

MICHELLE SCHANEN

L'ESCALIER HANTÉ

Jeu de dés et de confusion

Age: à partir de 4 ans
Joueurs: 2 - 4
Durée: 15 min

Le matériel:

- 1 grand plateau de jeu, 51 x 51 cm
- 4 figurines « fantômes » en bois
- 4 pions « enfants » en bois
- 4 jetons-couleur en bois
- 1 dé spécial

L'idée du jeu:

Dans le plus haut recoin d'un château en ruines habite un vieux fantôme. Vers lui mène un escalier tortueux. Sur la pointe des pieds quelques enfants courageux montent les marches usées - chacun d'entre eux veut arriver en premier et effrayer le vieux fantôme avec un grand «BOUUUH!»!

Le fantôme pourtant connaît ce vieux jeu et a donc ensorcelé le dé en secret. Ainsi les enfants sont transformés eux-mêmes l'un après l'autre en fantômes en montant l'escalier! Et en plus il fait en sorte qu'ils soient échangés en permanence, et qu'au bout d'un moment ils ne sachent plus qui ils sont vraiment.

Lequel des enfants va finalement réussir à atteindre en premier le vieux fantôme ?



Les préparatifs du jeu:

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Dans un premier temps les fantômes restent à côté du plateau. Chaque enfant met son pion à tête aimantée sur la première marche de l'escalier hanté (voir flèche) et garde le jeton de la même couleur auprès de lui sur la table (pour éviter d'oublier la couleur du pion pendant le jeu.)

Le déroulement du jeu avec 4 joueurs:

Le plus jeune des enfants commence. On lance le dé à tour de rôle en jouant dans le sens de la montre.

Signification des points sur le dé:

Le joueur avance son pion d'autant de marches qu'il y a de points indiqués sur le dé. Il est tout à fait possible que plusieurs pions se trouvent sur la même marche.

Que signifie le fantôme sur le dé ?

Si le dé représente un fantôme, l'enfant qui a lancé le dé a le droit de transformer un pion au choix en fantôme. Pour faire cela, il recouvre soit son propre pion, soit celui d'un autre joueur d'un des fantômes laissés sur la table. La tête aimantée du pion adhère au fantôme et le pion disparaît!



Et voici la suite:

Si un enfant dont le pion est déjà recouvert d'un fantôme, lance le dé et fait un chiffre, il est obligé d'avancer avec un pion-fantôme! **Souviens-toi donc toujours sous quel fantôme tu te trouves!**

Il est strictement interdit de soulever un fantôme pendant le jeu!

- Si tous les pions sont transformés en fantômes et le dé indique un chiffre, un des fantômes doit s'avancer vers l'arrivée. Attention, il est interdit de faire marche arrière!
- Si tous les pions sont transformés en fantômes, et le dé indique un fantôme, l'enfant qui a lancé le dé, est obligé d'échanger deux fantômes au choix!

(Avec des enfants de 4 ans il peut être utile de marquer la case avec l'index avant d'enlever le fantôme et de l'échanger avec un autre.)

La fin du jeu:

Dès qu'un fantôme atteint la dernière marche de l'escalier où se trouve le vieux fantôme, l'enfant à qui appartient le pion à l'intérieur du fantôme a gagné! Par ailleurs l'enfant qui a avancé le pion vers l'arrivée, a le droit de dévoiler le secret: **il retourne le fantôme arrivé en premier pour que tout le monde puisse découvrir le vrai gagnant, qui lui peut faire un grand «BOUUUH!»!**

Attention:

Il n'est pas obligatoire d'atteindre la dernière case directement! Au cas où le nombre de points indiqué sur le dé serait trop élevé, les points en trop ne comptent pas.

Du moment qu'un enfant a gagné, les autres joueurs peuvent bien sûr jouer la deuxième et la troisième place.

Déroulement du jeu avec deux joueurs:

Les deux pions qui n'ont pas été choisis, sont changés en fantôme avant même le début du jeu et placés sur la case de départ avec les autres pions.

Avec les échanges ces « fantômes neutres » sont intégrés automatiquement dans le jeu par la suite.

Si un fantôme neutre arrive en premier, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un vrai fantôme atteigne l'arrivée. L'enfant à qui appartient le pion à l'intérieur de ce fantôme gagne le jeu.

Déroulement du jeu avec trois joueurs:

Ici le quatrième pion est changé en fantôme avant le début du jeu. Ensuite on applique les mêmes règles qui valent pour le jeu à deux.

Variante pour des enfants plus âgés:

Celui qui lance le dé et fait un fantôme (après que tous les pions sont déjà changés en fantôme), a le choix entre deux possibilités :

- Soit il échange deux fantômes (comme d'habitude) — ou
- il échange deux jetons-couleur au choix ; ainsi les deux fantômes correspondants sont obligés de changer de propriétaire!

Et maintenant: Amusez-vous bien!

