



Chair de poule

Terreur
au
cimetière

INSTRUCTIONS
De 2 à 4 joueurs

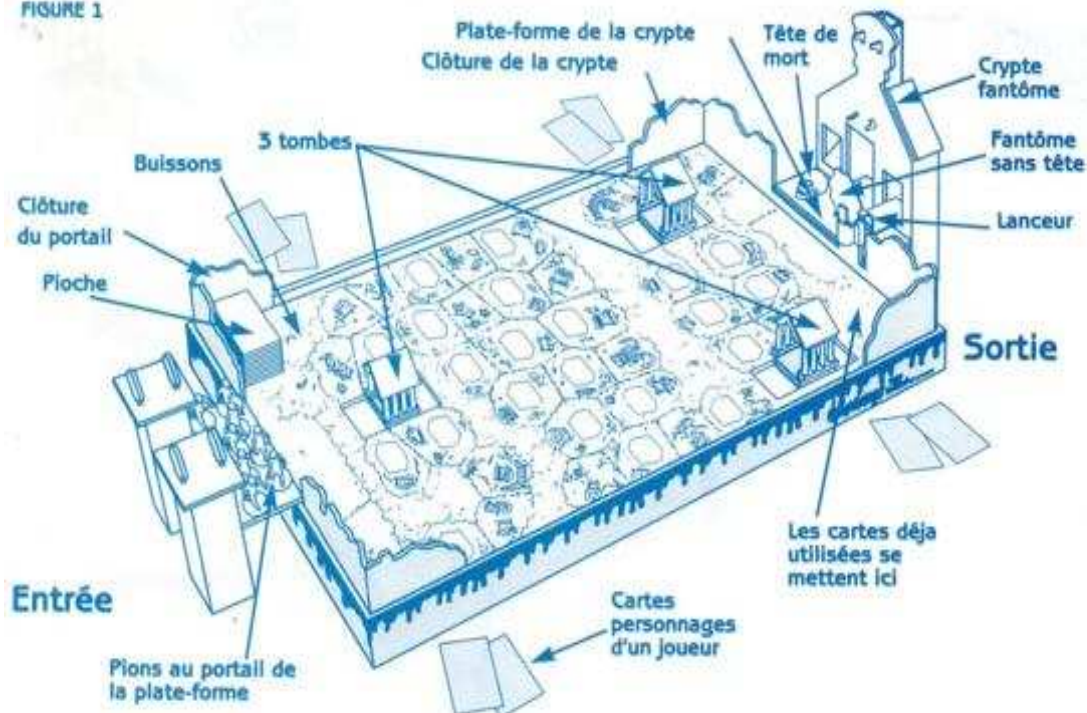
CONTENU

1 plateau de jeu, 3 plates-formes glissantes, 8 cartes personnages, 36 cartes,
8 pions, 3 tombes, 1 lanceur fantôme, 1 tête de mort,
1 feuille prédécoupée, 1 feuille d'autocollants, 2 dés.

ASSEMBLAGE

Voici comment installer un jeu complet pour 4 personnes ! Servez-vous de la figure 1 tout au long de l'installation du jeu.

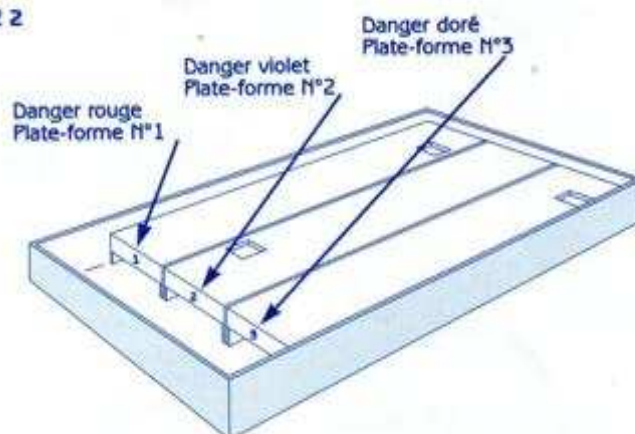
FIGURE 1



PLATES-FORMES GLISSANTES

Détachez les plates-formes glissantes de leur support et enfoncez les trappes en carton pour former les pièges dans le sol. Pliez les plates-formes de façon qu'elles prennent la forme d'une boîte. Ensuite, mettez les trois plates-formes dans la boîte de jeu comme indiqué Figure 2.

