

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room


Chambre d'enfant

Kinderkamers


Decoración habitación

Camera dei bambini




 Kinder sind Weltentdecker!


Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 Children are world explorers!


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !


Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 ¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

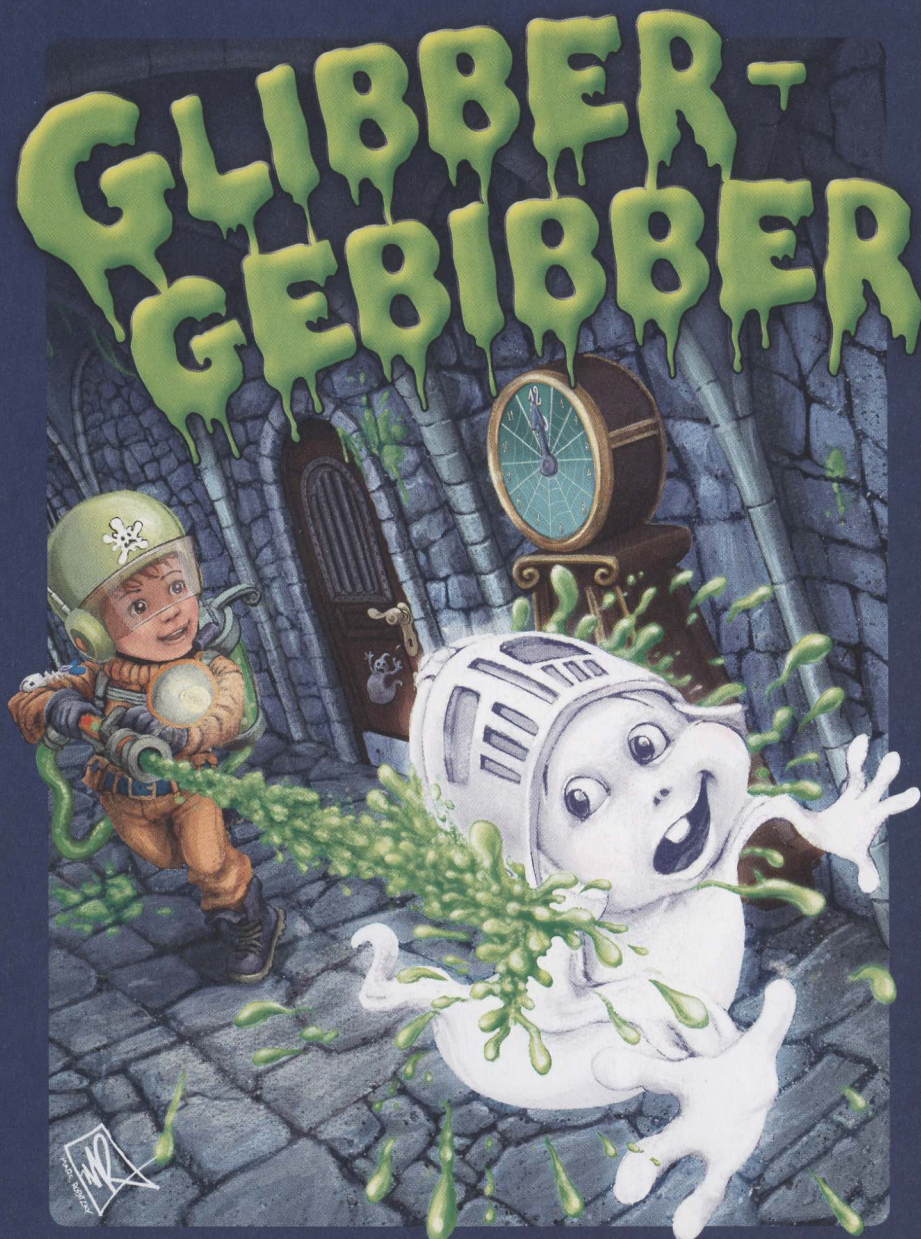
 I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Ghost Blaster · Fantômes piégés · Glibbergebibber
Temblor gelatinoso · Scova il fantasma

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2014

HABA

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 84842 1/14 Art. Nr.: 301334

Fantômes piégés

VIDÉO



Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 4 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans.

Auteur : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Marc Robitzky
Durée de la partie : 10 -15 minutes



FRANÇAIS

La vieille horloge de la tour vient de sonner le douzième coup : minuit, c'est l'heure des fantômes ! Les trois chasseurs de fantômes attendaient ce moment avec impatience. Ils rechargent rapidement leurs munitions de slime tout vert, épaulent leur super pistolet qu'ils ont eux-mêmes confectionnés et rentrent ensemble dans le château.

Partez avec eux à la chasse aux fantômes ! Ensemble, vous tentez d'attraper les fantômes en les touchant avec une bonne giclée de slime. Pour cela, vous devez lancer le dé chacun votre tour et retourner des cartes à l'aide des chasseurs de fantômes. Dès que trois cartes représentant un même fantôme sont retournées faces visibles, celui-ci est capturé et ne peut plus s'échapper. Mais attention : si, par inadvertance, vous retournez la carte d'un trou de serrure, c'est le chasseur de fantômes qui est pris au piège et se retrouve aux oubliettes. Vous pourrez évidemment le libérer, mais cela vous coûtera un temps précieux ! Votre but est donc de capturer tous les fantômes avant que l'heure des fantômes ne soit écoulée.

