

Stefan Kloß

Spookies



TL 86940

Un jeu de chance et de prise
de risque palpitant
pour 2 à 5 joueurs intrépides
à partir de 8 ans.

HABA[®]

Heute!

Vous êtes courageux ? Tant mieux ! Du courage, vous allez en avoir besoin pour relever le défi de la maison hantée où rôdent des fantômes et autres dangers. Quatre amis, Poppy, Kracko, Duffy et Anna, et leur chien Bonflair décident de lancer les dés pour monter de plus en plus haut dans cette inquiétante maison, même si leur peur augmente à chaque étage... S'ils atteignent l'étage supérieur, ils gagnent des jetons « Spookies » pour récompenser leur bravoure !

BUT DU JEU

En fin de partie, le joueur qui aura le plus de jetons Spookies-Points a gagné. Vous les obtenez à chaque fois que vous atteignez l'étage supérieur. Si vous prenez trop de risques et que vous n'y arrivez pas, vous devrez rendre des Spookies.

CONTENU DU JEU



1 plateau de jeu



5 figurines

(Kracko, Bonflair, Anna, Duffy et Poppy)



1 dé « amis » 4 dés à points



75 jetons « Spookies »

(30 x 1 point, 20 x 2 points, 15 x 3 points, 10 x 5 points)

PRÉPARATION DU JEU

Déposez le plateau de jeu au milieu de la table et placez les 5 amis devant le portail. S'il y a moins de 4 joueurs, nous vous conseillons de ne pas jouer avec tous les jetons :

2 joueurs: 50 Spookies
3 joueurs: 60 Spookies
4 et 5 joueurs : 75 Spookies

Comptez les Spookies en trop faces cachées et remettez-les dans la boîte. Posez les autres faces cachées à côté du plateau de jeu.

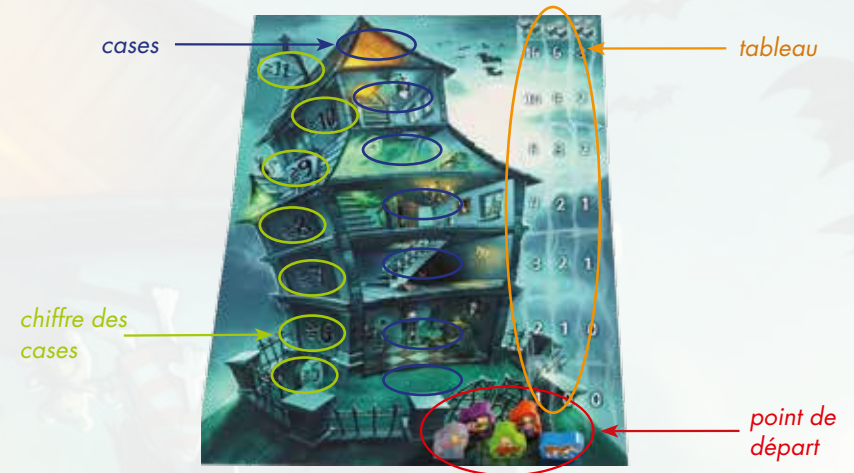
Le joueur le plus courageux reçoit le dé « amis » et les 4 autres dés, puis commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour, le dé « amis » détermine quelle figurine le joueur va déplacer. Les figurines de jeu n'appartiennent pas aux différents joueurs !

Déroulement de chaque tour :

1. Choisir la figurine (avec le dé « amis »)
2. Choisir le nombre de dés (2, 3 ou 4) et lancer les dés
3. a. Avancer la figurine (total des dés suffisant) ou
b. Faire descendre la figurine (total des dés insuffisant -> tour terminé) ou
c. Laisser la figurine là où elle est (total des dés = chiffre de la case actuelle -> tour terminé)



1. Choisir la figurine à déplacer

Le joueur dont c'est le tour commence par lancer le dé « amis ». Il indique la figurine à déplacer. Si le dé tombe sur le point d'interrogation, le joueur peut choisir la figurine.

