

Règles du jeu

LA VALSE DES FANTÔMES

WOLFGANG LEHMANN


DREI
MAGIER



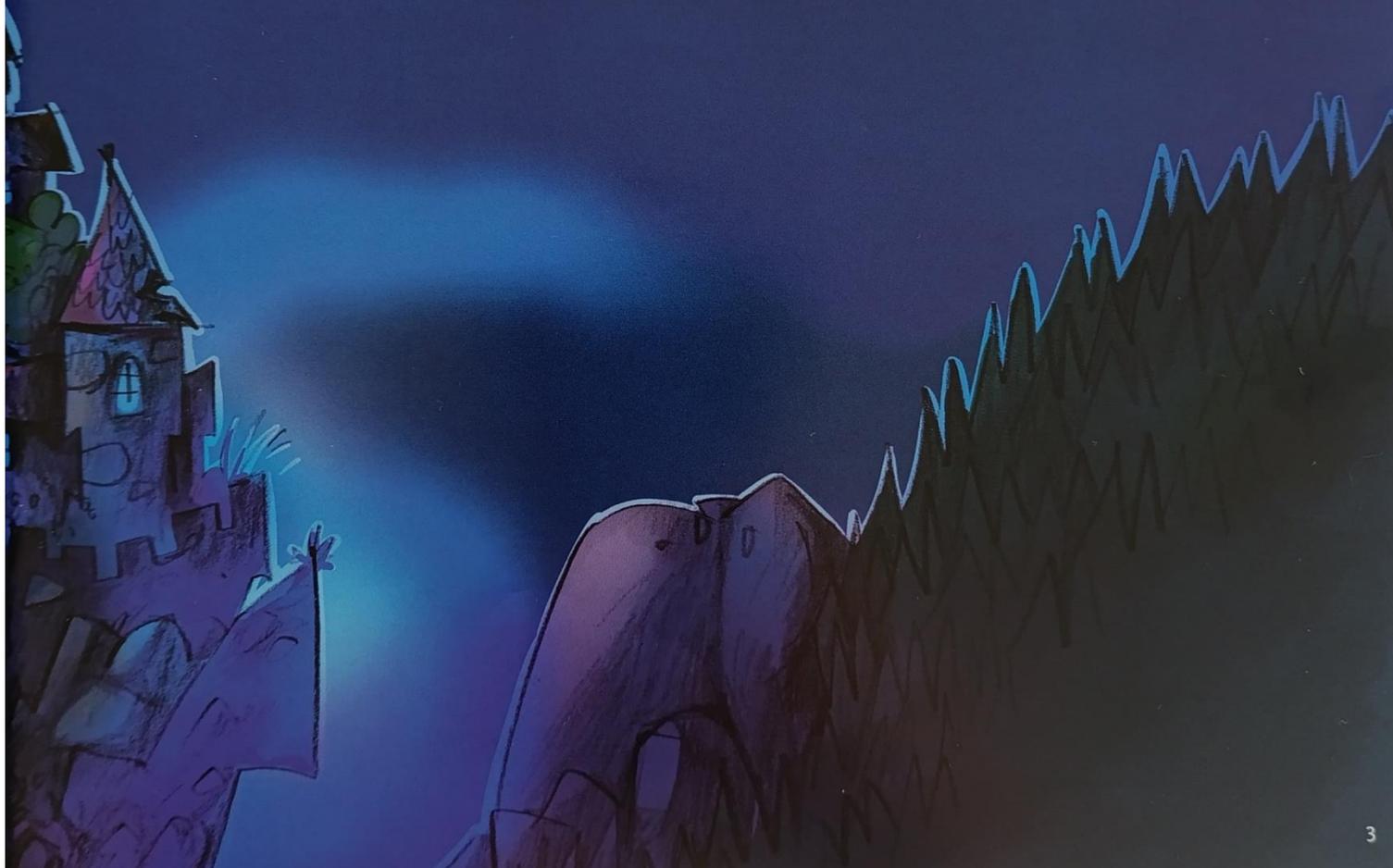


C'est la pleine lune et l'horloge sonne minuit. Les trois magiciens se tiennent émerveillés devant les immenses portes du vieux château qui viennent de s'ouvrir comme par magie. « Devrions-nous nous aventurer pour voir si cet endroit est vraiment hanté ? » demande Conrad un peu anxieux.