Contenu du jeu

3 chasseurs de fantômes, 24 cartes (18 cartes « fantôme », 3 cartes « oubliettes », 2 cartes « trou de serrure », 1 carte « porte du château »), 1 horloge (= cadran), 18 projectiles de slime, 1 dé, 1 règle du jeu



cartes « fantôme »



cartes « oubliettes »



carte « porte du château »



cartes « trou de serrure »

Préparatifs

Vous devez d'abord construire le château hanté : sortez d'abord du jeu les trois cartes « oubliettes » et la carte « porte du château ». Mélangez bien toutes les cartes restantes, faces cachées et formez avec elles quatre rangées les unes en dessous des autres, toujours faces cachées, au centre de la table puis placez les cartes « oubliettes » et la carte « porte du château » aux quatre coins. Vous obtenez une grille de 4 x 6 cartes, le château hanté est terminé !

Prenez le cadran de l'horloge et placez-le à côté du château. Positionnez l'aiguille de sorte qu'elle pointe vers le 12 (= heure des fantômes). Les trois chasseurs de fantômes sont placés sur la carte « porte du château ». Préparez les projectiles de slime et le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a rencontré un fantôme en dernier commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

• L'horloge

L'heure des fantômes avance ! Déplace l'aiguille du cadran d'un cran sur le chiffre suivant.

• Un, deux ou trois points

Prends un chasseur de fantômes quelconque et avance-le du nombre de cartes correspondant (une carte = une case).

Règles de déplacement importantes :

- Tu as le droit de déplacer le chasseur de fantômes horizontalement et verticalement mais pas en diagonale.
- Pendant que tu te déplaces, tu peux changer de direction aussi souvent que tu le veux.
- Tu dois jouer absolument tous les points indiqués sur le dé.
- Plusieurs chasseurs de fantômes ont le droit de se trouver sur la même carte.
- Si, au départ de ton tour, tu quittes une carte sur laquelle ne se trouve ni un autre chasseur de fantômes ni un projectile de slime, retourne cette carte face cachée (exceptions : la carte « porte du château » et les cartes « oubliettes » restent toujours faces visibles).
- Si le chasseur de fantômes tombe sur une carte face cachée, retourne cette carte et pose le pion dessus.

Que représente la carte retournée ?

→ Un fantôme

Touché, le slime dégouline de partout ! Regarde si les deux autres chasseurs de fantômes se trouvent sur des cartes représentant le même fantôme.

– Non ?

Domage ! Mais au moins, vous savez désormais où se cache ce fantôme. Partez à la recherche des cartes représentant le même fantôme.

– Oui ?

Super, vous avez capturé ce fantôme ! Placez un projectile de slime sur chacune des cartes de fantôme. Dans la suite de la partie, vous avez certes le droit de vous déplacer sur ces cartes, mais elles ne comptent plus pour la capture d'un fantôme.

→ Le trou de la serrure

Quelle malchance ! Les fantômes ont attiré le chasseur de fantômes dans un piège et il doit aller aux oubliettes. Prends le chasseur de fantômes, place-le sur la carte « oubliettes » correspondante et retourne la carte « trou de serrure », face cachée.

Attention : pour délivrer le chasseur de fantômes, un autre chasseur doit le rejoindre sur la carte « oubliettes » ou passer par cette carte. Dans ce cas, vous avez le droit de repartir à la chasse aux fantômes avec le chasseur délivré.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine,

- lorsque vous avez capturé les 18 fantômes avant que l'aiguille du cadran indique à nouveau le 12. Super, vous avez chassé tous les fantômes du château et gagné ensemble la partie !

ou

- lorsque l'heure des fantômes est écoulée avant que vous ayez pu capturer tous les fantômes. Malheureusement, vous avez été trop lents et vous avez perdu tous ensemble ! Vous aurez sûrement plus de chance la prochaine fois !

ou

- lorsque les trois chasseurs de fantômes se retrouvent en même temps dans les oubliettes. Dans ce cas, les fantômes vous ont piégés et vous avez également perdu.

Astuce pour une chasse aux fantômes encore plus passionnante !

Placez l'aiguille du cadran sur le 1 ou sur le 2 au début. Vous disposerez ainsi de moins de temps pour capturer les fantômes. La chasse sera d'autant plus passionnante !

Glibbergebibber

Een coöperatief geheugenspel voor 1 tot 4 spokenjagers van 5 tot 99 jaar.

Idee: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Marc Robitzky

Speelduur: 10 - 15 minuten



Het is middernacht en de torenklok heeft net voor de twaalfde maal geslagen - spookuur! Daarop hebben de drie spokenjagers gewacht: snel laden ze nog een keer groene glibbermunitie bij, hangen hun zelfgemaakt glibberpistool om hun schouders en gaan samen het kasteel binnen.

