



Otfried Preußler

# Le Petit Fantôme

Pour 2 à 4 amateurs de château hanté, à partir de 5 ans



## Contenu

- 1 Petit Fantôme avec un aimant
- 13 portes
- 1 film aimanté avec les serrures des portes
- 13 tuiles illustrées tirées du livre
- 1 Salle des Chevaliers illustrée dans le couvercle de la boîte
- 40 boulets de canon
- 4 plaques pour entreposer les boulets
- 1 horloge de l'hôtel de ville avec une aiguille et un anneau illustré
- 1 bâtonnet pour régler l'heure
- 1 axe en plastique
- 1 insert servant de plateau de jeu
- 30 autocollants

Le Petit Fantôme vit dans le grenier du château d'Eulenstein. Le jour, il dort dans son coffre en chêne. Mais dès que retentissent les douze coups de minuit à l'horloge de l'hôtel de ville, il se réveille et se promène à travers le château en flottant. Au cours de cette nuit, le Petit Fantôme tient à rendre visite à tous ses amis et à hanter ses pièces préférées. Mais ce n'est pas si simple : encore faut-il ouvrir les bonnes portes ! Heureusement, son énorme trousseau de clés lui permet de toutes les déverrouiller et une porte fermée n'est pas un problème pour lui. Mais le temps presse et le Petit Fantôme a besoin de votre aide. Aidez le Petit Fantôme à trouver les bonnes portes afin qu'il puisse rencontrer le plus d'amis possible et visiter le maximum de pièces. À chaque bonne porte trouvée, vous permettrez au Petit Fantôme de s'adonner à son jeu préféré : faire du bruit en faisant rouler des boulets de canon !

## But du jeu

Le joueur qui réussira à ouvrir 6 portes à la suite sans se tromper ou à se débarrasser de tous ses boulets de canon en premier sera déclaré vainqueur.

## Mise en place

### Avant la première partie

Il est préférable de demander l'aide d'un adulte pour la mise en place du jeu. Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Suivez ensuite les étapes ci-dessous pour préparer le jeu :

### L'horloge

Sortez complètement l'insert de la boîte. Piquez la partie inférieure de l'axe en plastique, par en dessous, à travers le trou central de l'insert et maintenez-la. Enfilez ensuite dans le creux, par-dessus, d'abord l'anneau illustré puis le cadran. Enfin, superposez le gros trou de l'aiguille et celui de l'insert, puis bloquez l'ensemble avec la partie supérieure de l'axe. Le montage de l'horloge est terminé.



### Le Petit Fantôme

Le Petit Fantôme a besoin de son trousseau de clés. Prenez l'anneau muni d'un aimant. Écartez-le légèrement et enflez-le à travers le trou de la main du Petit Fantôme. Resserrez ensuite l'anneau. Et voilà ! Le Petit Fantôme tient désormais son trousseau de clés à la main !



### Les portes du château

Découpez délicatement les serrures du film aimanté et collez-en une au milieu de chacune des 13 portes.

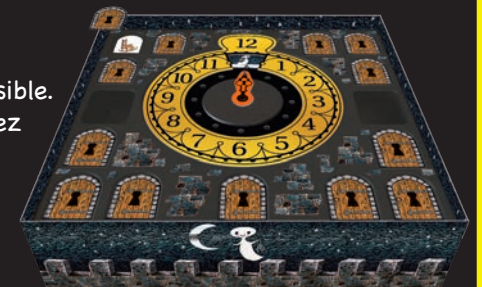


### Les autocollants

Collez les autocollants sur l'insert en plastique.

### Avant de commencer

Répartissez ensuite chacune des 13 tuiles illustrées dans les creux de l'insert, face visible. Décidez d'un commun accord si vous pouvez observer les images avant de les cacher derrière une porte ou si vous préférez ne pas les regarder (ce qui rendra votre tâche plus difficile). Recouvrez chaque tuile avec l'une des 13 portes de manière à les cacher.



Chaque joueur pose une plaque devant lui et y place 8 boulets de canon.



Retournez le couvercle de la boîte et gardez-le à proximité. À l'intérieur est illustrée la Salle des Chevaliers dans laquelle vous ferez rouler les boulets de canon !

Le Fantôme doit se trouver à portée de main. Il peut maintenant commencer à hanter le château.



## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence en suivant les étapes suivantes :

Il plante le bâtonnet dans le trou de l'aiguille de façon à ce qu'il atteigne l'anneau illustré situé en dessous.



Il tourne l'aiguille dans le sens horaire jusqu'à l'amener sur le 1. Un nouveau dessin apparaît alors sous le 12 : c'est la pièce que le Petit Fantôme souhaite visiter.

Le joueur essaye de se souvenir derrière quelle porte se cache cette pièce. Il prend le Petit Fantôme et le dirige vers la porte choisie. En approchant l'aimant de la serrure, la porte s'ouvre comme si elle était hantée ! Le joueur pose la porte et le Fantôme à côté de la boîte puis regarde le dessin qui se cachait derrière.