FIGURE 2



PLATEAU DE JEU ET TOMBES

1. Détachez toutes les pièces de carton prédécoupées du plateau, et posez-les sur les plates-formes glissantes comme indiqué Figure 3.

2. Détachez chaque demi-tombe de la façon suivante:

(1) Appuyer sur la partie arrière de la tombe pour qu'elle se détache proprement.

(2) En faisant très attention, séparez complètement la tombe en la faisant bouger de haut en bas.

3. Joignez les moitiés de tombes pour former 3 tombes (momie, monstre et loup). Voir figure 3A. Insérer les tombes dans les ouvertures du plateau de jeu (elles peuvent être placées dans n'importe quel ordre). Voir figure 1 pour leur emplacement.

FIGURE 3

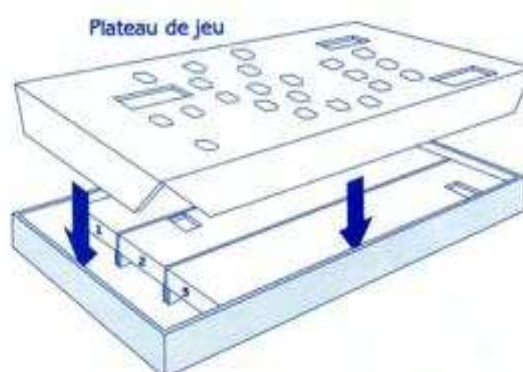


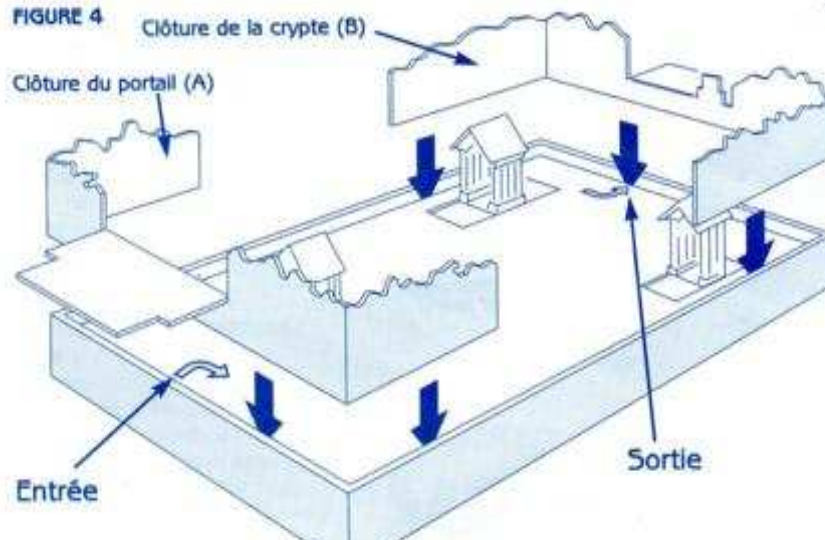
FIGURE 3A



CLÔTURES

1. Détachez la clôture du portail (A) et la clôture de la crypte (B). Pliez-les délicatement et insérez-les entre le plateau de jeu et le fond de la boîte comme indiqué figure 4, côté coloré à l'intérieur du plateau de jeu.

FIGURE 4



CRYPTE DU FANTÔME

1. Détachez la crypte du fantôme (C), et toutes ses pièces de carton prédécoupées. Attention, une des deux fenêtres ne se détache pas totalement, il faut simplement la plier vers le bas. Détachez aussi le haut de la glissière (D) et le bas de la glissière (E). Pliez-les le long de leurs rainures.

