



**Attention :** les portes du château ne s'ouvrent que dans un sens, les ouvrir dans l'autre sens peut les fragiliser.

## grandir avec Nathan

Conseils, activités, jeux et livres, au rythme des enfants... et des parents



photo © Dmitriy Shironosov / Shutterstock.com

➤ Une histoire par jour... ou plus !

➤ Les premiers jeux de société

➤ La règle du jeu de la marelle

➤ Bricolages, recettes, coloriages...

[www.grandiravecnathan.com](http://www.grandiravecnathan.com)

Nathan

Un jeu de G. Ribas et L. Avinyó  
Illustrations de Coralie Vallageas

© 2021 Diset

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A:  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)



Nathan

# FROUSS FANTÔMES



**Contenu :** un plateau phosphorescent (diam. 35,4 cm), un dé à points et un dé illustré, 4 pions fantômes phosphorescents et leur support en plastique, 16 jetons ronds (4 fantômes, 4 enfants, 8 objets) et un château inséré dans le fond de la boîte.

réf. 31 306



C'est la fête au château hanté,  
les fantômes ont invité leurs amis fantômes.  
Mais de petits curieux ont justement décidé  
d'explorer le château.  
ARRIVEREZ-VOUS TOUS ENSEMBLE  
à les effrayer pour les faire fuir ?



## BUT DU JEU

Effrayer les intrus pour les faire fuir et faire la fête avec les amis fantômes.

## PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit, parmi les 8 objets ou animaux, celui qui lui donne le plus la frousse, et mémorise le mime effrayant associé :

**chauve-souris** : bouger ses bras comme si c'était des ailes en faisant « Hou, Hou ! »  
**chaudron** : faire semblant de mélanger une potion qui sent l'œuf pourri : « Beurk ! »  
**chapeau sorcière** : imiter le rire abominable d'une sorcière : « Hin hin hin ! »  
**araignée** : avec sa main, mimer une araignée qui se déplace sur la tête d'un autre joueur.  
**toile d'araignée** : tricoter une toile avec ses doigts : « clic, clic ! »  
**crâne** : claquer des dents de manière terrifiante : « clac clac clac ! »  
**flacon** : faire semblant de boire la potion : « glou glou glou ! ». (En quoi te transformeras-tu ?)  
**citrouille** : faire la grimace la plus effroyable possible !

- Mélanger les jetons et les répartir au hasard sur le plateau, sur les emplacements prévus à cet effet, face cachée.
- Chaque joueur choisit un pion fantôme et le place sur le cercle au centre du plateau.

## COMMENT JOUER ?

- Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur le plus jeune commence et lance le dé à points. Il déplace son pion du nombre de cases indiqué (de 1 à 3), vers la pièce de son choix.
- Lorsque le fantôme arrive dans une pièce, le joueur y retourne le jeton de son choix :



**C'est un intrus** : il faut essayer de l'effrayer ! Le joueur lance le dé illustré.  
 - Si c'est une **grimace**, l'intrus est immédiatement éjecté hors du château par la porte ou une fenêtre !  
 - Si c'est un **sourire**, l'intrus est remis en place sur le plateau, face cachée.



**C'est un fantôme** : lui, préfère de loin les grimaces ! Le joueur lance le dé illustré.  
 - Si c'est une **grimace**, il est content et reste au château. Le fantôme est remis en place sur le plateau, face cachée.  
 - Si c'est un **sourire**, il se sauve hors du château, par la porte ou par une fenêtre.



**C'est un objet ou un animal** : il faut le remettre à sa place, face cachée.  
 Attention : si c'est celui que le joueur a choisi en début de partie, il ne doit pas oublier de faire le **mime effrayant** qui y est associé, ou alors il devra passer le tour suivant !

- Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- Les joueurs ont le droit de s'entraider lorsqu'il s'agit de se rappeler où sont cachés les intrus !

**Variante** : les joueurs peuvent choisir de faire le mime associé à tous les objets ou animaux.

## FIN DE LA PARTIE

Les 4 intrus sont partis du château ? La fête des fantômes peut commencer et les joueurs ont gagné.

Les 4 invités fantômes se sont sauvés ? Dommage, la fête est finie et tout le monde va se coucher !