« Oui, ensemble, en équipe, nous pouvons y arriver ! » répondent à l'unisson Vicky et Mila. Mais les portes grincent à nouveau ...

Tous les trois pourront-ils explorer les vieux murs et retrouver leur chemin pour sortir à temps avant que le château hanté ne ferme à nouveau ses portes jusqu'à la prochaine pleine lune ?

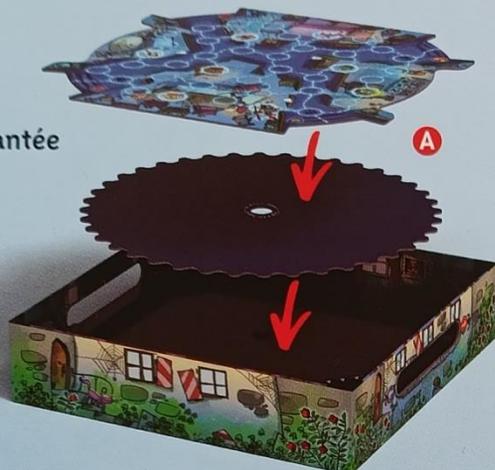
Car une chose est sûre : si des fantômes hantent vraiment ce lieu, ils feront certainement tout ce qui est en leur pouvoir pour arrêter nos trois magiciens curieux !



Contenu

plateau de jeu du château hanté

roue hantée



Une fois avant la première partie de jeu

A Tout d'abord, enlevez l'ensemble du matériel de jeu avec précaution des planches prédécoupées. Placez la roue hantée dans la boîte, et le plateau de jeu dessus.

B Assurez-vous que le grand tableau est suspendu au-dessus du lit, car l'orientation du plateau de jeu est alors correcte.

C De plus, le plateau de jeu doit s'enclencher sous les escaliers pour pouvoir s'insérer fermement dans la boîte.



1 dé bleu des magiciens



1 dé des fantômes



4 portes (3 portes composées de 2 parties, 1 porte fermée composée d'une seule pièce)



5



12 cartes fantômes

6



15 plaquettes de destination



1 ardoise (pour placer les plaquettes de destination déjà atteintes)

Avant chaque partie de jeu

Sortez le matériel de jeu restant de la boîte et placez-celle-ci au milieu de la table.

1 Prenez la porte fermée. Au dos, on peut voir le vieux seigneur du château qui surveille le jeu. Placez la porte au coin avec l'écusson des trois magiciens rouge-noir.



2 Gardez les portes restantes à côté du plateau de jeu.

3 Placez les trois magiciens et les trois fantômes n'importe où sur leurs cases de départ.

Remarque : vous n'avez besoin du quatrième fantôme que dans la variante difficile du jeu !

4 Préparer l'ardoise et les deux dés.

5 Mélangez les cartes fantômes, formez une pile face cachée et placez-la à côté de l'ardoise.

6 Masquez et mélangez les plaquettes de destination. Placez-les en pile à côté de l'ardoise, triées par couleur, et retourner la plaquette du haut. Ce sont les premières destinations du château pour les trois magiciens, chaque couleur de plaquette étant attribuée à une figure de magicien.

7 Préparez le verso de ces règles de jeu pour avoir un aperçu des cases de destination.



Idée du jeu

Les trois magiciens Vicky, Conrad et Mila parviendront-ils à s'échapper ensemble à temps du château hanté ? Pour quitter le château hanté, chacun d'eux doit atteindre et récupérer cinq plaquettes de destination, puis trouver une sortie encore ouverte. Déplacez les trois magiciens avec précaution et évitez de toucher les fantômes, car même le plus petit contact peut provoquer la fermeture d'une porte et bloquer une sortie pour toujours.