2. Insérez le bas de la glissière (E) dans les fentes obliques au milieu de la crypte. Puis insérez le haut de la glissière (D) dans les fentes supérieures de la crypte. Voir figure 5. Pliez ensuite les deux parties du toit de la crypte et insérez leur lanquette dans le bas de la glissière (E). Voir figure 5A.

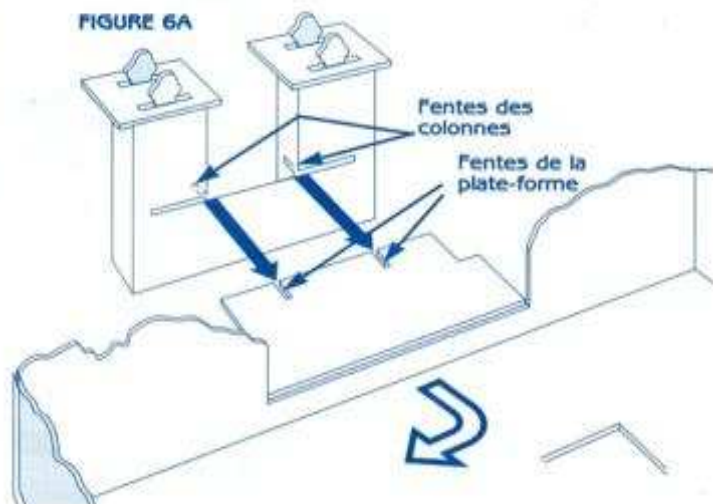
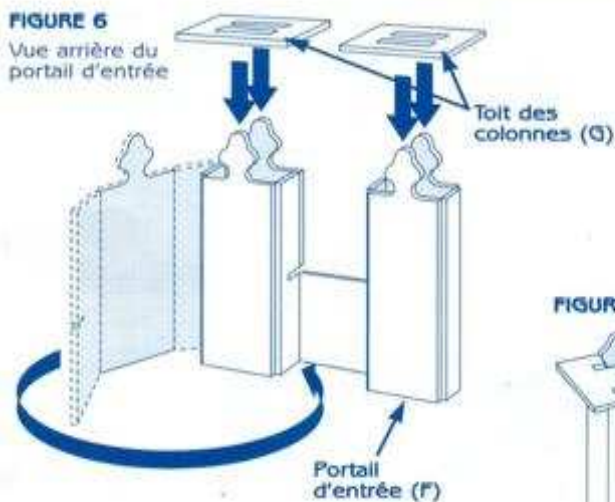
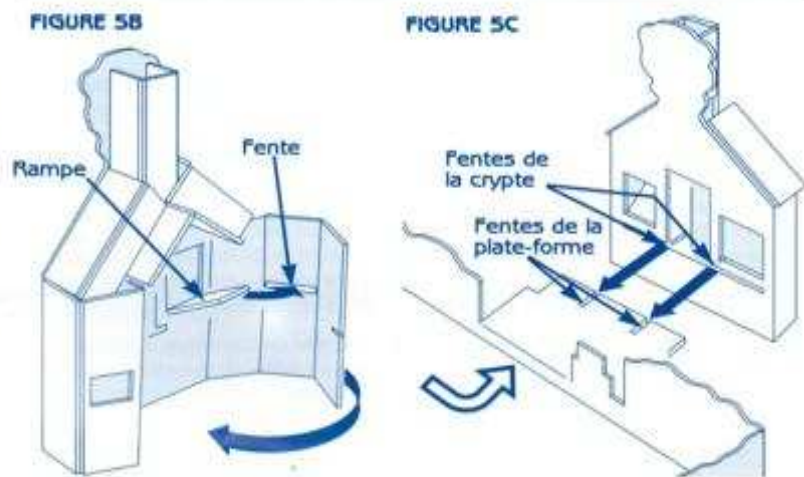
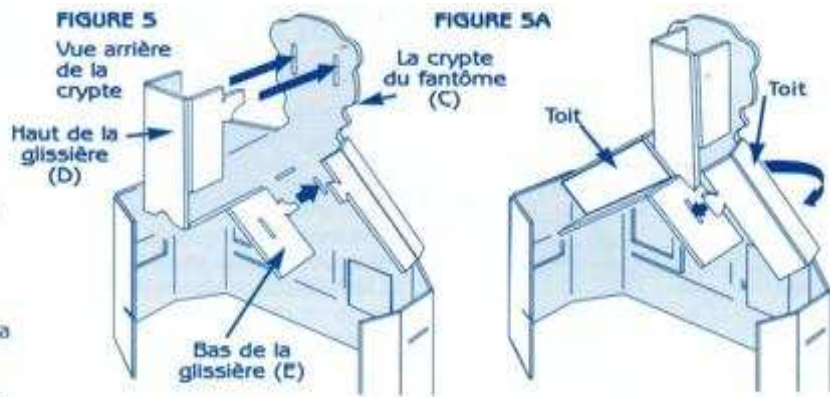
3. Pliez la fenêtre de la crypte vers l'intérieur et insérez-la dans la fente arrière de la crypte. Voir figure 5B.