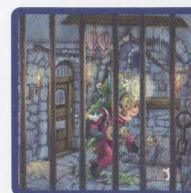
Ga mee op spokenjacht! Samen moeten jullie zo veel mogelijk spoken met een flinke portie glibber raken en ze dan vangen. Daarvoor moeten jullie om beurten de dobbelsteen gooien en met de hulp van de spokenjagers kaarten omdraaien. Zodra gelijktijdig drie kaarten van hetzelfde spook tevoorschijn zijn gekomen, is dit spook gevangen en kan het niet meer vluchten. Maar pas op: als je per ongeluk een kaart met een sleutelgat erop omdraait, is de spokenjager in de val gelopen en moet hij de kerker in. Natuurlijk kan hij weer bevrijd worden, maar dat kost waardevolle tijd. Het doel is, vóór het verstrijken van het spookuur alle spoken te hebben gevangen.

Spelinhoud

3 spokenjagers, 24 kaarten (18 spookkaarten, 3 kerkerkaarten, 2 sleutelgatkaarten, 1 kasteelpoortkaart), 1 klok (= draaischijf), 18 porties glibbermunitie, 1 dobbelsteen, 1 handleiding met spelregels



spookkaart



kerkerkaart



kasteelpoortkaart



sleutelgatkaart

Spelvoorbereiding

Bouw eerst het spookkasteel op. Leg de drie kerkerkaarten en de kasteelpoortkaart apart. Draai nu alle kaarten met de afbeelding naar beneden en meng ze op tafel goed door elkaar. Leg ze, nog steeds verdekt, in vier rijen onder elkaar in het midden op tafel en gebruik de kerkerkaarten en de kasteelpoortkaart als hoekkaarten. Zo ontstaat een raster van 4 x 6 kaarten en is het spookkasteel klaar!

Neem nu de klok en zet hem naast het kasteel. Zet de wijzer zodanig dat hij naar de twaalf (= spook) wijst. De drie spokenjagers gaan op de kasteelpoortkaart staan. Leg de glibbermunitie en de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De speler die het laatst een spook is tegengekomen, begint het spel en gooit de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

• De klok

Het einde van het spookuur komt dichterbij! Draai de wijzer van de klok een stap verder naar het volgende getal.

• Een, twee of drie ogen

Neem een willekeurige spokenjager en zet hem evenveel kaarten vooruit (1 kaart = 1 veld).

Belangrijke regels bij het verzetten

- Je mag de spokenjager horizontaal en verticaal verzetten, maar niet diagonaal.
- Tijdens het verzetten, mag je zo vaak je wilt van richting veranderen.
- Je mag geen dobbelsteenogen laten vervallen.
- Op één kaart mogen meerdere spokenjagers staan.
- Als je jouw spokenjager gaat verzetten en er bevindt zich geen andere spokenjager of glibbermunitie op deze kaart, draai je hem weer om. (Uitzonderingen: de kasteelpoortkaart en de kerkerkaart blijven altijd met de afbeelding naar boven liggen).
- Als jouw spokenjager op een verdekte kaart belandt, draai je de kaart om en zet je jouw speelfiguur erop.

Wat zie je op de omgedraaide kaart?

→ Een spook?

Raak, de glibber spuit in alle richtingen! Kijk of de beide andere spokenjagers op kaarten met hetzelfde spook staan.

– Nee?

Helaas! Nu weten jullie natuurlijk wel waar dit spook zich verstopt. Ga op zoek naar de andere kaarten met hetzelfde spook.

– Ja?

Geweldig! Jullie hebben dit spook te pakken! Leg op alle drie kaarten nu een portie glibbermunitie. Tijdens de rest van het spel mogen jullie wel op deze kaart terecht komen, maar bij het vangen van een spook telt hij niet meer mee.

→ Het sleutelgat

Dat is pech! De spoken hebben de spokenjager in de val gelokt en hij moet naar de kerker. Neem de spokenjager, zet hem op de passende kerkerkaart en draai de sleutelgatkaart weer om.

Opgelet: Om de spokenjager weer te bevrijden, moet een andere spokenjager bij hem op de kerkerkaart of erover heen worden gezet. Als dit gebeurt is, mag ook de bevrijde spokenjager weer op jacht naar de spoken.

Nu is het volgende speler aan de beurt en gooit de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel eindigt

- als jullie samen alle 18 spoken hebben gevangen voordat de wijzer van de klok weer op de twaalf staat. Super, jullie hebben alle spoken uit het slot verjaagd en samen het spel gewonnen!

of

- als het spookuur voorbij is voordat jullie alle spoken hebben kunnen vangen. Helaas, jullie waren te langzaam en hebben samen het spel verloren. Jammer, maar bij de volgende keer hebben jullie vast meer geluk!

of

- als alle drie spokenjagers samen in de kerker zitten. In dat geval waren de spoken jullie te slim af en hebben jullie samen verloren.

Tips voor een spokenjacht met nóg meer spanning

Zet de wijzer van de klok bij het begin van het spel eens op de een of de twee. Jullie hebben dan minder tijd om de spoken te vangen en de jacht wordt nóg spannender!