2. Choisir un nombre de dés et les lancer

Pour pouvoir avancer d'une case, le total des dés doit être au moins égal au chiffre de la case supérieure. Si tu es sur la case ≥ 7 , par exemple, le total des dés doit être au minimum 8.

Seuls les deux chiffres les plus élevés obtenus lors du lancer comptent !

Exemple :

Lancer avec deux dés :



Résultat : 5

Lancer avec trois dés :



Résultat : 8

Lancer avec quatre dés :



Résultat : 10

En utilisant 4 dés, tu as le plus de chance d'obtenir le résultat voulu ; en en lançant 3, une chance moyenne; et avec deux dés, le jeu est plus risqué ! Mais avec deux dés, tu pourras récupérer le plus de Spookies en récompense. Selon le risque que tu es prêt à courir, choisis de lancer 2, 3 ou 4 dés.

3a. Total voulu obtenu ? Avance la figurine d'une case

Si tu obtiens un total au moins égal à la case supérieure à celle où se trouve ta figurine, tu peux la remonter d'une case. En plus, reçois les Spookies tant convoités en fonction du chiffre indiqué pour la case atteinte dans le tableau sur la droite. Leur nombre dépend du nombre de dés lancés :

2 dés : voir dans la colonne de gauche

3 dés : voir dans la colonne du milieu

4 dés : voir dans la colonne de droite

16	6	3
10	4	2

Prends les Spookies de la réserve et mets-les faces cachées devant toi sans les regarder.

Exemple :

Tom a lancé le dé « amis », qui a désigné Bonflair comme figurine pour ce tour. Bonflair est devant le portail. Tom décide de lancer deux dés et obtient 3 et 4 (= 7). Il a réussi à avoir au moins 5 et pose le chien dans le jardin à côté du chiffre ≥ 5 . Pour un lancer à deux dés, le tableau indique le chiffre 1 à côté de la case ≥ 5 . Tom prélève donc 1 Spokie de la réserve, le pose devant lui face cachée et peut rejouer.



Continuer à lancer les dés ou s'arrêter ?

Après chaque lancer réussi, tu peux décider de continuer à lancer les dés ou de t'arrêter là.

- ◆ Si tu décides de continuer, comme précédemment, tu dois choisir le nombre de dés. Pour ce tour, la figurine à déplacer reste la même qu'au premier lancer.
- ◆ Si tu décides d'arrêter là, tu conserves tous les Spookies gagnés et c'est au tour du joueur suivant.



Si la figurine indiquée par le dé « amis » se trouve dans le grenier ou si ta figurine l'atteint et que tu reçois le nombre de Spookies indiqué, tu dois obtenir un 12 aux dés, si tu veux gagner d'autres Spookies.

Si tu réussis, tu reçois en récompense le nombre de Spookies indiqué dans le tableau à côté de la case ≥ 11 et laisses la figurine dans le grenier. Tu peux alors

recommencer à jouer jusqu'à ce que tu t'arrêtes de toi même ou parce que tu as pris trop de risques !

3b. Pas de chance ! La figurine redescend

Le total obtenu est inférieur au chiffre indiqué sur la case où se trouve ta figurine ? Dommage, elle redescend jusqu'à la case correspondant au total des dés obtenu (s'il est inférieur à 5, pose la figurine devant le portail). Tu dois payer une amende de 1 Spokie pour chaque case reculée. Dépose ces Spookies-amende faces cachées sur la case où se trouvait la figurine initialement. Si tu n'as pas assez des Spookies, tu payes avec ceux en ta possession.

Exemple :

Pierre a lancé le dé « amis » et joue avec Anna, qui se trouve sur la case ≥ 9 . Il lance 4 dés et obtient les chiffres 3, 1, 1, 1. Le total est donc de 4 (somme des deux chiffres les plus élevés : $3 + 1 = 4$). Pierre déplace Anna sur la case de départ devant le portail, car le résultat des dés est inférieur à 5. Il pose 5 jetons sur la case ≥ 9 , puisqu'Anna a reculé de 5 cases.