4. Ensuite, joignez le mur de la crypte à la plate-forme de la clôture de la crypte. Voir figure 5C.

PORTAIL D'ENTRÉE

1. Détachez le portail (F) et le toit des colonnes (G). Pliez le portail et assemblez-le ensuite au toit. Voir figure 6.

2. Assemblez ensuite ce portail à la clôture du portail. Voir figure 6A.



FANTÔME SANS TÊTE ET SON LANCEUR

1. Détachez le fantôme sans tête et la petite pièce de carton pré-découpée. Détachez son support de la feuille plastique. Mettez le fantôme sur son support. Voir figure 7.

2. Détachez le balancier du lanceur, le support et le bouchon. Joignez-les comme indiqué figure 7A.

3. Placez le lanceur sur le montant de la clôture de la crypte pour que le balancier du lanceur reste dans la fenêtre droite de la crypte. Voir figure 7B.

4. Glissez le fantôme sans tête sur le lanceur comme montré figures 7C et 7D, en respectant l'ordre des étapes.

Pour tester le lanceur, laissez tomber la tête de mort dans la glissière de la crypte. Elle sortira en roulant d'une des fenêtres de la crypte. Essayez jusqu'à ce qu'elle sorte et cogne le lanceur, qui enverra ainsi dans les airs le fantôme sans tête.

ATTENTION !

Ne pas se pencher sur le fantôme sans tête au moment du lancer de la tête de mort. N'utilisez que la carte du fantôme sans tête fournie dans ce jeu.

LES DÉS

Collez tous les autocollants avec des chiffres sur le même dé. Collez les autocollants représentant le monstre, la momie et le loup sur l'autre dé.

CARTES PERSONNAGES

Détachez les 8 cartes personnages.

