

- Bonus -
RÈGLES
DÈS 6 ANS

PAS VU PAS PRIS

Cachez-vous,
les humains arrivent !

Règles du jeu





Phil Vizcarro
Amine Rahmani



Sylvain Aublin

PAS VU PAS PRIS

Cachez-vous.
Les humains arrivent !

- Bonus -
RÈGLES
DÈS 6 ANS



Règles du jeu

Ces règles **"Bonus"** permettent de commencer à jouer dès 6 ans. Quand vous maîtriserez le jeu, vous pourrez ajouter d'avantage de tactique avec les règles standards.

Principe du jeu

Avec des copains et copines fantômes, vous vous êtes introduits dans un hôtel, de nuit, pour l'explorer. Mais une fois à l'intérieur, vous n'avez pas pu vous empêcher de faire des bêtises... et vous avez réveillé les humains qui dormaient. **Cachez-vous vite pour ne pas vous faire repérer !**

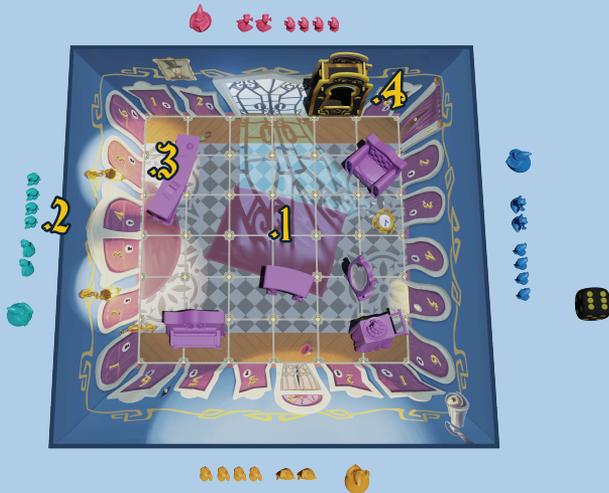
But du jeu

Cachez dans le hall le plus grand nombre possible de vos fantômes.

Matériel et mise en place

- 1 Placer le plateau au centre de la table.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur de fantôme et les place sur le côté du plateau face à lui.
- 3 Sur le plateau, former un joli hall d'hôtel avec les 6 meubles.
- 4 La dernière personne à avoir vu un fantôme débute la partie, elle place la serrure sur l'une des portes de son côté du plateau.
- 5 Toutes les cartes sont laissées dans la boîte.





Tour de jeu

Dans un premier temps, chacun leur tour les joueurs déplacent des meubles pour créer des cachettes. Puis ils cachent leurs fantômes où ils veulent. Finalement, ils positionnent la serrure sur une des portes et ils regardent au travers...
Tous les fantômes visibles s'enfuient !
On déplace la serrure sur le côté suivant, et on recommence un nouveau tour.

1. Placement des meubles

En commençant par le joueur qui a la serrure devant lui, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut déplacer un meuble pour créer une cachette.

Les meubles...

- Peuvent être posés librement dans les limites du hall d'hôtel, sans tenir compte des cases.
- Peuvent être couchés, debout, en biais, se superposer, s'appuyer sur un fantôme...
- Ne peuvent pas être déplacés s'ils l'ont déjà été ce tour-ci.



2. Déplacement des fantômes

Une fois les meubles déplacés, c'est au tour des fantômes !
En commençant par le joueur qui a la serrure devant lui, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit prendre soit son grand fantôme, soit 2 autres fantômes, au choix, et doit les cacher dans le hall de l'hôtel.

Les fantômes...

- Doivent toujours rester debout.
- Traversent les meubles et peuvent aussi se poser sur eux ou à l'intérieur. Si c'est le cas, et que, par la suite, le meuble est déplacé, le fantôme demeure sur la case où il se trouve.

3. Placement de la serrure

Les fantômes sont-ils bien cachés ? Vérifions cela !
Le joueur qui a la serrure devant lui lance le dé et place la serrure sur la porte correspondant à la valeur obtenue, du même côté où elle est posée. Les joueurs regardent alors le hall d'hôtel à travers la serrure. Tous les fantômes visibles prennent peur et sont placés directement dans la boîte, on ne jouera plus avec eux cette partie.

Exemple :

Les repères de la serrure doivent être alignés sur les bords de la case



Dans cet exemple, les fantômes orange et rouge sont visibles, ils sont placés dans la boîte.

La serrure est ensuite posée sur le côté suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
Un nouveau tour commence, les joueurs répètent les 3 étapes précédentes, mais c'est le joueur à gauche de celui qui avait débuté qui commence à déplacer un meuble.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque la serrure a été placée sur les 4 côtés : les joueurs ont caché tous leurs fantômes. Chaque joueur compte alors ses points : chaque fantôme encore présent dans le hall rapporte 1 point.

 =  =  = 1 point

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