### Il ne s'agit PAS de la pièce recherchée ?

Domage ! Ce n'est pas la pièce que souhaitait visiter le Petit Fantôme. Le temps est malheureusement compté et le Petit Fantôme n'aura pas le temps de visiter toutes les pièces dans le temps imparti. Il interrompt donc sa balade. Le joueur referme la porte en la replaçant sur la tuile. S'il avait ouvert d'autres portes, il doit aussi les refermer.

Il repositionne ensuite l'aiguille sur le 12 avec le doigt.

**Important :** veillez à ce que, cette fois, l'anneau illustré ne tourne PAS en même temps que l'aiguille.

Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

Celui-ci prend le bâtonnet, le plante dans l'aiguille et procède exactement de la même manière que décrit précédemment.

### Il s'agit de la pièce recherchée ?

Bien joué ! C'est précisément la pièce que voulait visiter le Petit Fantôme. Le joueur peut continuer à l'aider et chercher la pièce suivante.

Le joueur met le Petit Fantôme et la porte qu'il vient d'ouvrir de côté. Il reprend le bâtonnet et tourne de nouveau l'aiguille et l'anneau illustré jusqu'au chiffre suivant, toujours dans le sens horaire. Un nouveau dessin apparaît sous le 12. Il s'agit de la prochaine pièce que souhaite visiter le Petit Fantôme. Au joueur de trouver derrière quelle porte elle se cache...

S'il ouvre la bonne porte, le joueur peut continuer à jouer comme décrit précédemment et chercher la pièce suivante. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ouvre la mauvaise porte, marquant ainsi la fin de sa balade. Cependant, en guise de récompense, les portes pour lesquelles il ne s'est pas trompé lui permettent de faire rouler des boulets de canon dans la Salle des Chevaliers ! Une fois qu'il a terminé son chahut, il remet tout en place comme expliqué au chapitre « Il ne s'agit PAS de la pièce recherchée ? » et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

## Faire rouler les boulets de canon

Chaque porte pour laquelle il ne s'est pas trompé lui donne le droit de faire rouler un boulet de canon dans la Salle des Chevaliers.

*Exemple : Sophia a réussi à ouvrir 3 portes. À la 4<sup>e</sup>, elle s'est malheureusement trompée. Elle peut donc faire rouler 3 boulets de canon. Elle les prend de sa réserve et les place dans la Salle des Chevaliers.*

Le vacarme peut commencer ! Le joueur prend la Salle des Chevaliers en mains et essaye de faire entrer le maximum de boulets dans les trous, en bougeant et en inclinant adroitement le couvercle.

Mais il n'a pas toute la nuit devant lui : ses adversaires comptent lentement à rebours, de 10 à 0. Une fois arrivés à 0, le joueur doit s'arrêter.

Après quelques parties et un peu d'entraînement, les joueurs pourront convenir de réduire le décompte à 5. Au contraire, il est possible de laisser plus de temps aux débutants (en comptant par exemple deux fois de 10 à 0).

Il faut ensuite compter le nombre de boulets que le joueur a réussi à placer dans un trou. Ces boulets sont remis dans l'un des deux compartiments de la boîte, à côté de l'horloge. En revanche, le joueur doit reposer sur sa plaque tous les boulets qu'il n'a pas réussi à placer dans un trou.

La balade prend fin. Il referme toutes les portes et replace l'aiguille sur le 12 avec le doigt. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit...

☺ ... soit à se débarrasser de tous ses boulets de canon. Le Petit Fantôme est heureux qu'on l'ait aidé à visiter toutes les pièces qu'il souhaitait ;

☺ ... soit à ouvrir 6 portes à la suite sans se tromper durant son tour. Dans ce cas, peu importe combien de boulets de canon il lui reste, il aura bien aidé le Petit Fantôme.

Selon que vous débutez ou que vous souhaitez au contraire complexifier la partie, il est possible d'adapter le nombre de portes à ouvrir à la suite : par exemple 4 pour une partie facile ou 8 pour une partie plus difficile.

## Variante : Cauchemar total

Si vous possédez une mémoire d'éléphant, cette variante est faite pour vous ! Réussirez-vous à ouvrir les 12 portes l'une après l'autre ? Vous allez hanter le château en compagnie du Petit Fantôme pendant une nuit complète. Le premier à y parvenir remportera la partie et deviendra son meilleur ami. Le Petit Fantôme sera content car il aura réussi à visiter toutes les pièces du château en un seul tour de cadran !

En guise de récompense, le joueur pourra guider le Petit Fantôme vers la 13<sup>e</sup> porte. Derrière elle, se cache le coffre dans lequel il dort. Maintenant, il peut se blottir à l'intérieur et s'endormir complètement.

© 2021 HUCH!  
www.hutter-trade.com

Couleurs et matériel non contractuels.

Auteur : Kai Haferkamp  
Graphismes : Sabine Kondirolli, HUCH!  
Rédaction : Tina Landwehr-Rödde  
Traduction : Eric Bouret

Fabrication : Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg | ALLEMAGNE



Distribution en France : Atalia Jeux  
40 av. Charles de Gaulle  
92350 Le Plessis Robinson | FRANCE

**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.  
Petits éléments. Dangers de suffocation.

D'après l'œuvre d'Otfried Preußler « Le Petit Fantôme » (titre original : Das kleine Gespenst),  
dessins de F. J. Tripp, colorisés par Mathias Weber © by Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