FIGURE 7

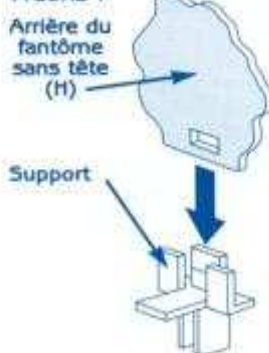


FIGURE 7A

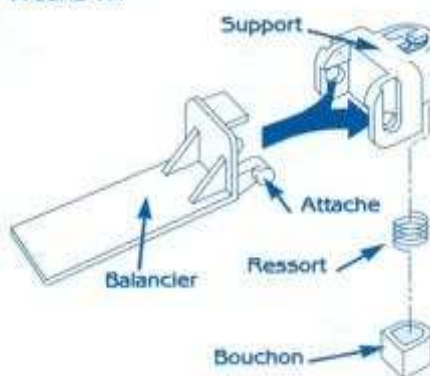


FIGURE 7B

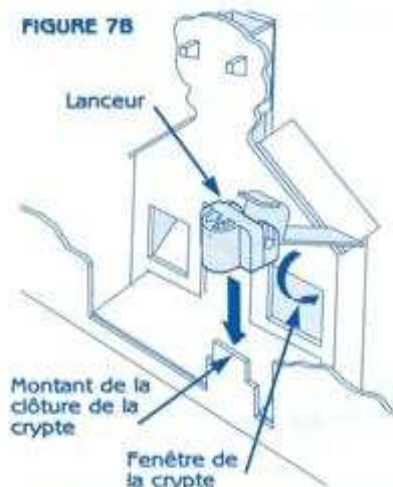
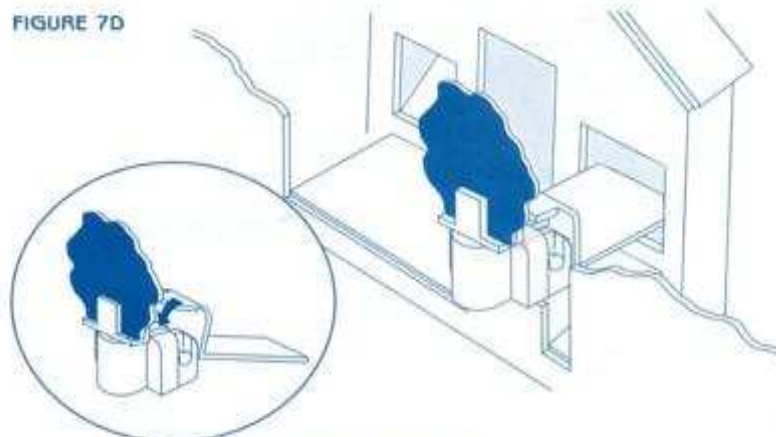


FIGURE 7C



FIGURE 7D



5 Appuyez sur le support et bloquez-le à l'aide du balancier.



L'HISTOIRE

Bienvenue au cimetière vivant! Vous et vos amis êtes emprisonnés à l'intérieur et vous devez essayer d'en sortir! Pour cela, vous aurez besoin de trouver une carte bague magique pour détruire le fantôme sans tête qui rôde dans les parages. Ramassez des cartes au fur et à mesure que vous avancez parmi les tombes, mais attention! Tout bougera sous vos pieds, et des mains de squelettes vous attraperont! Vous pourriez même tomber dans une tombe! Vous, ou vos amis, pouvez aussi être transformés en monstres. Alors venez faire une partie - si vous osez! Attention! Chaque nouvelle partie est une horrible aventure!



MISE EN PLACE DU JEU

Référez-vous à la Figure 1 pour placer les éléments suivants

1. Placez la tête de mort sur la plate-forme de la crypte.
2. Mélangez les cartes et posez-les face cachée sur table, sur les buissons près de l'entrée, pour former la pioche.
3. Choisissez deux pions et prenez les cartes personnages de même couleur. Voir Figure 8.

Vos pions portent les mêmes noms que les personnages sur les cartes. Ils sont tirés des livres *Chair de Poule*! Durant la partie, vos pions vont ramasser des cartes. Mettez bien les cartes avec le pion correspondant.

Mettez vos deux pions sur la plate-forme du portail et mettez vos deux cartes personnage devant vous.

4. Faites glisser les tombes dans une position centrale. Voir Figure 9.

FIGURE 8



FIGURE 9



BUT DU JEU

Avoir une carte bague magique et détruire le fantôme sans tête.

COMMENT JOUER

Le plus jeune des joueurs commence la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient votre tour

1. Lancez les dés.
2. Bougez une tombe suivant le symbole du dé.
3. Si vous le souhaitez, déplacez l'un de vos pions suivant le nombre indiqué par le dé (facultatif)

1. LANCER LES DÉS

Lancez le dé des symboles et le dé des chiffres.

2. BOUGER UNE TOMBE

Déplacez d'un cran la tombe dont le symbole a été indiqué par le dé. Par exemple, si vous avez obtenu un loup au dé, bougez la tombe du loup. Voir figure 10.