Spookies-amende

Chacun des joueurs peut récupérer les Spookies-amende ! Quand un joueur avance sur une case contenant des Spookies-amende après avoir lancé seulement deux dés, il peut les prendre tous. Les Spookies-amende s'ajoutent alors à la récompense normale indiquée dans le tableau. Le joueur les ajoute faces cachées à ses autres Spookies et continues à jouer. Si le joueur arrive sur une case contenant des Spookies-amende après avoir lancé 3 ou 4 dés, les Spookies restent sur la case.

3c. Total des dés = chiffre correspondant à la case actuelle : la figurine ne bouge pas

Si le total des dés correspond au chiffre indiqué à côté de la case où se trouve actuellement la figurine, aucun Spookie n'est dû et la figurine reste là où elle est. Le joueur passe son tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand le dernier Spooky est prélevé dans la réserve. Les Spookies-amende qui se trouvent sur le plateau de jeu sont ignorés. Retournez vite vos Spookies et comptez leur valeur au recto. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

VARIANTE « LIBRE CHOIX DE LA FIGURINE » :

Les amateurs de tactique apprécieront particulièrement la variante sans le dé « amis », qui reste alors dans la boîte !
Avant chaque tour, tu choisis la figurine que tu souhaites déplacer. Tu joues avec cette figurine jusqu'à ce que ton tour soit terminé. Au tour suivant, une fois que les autres joueurs ont joué, tu peux changer ou non de figurine.

Exemple :

Henri veut jouer avec la figurine de Bonflair. Il choisit donc le chien, lance les dés et joue avec Bonflair pendant la totalité de son tour. Arrive ensuite le tour de Nicolas, qui veut lui aussi jouer avec Bonflair. Mélanie est la troisième à jouer. Elle choisit la figurine Poppy. C'est de nouveau à Henri de jouer. Cette fois, Henri choisit la figurine Kracko.

Auteur : Stefan Kloß
Illustration : Michael Menzel
Rédaction : Jürgen Valentiner-Branth

©HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300947

Résumé des règles

BUT DU JEU

Atteindre les étages supérieurs et collecter les Spookies-Points tant convoités

PRÉPARATION DU JEU

- ◆ Plateau de jeu au milieu de la table, figurines devant le portail
- ◆ Poser les Spookie à côté du plateau de jeu (50 pour 2 joueurs, 60 pour 3 joueurs et 75 pour 4 et 5 joueurs)
- ◆ Le joueur le plus courageux s'empare des dés

DÉROULEMENT DU JEU

- ◆ Le dé « amis » détermine la figurine à déplacer pendant ce tour
- ◆ Lancer 2, 3 ou 4 dés. Résultat = somme des deux chiffres les plus élevés
 - ◆ Le résultat est plus élevé que la case sur laquelle se trouve actuellement la figurine ? Elle monte dans l'étage du dessus. Prendre les Spookies indiqués par le tableau.
 - ◆ Décider si rejouer ou arrêter le tour
 - ◆ Si rejouer : décider à nouveau si on lance 2, 3 ou 4 dés
 - ◆ Le résultat est identique à la case actuelle de la figurine ? Elle ne se déplace pas, le joueur ne prend pas de Spookies, le tour s'arrête, pas de Spookies-amende à redonner.
 - ◆ Le résultat est plus bas que la case actuelle de la figurine ? Poser des Spookies-amende sur la case (autant que le nombre de cases que va descendre la figurine), puis descendre la figurine en fonction du résultat des dés, le tour s'arrête.
- ◆ Prendre les jetons-amende d'une case si cette case est atteinte en lançant 2 dés (en supplément des Spookies gagnés par l'ascension de la figurine)

FIN DE LA PARTIE

- ◆ Réserve de Spookies vide = fin du jeu

Le joueur qui a le plus des Spookies-Points = gagnant

Joué le :
Gespeeld op:

Joueurs :
Medespelers:

Spookies-Points :
Spookies-punten:

Joué le :
Gespeeld op:

Joueurs :
Medespelers:

Spookies-Points :
Spookies-punten:

A large, faint background illustration of a spooky house with a bat flying nearby. The page contains a grid of 12 rows of dotted lines for writing, organized into three columns corresponding to the labels above.