Déroulement du jeu

Ensemble, vous déplacez les trois magiciens Vicky, Conrad et Mila à travers le château hanté. Le plus jeune commence, puis vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, vous lancez les deux dés en même temps. Vous exécutez d'abord le dé bleu des magiciens, puis le dé des fantômes.

Dé bleu des magiciens : déplacez un magicien quelconque !



Les points du **dé des magiciens** indiquent le nombre de pas que vous pouvez faire avec un magicien quelconque. Les règles suivantes s'appliquent :

- Vous pouvez renoncer à des points du dé lors du déplacement, mais le magicien choisi doit se déplacer d'au moins une case.
- Vous pouvez franchir des cases qui sont occupées par d'autres magiciens. Mais à la fin, chaque case ne peut être occupée que par un seul magicien. Si vous atterrissez sur la même case qu'un autre magicien, vous pouvez placer votre magicien sur la prochaine case libre.
- Attention aux fantômes ! Parce que **vous n'êtes pas autorisés à passer par des cases et des chemins qui sont touchés par des fantômes.**
- Vous ne pouvez quitter le terrain de jeu ou entrer dans les escaliers qu'avec un magicien qui a déjà récupéré les 5 plaquettes de destination.



Récupérer les plaquettes de destination dans le château hanté

Dès qu'un magicien a terminé sa tâche en cours (c'est-à-dire atteint une destination), vous pouvez récupérer la plaquette de destination et la placer sur l'ardoise. Pour ce magicien, vous retournez alors immédiatement une nouvelle plaquette qui indique sa nouvelle destination. Bien joué ! En route vers la prochaine destination !



Dé des fantômes : maintenant, les fantômes errent dans le château !

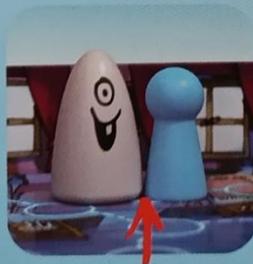


Le dé des fantômes vous montre combien de fois vous devez faire tourner la roue hantée pour déplacer les fantômes ! Lorsque vous tournez, veillez à toujours tourner du début à la fin de l'évidement. La couleur vous indique dans quelle direction vous devez tourner, soit la direction rouge, soit la direction bleue. Le nombre de fantômes indique le nombre de fois que vous faites tourner la roue hantée : une, deux ou trois fois. Tournez aussi lentement et prudemment que possible afin de pouvoir arrêter la rotation à tout moment. **Dès qu'un fantôme touche l'un des magiciens, la rotation est immédiatement terminée.** Au tour suivant, vous continuez simplement à tourner à partir de cette position.



Un fantôme touche un magicien

Arrêtez immédiatement de tourner lorsqu'un fantôme touche un magicien. Retournez une carte fantôme de la pile face cachée.



Maintenant, ce qui suit peut se produire :



Quelle chance ! Éloignez le magicien en question de deux cases du fantôme.



Chance et malchance ! Éloignez le magicien en question du fantôme d'autant de cases que les points qu'indique actuellement le dé bleu des magiciens (il est permis de renoncer à des points du dé).

La direction peut être quelconque et vous pouvez maintenant même traverser le fantôme. Si vous pouvez remplir une plaquette de destination, cela est permis.



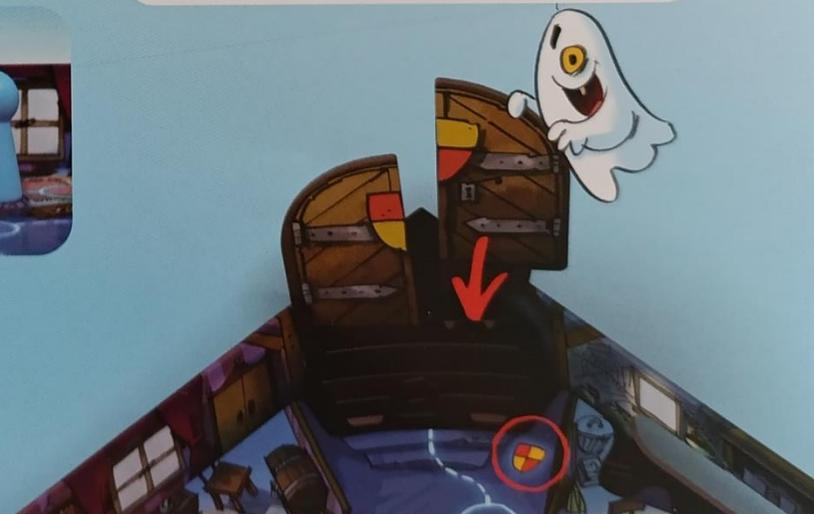
Quelle malchance de magicien !