FIGURE 10



Tombe du loup



Tombe de la momie



Tombe du monstre

Pour la faire bouger, faites-la glisser vers l'avant ou vers l'arrière. Voir figure 10A.

Remarque: Ceci va changer le plateau de jeu (voir paragraphe "plateau de jeu changeant" page 6).

Le piège d'une tombe

La position juste en-dessous de la tombe est un piège. Les deux autres positions sont des cases du plateau qui peuvent être déplacées durant le jeu.

Aucun pion ne peut être mis directement dans un piège ni par un lancer de dés ni par une carte. Vous ne pouvez tomber dans un piège que si la tombe change de position.

Si un pion tombe dans un piège, ce pion est immédiatement éliminé (retirez le pion du piège. Placez-le sur la carte personnage qui lui correspond et remettez toutes les cartes ramassées par ce pion dans la pioche).

FIGURE 10A. Les positions des tombes



Plateau de jeu changeant

Le fait de changer la position d'une tombe va changer certaines cases du plateau et va affecter vos pions ou ceux de vos adversaires. Quand le plateau de jeu change, tous les joueurs doivent être attentifs à ces cases si leurs pions sont dessus.



Case potion magique



Case flèche

Les cases du plateau de jeu sont expliquées plus en détail page 7.

3. DÉPLACEZ VOTRE PION

Quand vient votre tour, déplacez un de vos pions du nombre de cases indiqué par le dé. Ensuite, suivez les instructions de la case sur laquelle s'est arrêté votre pion (voir cases du plateau de jeu). Si vous ne désirez pas ou que vous ne pouvez pas bouger, vous passez votre tour.



DÉPLACEMENT SIMPLE DU PION

- Déplacez toujours votre pion du nombre total de points indiqué par le dé.
- Un pion peut se déplacer dans n'importe quelle direction sur une case adjacente, mais ne peut pas se déplacer en diagonale. Voir figures 11 et 11 A.
- Un pion ne peut pas revenir sur une case initialement occupée pendant le même tour de jeu.
- Un piège n'est pas une case du jeu. Un joueur ne peut pas mettre directement un pion dans un trou.
- Un pion ne peut pas traverser des buissons ou des tombes ouvertes. Les buissons et les pièges bloquent les joueurs. Voir figure 11B.
- Un pion ne peut traverser ni des buissons ni des tombes ouvertes.

FIGURE 11. Déplacement autorisé



FIGURE 11A. Déplacements interdits

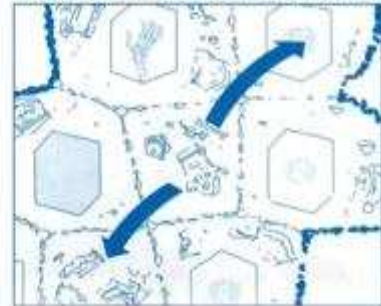


FIGURE 11B. Déplacements interdits



❶ CASES DU PLATEAU DE JEU

Il y a six cases différentes. Faites ce qui suit si votre pion tombe dessus après un lancer de dés, s'il y est amené par une carte, ou si une telle case apparaît sous vos pions après le mouvement d'une tombe.



CASE PELOUSE :
Ne faites rien



CASE FLECHE :
Amenez aussitôt votre pion à la case Danger de la même couleur !



CASE DANGER :
Ne bougez pas, mais faites attention ! Pendant que votre pion est sur cette case, il peut tomber

dans une tombe ouverte à proximité lors du tour de jeu d'un de vos adversaires, et il serait éliminé.



CASE MAINS DE SQUELETTE :
Vous êtes paralysé ! Il ne peut pas quitter cette case jusqu'à ce que quelqu'un bouge

une tombe, et change de case. Essayez de bouger votre autre pion. Si vos deux pions sont sur des cases mains de squelette, alors vous ne pouvez effectuer aucun mouvement.



CASE POTION MAGIQUE :
Si vous êtes sous l'effet du sortilège d'une carte monstre, vous êtes guéri par la

potion magique. Remettez alors la carte monstre sur le tas de cartes face visible à côté de la pioche.

Si votre pion n'est la victime d'aucun sortilège, rien ne se passe.



CASE CARTE CHAIR DE POULE :

Si vous n'êtes pas sous l'emprise d'un sortilège, prenez une carte à la pioche, et suivez ses instructions.

IMPORTANT : Vous ne pouvez prendre une carte que lorsque c'est votre tour de jouer et si vous y arrivez grâce à votre lancer de dés, ou à une carte. Si une tombe bouge, et que la case sous vos pieds se transforme en une case carte chair de poule, vous ne prenez pas de carte.

❷ CARTES CHAIR DE POULE

Certaines cartes vous obligent à les utiliser tout de suite ; d'autres à les garder et à vous en servir plus tard. Les quatre différents types de cartes sont expliqués ci-dessous.

Vous pouvez utiliser autant de cartes que vous le désirez quand c'est votre tour de jouer, et à n'importe quel moment de votre tour de jeu, sauf précisions contraires. Vous n'avez qu'à lire les histoires sur les cartes, et faire ce qu'elles disent. S'il ne reste plus de cartes dans la pioche, mélangez le paquet de cartes déjà utilisées, et commencez une nouvelle pioche.

Conseil stratégique

Vous avez tout intérêt à jouer des cartes contre vos adversaires et plus particulièrement lorsque leurs pions s'approchent de la crypte.

Rappelez-vous : Votre but est de ramasser une carte bague magique, et de traverser la crypte!

1. CARTES « JOUEZ MAINTENANT »

Lisez cette carte à haute voix et suivez ses instructions. Ensuite posez-la face cachée sur le paquet des cartes déjà utilisées (sauf si c'est une carte monstre).



Cartes monstre

Si une carte vous dit de transformer en monstre vous ou un de vos adversaires, placez la carte monstre face visible sur la carte personnage du pion que vous venez de déplacer, ou face visible sur le paquet de cartes de n'importe quel adversaire.

Que faire quand vous êtes un monstre

Une fois que vous avez été transformé en monstre, vous devez trouver une potion magique pour être guéri ! Durant les tours suivants, essayez de vous arrêter sur une case potion magique ! Si vous réussissez, vous serez guéri immédiatement. Remettez la carte monstre face cachée sur le paquet de cartes déjà utilisées. Remarque : si une tombe bouge, et une case potion magique apparaît sous vos pieds, vous êtes guéri aussitôt. Il y a aussi une carte spéciale « Jouez maintenant » qui guérira tous les pions qui ont été transformés en monstres. Cherchez-la !

REGLES CONCERNANT LES MONSTRES

- Les monstres se déplacent comme des pions normaux.
- Toutes les cases font effet sur les pions monstres sauf la case carte chair de poule. Si un pion monstre s'arrête sur une telle case, vous ne pouvez pas tirer de carte.
- Vous pouvez jouer n'importe quelle carte gardée par votre pion monstre.
- Vous ne pouvez pas utiliser une carte monstre sur un pion qui est déjà un monstre, mais vous pouvez jouer n'importe quelle autre carte sur lui.
- Un pion monstre ne peut pas détruire le fantôme sans tête, même s'il a une carte bague magique. Il doit d'abord être guéri (voir « Cartes bague magique » pour plus de détails).

2. CARTES « JOUEZ PLUS TARD »

Gardez cette carte secrète et mettez-la sous la carte personnage du pion qui l'a ramassée. Conservez-la pour plus tard.

Cartes bague magique

Si vous avez une ou plusieurs cartes bague magique, gardez-les secrètes et cachées sous votre carte personnage. Ensuite, partez à la chasse du fantôme sans tête aussi vite que vous pouvez si vous n'êtes pas un monstre. Vous avez besoin de cette carte pour détruire le fantôme sans tête. Voir « Comment gagner » ci-dessous.



