



CACH' FANTÔME

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Bienvenue dans le manoir hanté d'un fabricant de jouets qui a dissimulé ses créations dans chacune des six pièces !

Utilise ton disque pour explorer la maison et la bougie pour écarter le fantôme de ton chemin. Mais attention au fantôme qui peut te surprendre et t'empêcher de prendre un jouet pour remplir ton sac à dos et gagner la partie !



CONTENU

1 plateau de jeu, 1 piste, 1 fantôme, 1 base fantôme, 1 bougie, 1 flamme, 30 jetons jouets, 1 dé, 4 disques à monter, 5 sets de rivets, 4 cartes Sac à dos, 6 adhésifs pour le dé, 1 règle.

ASSEMBLAGE

Détache les différentes parties des quatre disques et assemble-les à l'aide des rivets blancs comme montré ci-contre.

Fixe les 6 adhésifs sur chacune des faces du dé.

Détache la flamme en carton et insère sa base dans la fente de la bougie en t'assurant que le côté jaune est bien en correspondance avec le dessin gravé sur la base de la bougie.



MISE EN PLACE DU JEU

1. Place le plateau de jeu au milieu de la table.
2. Installe la base fantôme dans le trou du plateau.
3. Pose la piste ronde sur le plateau, en plaçant les 6 symboles en face de ceux représentés sur le plateau (miroir, botte, chapeau, couronne, sablier, corbeau).
4. Mets le fantôme sur la base.
5. Place la bougie sur la piste rouge en face de l'un des six symboles en mettant son côté jaune de la flamme dirigé vers le fantôme.
6. Chaque joueur reçoit un sac à dos et un disque.
7. Place les cinq jetons Jouet face cachée sur les emplacements prévus à cet effet dans chaque pièce.
8. Retourne ensuite un jeton au hasard dans chaque pièce pour que le jouet soit visible par tous les joueurs.
9. Le joueur le plus jeune prend le dé et commence la partie !



DÉROULEMENT DU JEU

1. Chaque joueur sélectionne secrètement avec son disque la pièce où il veut aller prendre un jouet. Chut ! Ne le dites à personne !
2. Prêts ? Révélez toutes vos pièces en même temps !

3. Le joueur lance maintenant le dé qui indique le symbole d'une pièce de la maison :

Déplace la bougie en suivant la piste (dans le sens que tu veux) jusqu'au symbole de cette pièce en gardant toujours la flamme dirigée vers le fantôme (car cela l'empêche de regarder où tu vas). Dès que tu es arrivé et a posé la bougie sur l'emplacement en face du symbole, tourne la bougie sur elle-même pour que la flamme éclaire brièvement la pièce. Puis retourne la flamme vers le fantôme pour que son regard se détourne de la pièce où tu es. Tant que le fantôme est dans la lumière, tu es en sécurité et tu peux agir à son insu !



Il est maintenant temps de voir ce qui se passe dans chaque pièce qui n'est pas sous le regard du fantôme :

- **Un seul joueur a choisi cette pièce :**

Tu as de la chance ! Prends un jeton Jouet (soit un jouet qui est face visible, soit un jouet qui est face cachée) et place-le sur ta carte Sac à dos :



Si tu as pris un jouet face cachée et que tu l'as déjà, remets-le sur le plateau sans le montrer à personne !

Remarque : au bout de quelques tours, il n'y aura plus de jouets face visible, et il faudra se rappeler où sont placés les jouets face cachée pour compléter son sac à dos avec les jouets qui manqueront !

- **Plusieurs joueurs ont choisi la même pièce**

Oh oh... c'est le moment de partager ! Chaque joueur peut prendre un seul jeton face cachée (pas celui qui est visible) et le placer dans son sac à dos.

Il n'y a pas assez de jetons dans la pièce ? Tu peux en prendre un dans une pièce voisine.

C'est toujours le joueur qui a lancé le dé qui choisit en premier. Ensuite, tous les autres joueurs choisissent dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 4. Un joueur a choisi la pièce qui est sous le regard du fantôme :

Booh ! Le fantôme te surveille ! Tu ne peux pas prendre de jouet pendant ce tour.

Mais ne t'inquiète pas, tu peux jeter un œil en secret sur deux jouets face cachée dans n'importe quelle autre pièce et les reposer. Rappelle-toi bien où ils sont car cela te sera utile plus tard si tu es à la recherche de jouets qui te manquent pour compléter ton sac à dos.

- 5. Quand tout le monde a effectué son action de jeu, la partie continue en donnant le dé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



JETON CAMÉLÉON

Le jeton Caméléon est un jeton spécial (il y en a 2 dans le jeu) : il peut devenir n'importe quel jouet de ton choix ! Une fois mis dans ton sac à dos, il ne pourra plus changer de place.

COMMENT GAGNER ?

C'est le premier joueur qui a rempli son sac à dos avec les 7 jouets différents. Si plusieurs joueurs le remplissent dans le même tour, ils se partagent la victoire !



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

© 2026 MEGABLEU, tous droits réservés.
Sous licence de MEGARIGHTS/BLOB Factory.



MEGABLEU
Z.A. - Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
www.megableu.com

