

112 F
A 102

GRUSELINO

Ravensburger 230815

Jeu de cache-cache au château. Des esprits en tous genres y participent : chauve-souris, fantôme, vampire, armure, sorcière, chouette, citrouille... Pourtant, en observant bien, l'un d'eux manque toujours. Mais lequel ?

MATERIEL

33 cartes ESPRITS, 4 cartes récapitulatives, règle de jeu.

BUT DU JEU

Etre le premier, lors de chaque round, à repérer sur la carte jouée l'esprit qui manque. Le gagnant reçoit en récompense la carte qu'il a bien observée.

PREPARATION

Chacun reçoit une carte récapitulative. Si vous êtes plus que quatre joueurs, deux joueurs se partagent une carte. Sur cette carte sont illustrés les huit esprits du château. Mélangez bien les cartes ESPRITS et posez-les en talon, faces cachées, au milieu de la table. Sur chacune de ces cartes, 7 des 8 esprits sont illustrés. Un d'eux manque donc. Lequel ?

DEROULEMENT

Celui qui fait la pire grimace peut jouer le premier ; on joue ensuite à tour de rôle. Jouer, c'est prendre la première carte du talon et la retourner. Aussitôt, tous les joueurs en même temps réfléchissent pour trouver l'esprit qui manque. Le premier à l'avoir trouvé, nomme haut et clair le nom de cet esprit. **Si c'est juste**, il reçoit la carte ESPRIT et le pose près de lui. **Si c'est faux**, le round s'arrête aussitôt et le joueur qui s'est trompé doit rendre une carte s'il en a déjà gagnée une. Toutes les cartes perdues sont remises sous le talon.

On joue ainsi round après round, carte après carte.

FIN DU JEU

Le jeu finit quand toutes les cartes ont été gagnées. Celui qui en possède le plus, gagne la partie.

CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg 76 1060 BRUXELLES tél. 00.32.2.537.83.92. - fax 537.51.75

+ PIRQUETTE +

RUE DE PINTAMONT 36
7800 ATH 068291205