IMPORTANT : Vous ne pouvez pas jouer une carte bague magique qui est cachée sous une de vos cartes personnage pour l'autre pion. Aussi, si votre pion fille a une carte bague magique cachée sous sa carte personnage, votre pion garçon ne peut pas l'utiliser.



Carte revirement monstre
Gardez cette carte sous votre carte personnage. Quand un joueur joue une carte monstre sur ce pion,

placez la carte revirement monstre sur le paquet des cartes déjà utilisées et posez la carte monstre sur une des cartes personnage de votre adversaire. Son pion devient alors un monstre.

3. CARTES « JOUEZ MAINTENANT OU PLUS TARD »

Jouez cette carte de suite ou gardez-la secrète sous votre carte personnage pour la jouer plus tard. Quand vous la jouez, lisez-la à haute voix et suivez ses instructions. Ensuite, posez-la face cachée sur le paquet des cartes déjà utilisées.

4. CARTES « JOUEZ N'IMPORTE QUAND »

Cette carte est spéciale ! Vous pouvez la jouer à n'importe quel moment, même quand ce n'est pas votre tour de jouer ! Jouez cette carte immédiatement ou cachez-la sous votre carte personnage pour la jouer plus tard. Lisez-la à haute voix quand vous la jouez ; suivez ses instructions et placez-la face cachée sur le paquet de cartes déjà utilisées.

COMMENT GAGNER

Détruisez le fantôme sans tête !

Quand votre pion a une ou plusieurs cartes bague magique, essayez de l'amener le plus vite possible à la plate-forme de la crypte. Vous n'avez pas à vous déplacer du nombre total de points de vos dés pour sauter de la case flèche / sortie du plateau de jeu, à la plate-forme de la crypte.

Remarque : il peut y avoir plusieurs joueurs sur la plate-forme au même moment.

Une fois sur la plate-forme, montrez à tout le monde votre carte bague magique, et lisez-la à haute voix. Maintenant, tentez de détruire le fantôme sans tête en lâchant la tête de mort dans la gisnière de la crypte.

- Si la tête de mort tombe sur le lanceur du fantôme sans tête, et que ce dernier s'envole, vous gagnez ! Tout le monde peut s'échapper du cimetière, y compris les pions qui sont tombés dans les trous des tombes. Voir figure 12.
- Si la tête de mort roule à travers l'autre fenêtre de la crypte, essayez encore lors de votre prochain tour, sauf si vous avez une carte « Jouez maintenant ou plus tard » qui vous permet d'avoir un autre tour complet de jeu aussitôt ! Dans ce cas-là, vous devez à nouveau relancer le dé, bouger une tombe et un pion. Rappelez-vous : vous ne mettez jamais votre carte bague magique sur le paquet des cartes déjà utilisées. Vous pouvez utiliser la même carte autant de fois que nécessaire. Voir figure 12 A.

FIGURE 12



ATTENTION !

Pendant que vous attendez votre prochain tour, un adversaire peut voler votre carte bague magique, déplacer votre pion, échanger sa place avec votre pion, ou transformer votre pion en monstre, selon les cartes qui sont jouées. Si votre pion est transformé en monstre, vous devez trouver une potion magique avant de tenter de détruire le fantôme sans tête. Si vous perdez votre carte bague magique, vous devez aller en chercher une autre (à moins que vous n'ayez la chance de posséder plus d'une carte pour ce pion).

Des nouvelles d'outre-tombe

Si vous avez perdu vos deux pions dans les pièges des tombes, vous êtes immédiatement éliminé du jeu.

Des nouvelles de la crypte

Si tous les autres joueurs sont éliminés du jeu, et vous êtes le seul survivant, vous êtes automatiquement le vainqueur, même si vous n'avez pas détruit le fantôme sans tête.



FIGURE 12A



MB
JEUX

Châss de poud et les dessins associés sont propriétés de Parascute Press, Inc.
© 1996 Parascute Press, Inc. Tous droits réservés.
Jeu © 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A.,
Boulevard Technolac, 73370 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard
International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte
Biergartenstrasse 2, CH-8965 Benken.

04602F0396