



5-10 jaar



2 tot 4 spelers



15 min

Inhoud:

36 monster-/spookfiches, 4 platen om in te vullen, 1 dobbelsteen.

Doel van het spel:

De eerste zijn die zijn plaat vult met 6 verschillende spoken.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler krijgt een plaat en legt die voor zich. De fiches worden midden op tafel gelegd met de monsterkant naar boven.

**Verloop van het spel:**

De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen met afbeeldingen van monsters.



Hij moet kiezen uit 2 acties:

1/ Hij pakt een monsterfiche met hetzelfde plaatje als op de dobbelsteen van het midden van de tafel en draait die om, zodat het spook aan de achterkant zichtbaar wordt.

Als dit spook nog niet op zijn plaat ligt, pakt hij de fiche en legt deze (met het spook zichtbaar) op de eerste vrije plaats vanaf de linkerkant.

Als dit spook al op zijn plaat ligt, heeft hij pech ... hij legt de fiche terug op het midden van de tafel met de monsterkant naar boven. De andere spelers moeten proberen te onthouden waar het spook ligt, zodat ze het later kunnen pakken.

2/ Hij probeert een fiche van een van zijn tegenstanders te stelen.

Hij pakt een spookfiche van de plaat van een van zijn tegenstanders:

Als het monster aan de achterkant van de spookfiche die hij heeft gepakt, hetzelfde monster is als op de dobbelsteen, wint hij de fiche en legt die op zijn eigen plaat (met het spook zichtbaar en op de eerste vrije plaats vanaf links).

Als hij zich heeft vergist (en het monster aan de achterkant van de spookfiche niet hetzelfde monster is als op de dobbelsteen), gebeurt er niets: het spook wordt teruggelegd op de plaat van zijn tegenstander en de volgende speler is aan de beurt.

Opmerking 1: als de dobbelsteen een monsterkleur aangeeft die niet meer op tafel ligt, kan de speler natuurlijk proberen dit monster van de plaat van een andere speler te stelen.

Let op: een speler mag slechts 2 keer per partij proberen een fiche van een tegenstander te stelen.

Opmerking 2: De fiches worden altijd neergelegd:

- op de platen: met de spookkant zichtbaar
- midden op tafel: met de monsterkant zichtbaar

EINDE VAN HET SPEL:

De speler die zijn plaat als eerste heeft gevuld met 6 verschillende spoken heeft gewonnen.

F Règle du jeu

Monster Ghost



De 5 à 10 ans



2 - 4 joueurs



15 min

Contenu :

36 jetons monstre / fantôme, 4 planches à compléter, 1 dé.

But du jeu :

Être le 1^{er} à compléter sa planche avec 6 fantômes différents.

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une planche et la pose devant lui. Les jetons sont placés au centre de la table faces monstres visibles.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur lance le dé qui lui indique un monstre.

Monster Ghost

Le joueur choisit alors entre 2 actions :

1/ Il prend, au centre de la table, un jeton monstre correspondant à celui représenté sur le dé, puis le retourne pour découvrir le fantôme présent au dos.

S'il n'a pas encore ce fantôme sur sa planche, il le prend et le pose (face fantôme visible) sur sa planche au 1^{er} emplacement libre à partir de la gauche.

S'il possède déjà ce même fantôme sur sa planche, tant pis pour lui... il repose le jeton face monstre visible au centre de la table... et les autres joueurs peuvent se souvenir de l'emplacement de ce fantôme pour le récupérer plus tard.

2/ Il tente de voler un jeton à un de ses adversaires.

Il prend alors un jeton fantôme sur la planche d'un de ses adversaires :

Si le monstre au dos du fantôme qu'il vient de prendre est bien celui indiqué par le dé : il gagne le jeton et le place sur sa propre planche (face fantôme visible et toujours au 1^{er} emplacement libre à partir de la gauche).

S'il s'est trompé (et que le monstre au dos du fantôme n'est pas celui indiqué par le dé), rien ne se passe : le fantôme est remis à sa place d'origine sur la planche de l'adversaire et la main passe au joueur suivant.

NB1 : Si le dé indique une couleur de monstre qui n'est plus présente sur la table, le joueur peut bien évidemment tenter de voler ce monstre sur la planche d'un autre joueur.

Attention : un joueur ne peut tenter de voler un jeton à un adversaire que 2 fois par partie.

NB2 : Les jetons se posent toujours :

- face fantôme visible sur les planches
- face monstre visible au centre de la table

Fin de la partie :

Le gagnant est le premier à avoir rempli sa planche avec 6 fantômes différents.

Un jeu de Luca Borsa et Luca Bellini