Placez la moitié de la porte représentée dans le coin correspondant. 

Vous pouvez reconnaître la porte et sa position dans les coins grâce à l'écusson respectif. Éloignez ensuite le magicien du fantôme (deux cases ou le nombre de points du dé).



Remarque : si deux vantaux correspondants sont dans un coin, cette sortie est complètement fermée. Malheureusement, les magiciens ne peuvent plus quitter le château hanté par cet escalier.



La carte fantôme est alors retirée du jeu.

Dans de rares cas, il est possible que deux (voire trois) contacts avec des fantômes se produisent **simultanément**. Dans ce cas, vous devez tirer une carte fantôme pour chaque magicien concerné !

Quitter le château hanté

Si un magicien a réussi à récupérer les cinq plaquettes de destination de sa couleur, il peut à partir de ce moment-là quitter le château hanté. Pour ce faire, il choisit une porte qui n'est pas encore complètement fermée. Pour quitter le château hanté, le magicien doit franchir une porte encore ouverte en partant d'une des cases de départ avec un point de dé. Il ne reste plus qu'aux magiciens restants à échapper aux fantômes...



Fin du jeu

Vous gagnez ensemble,

lorsque vous avez réussi à poser les 15 plaquettes de destination sur l'ardoise et que vous avez pu quitter le château hanté par les portes encore ouvertes avec les trois magiciens. Félicitations ! Vraiment très bien joué !

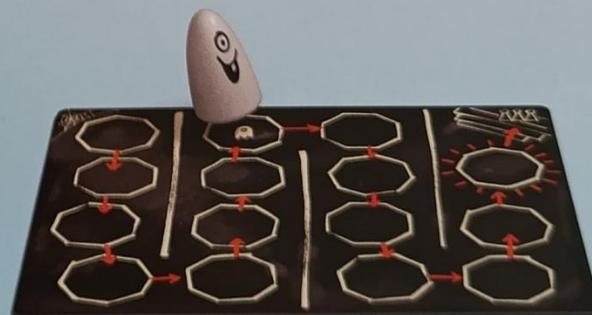
Vous perdez ensemble,

dès que les trois fantômes ont fermé toutes les portes et qu'il n'y a plus aucune chance de s'échapper. Quelle malchance ! Vous y arriverez certainement pendant la prochain nuit hantée !



Variante de jeu avancée

Parvenez-vous à échapper aux fantômes sans aucun problème ? Alors vous êtes prêts pour la version du jeu avancée, dans laquelle un quatrième fantôme apparaît dans le château hanté pour vous rendre la vie difficile. Pour ce faire, placez simplement le quatrième fantôme sur la case centrale de l'ardoise, qui est marquée d'un petit fantôme. Dès que vous placez la 8e plaquette de destination sur l'ardoise, retirez ce fantôme et placez-le sur l'une des trois cases de départ des fantômes. À partir de maintenant, vous tenterez d'échapper à quatre fantômes. N'est-ce pas encore suffisamment difficile pour vous ? Alors avancez progressivement le quatrième fantôme d'une case après l'autre pour qu'il intervienne plus tôt dans la partie.





Potion magique



Miroir



Pantoufles



Coffre au trésor



Grenouille

Armure de chevalier



Assiette dorée

Chat Casimir



5+



1-4



20min

Auteurs : Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann

Éditeur : Karola Erlenbach

Illustration : Rolf (ARVi) Vogt

Copyright: DREI MAGIER by Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.dreimagier.de, Art.-Nr. 88937



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr