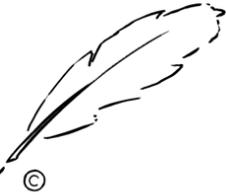


DUNKELWAIDE



Adve Runde 

Spielerlag

Mentions légales

Auteur, règle du jeu et conception de base

Lars-Michael Stock

Traduction en Français

Eric Bullinger

Illustrations

Lara Schilling

Conception des lettrages DunkelRunde et AdveRunde

Julika Stock

Conception du site Internet

Carsten Weber

AdveRunde Spieleverlag

www.adverunde.de

Lars-Michael Stock, Hembecker Weg 37a, D-58675 Hemer

1^{ère} édition

Copyright © 2018 by Lars-Michael Stock, Hemer.

Tous droits réservés par Lars-Michael Stock.

Titre et contenu de l'œuvre sont protégés par le droit d'auteur. Modification, traitement, traduction, distribution et reproduction même partielle, sous n'importe quelle forme, en particulier la reproduction photomécanique, électronique ou par moyen similaire, ne sont permis qu'avec une autorisation écrite de Lars-Michael Stock, Hemer.

Remarque :

Le plan de jeu, le matériel de jeu et la boîte de jeu sont en bois. Ce matériel naturel a des irrégularités de couleur, structure couleur. Avec le temps, le bois peut foncer.

Les pièces du puzzle sont imprimées individuellement de sorte que des différences de couleur peuvent apparaître. Le bois peut se déformer. Stockez donc le jeu dans un lieu sec et tempéré svp. Le flammage de la boîte en bois et le marquage à chaud peuvent pâlir avec le temps. Nous nous réservons le droit de modifier les couleurs et le contenu.

Table des matières

1.	<i>Introduction</i>	2
2.	<i>L'Histoires</i>	3
3.	<i>Le chemin à travers le pays</i>	3
4.	<i>Matériel de jeu</i>	5
5.	<i>Joueurs et durée</i>	6
6.	<i>But du jeu</i>	6
7.	<i>Préparation du jeu</i>	6
8.	<i>Sens des cases</i>	7
9.	<i>Dés et lancer un double</i>	9
10.	<i>Mouvement d'un enfant</i>	9
11.	<i>Mouvement d'un groupe d'enfants</i>	10
12.	<i>Mouvement d'un fantôme</i>	11
13.	<i>Peur des fantômes</i>	11
14.	<i>Guide abrégé</i>	12



1. Introduction

DunkelRunde est un jeu spécial pour toute la famille. Le plan de jeu est rond et donc orienté vers chaque joueuse et joueur. Les règles sont simples, de sorte qu'aussi les enfants peuvent rapidement participer. Une **règle du jeu bref** se trouve sur les deux dernières pages. Commençons par les particularités et détails :

Pour commencer un conte

Un conte est à la base des règles et de l'objectif du jeu. Pour bien plonger dans le jeu nous conseillons de d'abord lire ensemble cette **histoire** (Chap. 2) et d'explorer le **chemin à travers le pays mystérieux** (Chap. 3). Le plan de jeu rond illustré de façon merveilleuse par Lara Schilling invite à découvrir de n'importe quelle perspective.

Agir d'un commun accord

Chaque joueuse et joueur a deux pion, l'un représentant une fille, l'autre un garçon. En même temps que les enfants des autres joueurs ils s'élancent pour libérer les esprits du pays de la malédiction.

Les enfants s'entraident. Seulement à plusieurs ils n'ont pas peur des esprits et peuvent surmonter les obstacles.

Le mauvais sort n'est rompu que quand au moins un garçon **et** une fille sont arrivés au but. La couleur de ces pions n'a pas d'importance. Dès lors, la partie est souvent gagnée par plusieurs.



Petit frisson & stratégie

Les fantômes se déplacent continuellement et cherchent les enfants. Vont-ils me trouver et me chasser ? Ai-je suffisamment de chance aux dés pour arriver au but ?

Quel chemin choisir ? Chercher la sécurité près d'autres enfants ? Quel esprit dois-je avancer ?

Durabilité

DunkelRunde est un jeu hors du temps par son histoire magique, l'interaction entre les joueuses et joueurs ainsi que les matériaux utilisés.

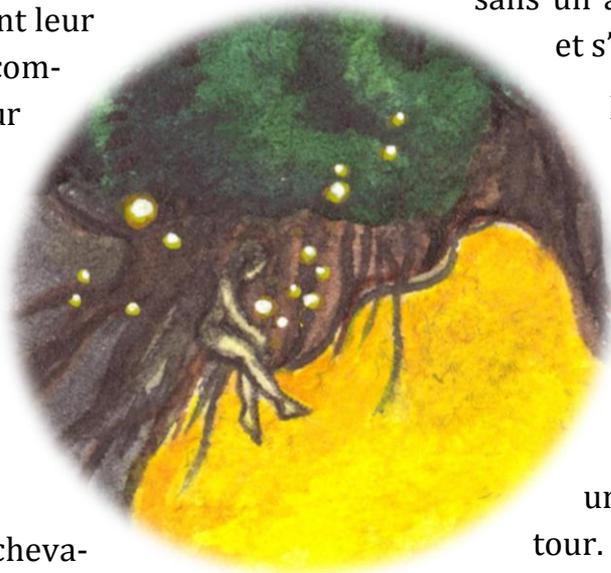
Le plan de jeux, les figures et la boîte sont en bois. Si on les manie avec soin on peut encore jouer à DunkelRunde dans 100 ans.

2. L'Histoires

Il était une fois quatre méchants chevaliers pillards, qui habitaient le château fort entouré d'eau de l'autre côté de la rivière. Sur le château-fort poussait un tilleul, à l'intérieur duquel une nymphe habitait, une dryade. Chaque nuit elle parlait aux chevaliers pendant leur sommeil et leurs recommandait d'arrêter leur agissements. Mais chaque matin, quand les hommes se réveillaient, ils oublièrent rapidement leurs songes et sortirent de nouveau faire du mal.

Un soir, lorsque les chevaliers rentrèrent, les ombres de la nuit enveloppaient déjà le château fort. Et quand ils arrivèrent au tilleul, ils y virent une lumière étrange. La dryade sortit et maudit les chevaliers. Ce sortilège transforma les hommes en bouillard et leurs armes tombèrent cliquetants au sol. Plus jamais ne pourraient-ils toucher quelque chose ou tuer quelqu'un. De nuit ils devront errer en fantômes brumeux sans ne plus trouver de paix et faire peur à tout le monde pour qu'ils ne fassent pas d'amies. A ce moment seulement les chevaliers se repentirent, mais c'était trop tard.

Depuis, les esprits hantent les lieux où ils ont commis leurs actes les plus horribles. Le premier habite au-delà du pont près de l'arbre mort. Le second créchait dans la vieille ruine au font de la forêt. Le troisième hante le cimetière au bord de la ri-



vière. Enfin, le quatrième fantôme habite dans la vieille taverne près du château et personne n'ose plus y aller. Depuis ce temps, le château est abandonné et un bouillard pâle baigne sa porte.

Les fantômes ne sont que bouillard et donc pas dangereux. Mais celui qui les rencontre sans un ami près de soi, est terrorisé et s'enfuit en courant.

Dans sa colère la dryade avait lancé une malédiction sans fin. Même le regret des fantômes n'y changea rien.

Près du château vivent jusqu'à ce jour une bonne sorcière dans une cabane et un magicien sage dans une tour. Ils savaient que rien ne devait être éternel et ils atténuèrent la malédiction pour que les fantômes puissent être délivrés un jour. Pour vaincre la malédiction, des enfants doivent aller de nuit au château. Seulement une fille peut réveiller la dryade et un garçon demander pardon au nom des chevaliers. À ce moment les fantômes trouveront la paix et la malédiction sera rompue.

3. Le chemin à travers le pays

Les enfants habitent le village, où ils sont en sécurité. C'est le début de l'automne, les épis sont mûrs et les premières pommes tombent des arbres. Le soleil du soir brille et illumine tout en couleurs chaudes. Un cheval se trouve sur son pré et le renard attend le crépuscule. Les enfants sortent du village pour rejoindre le château fort et rompre la malédiction.

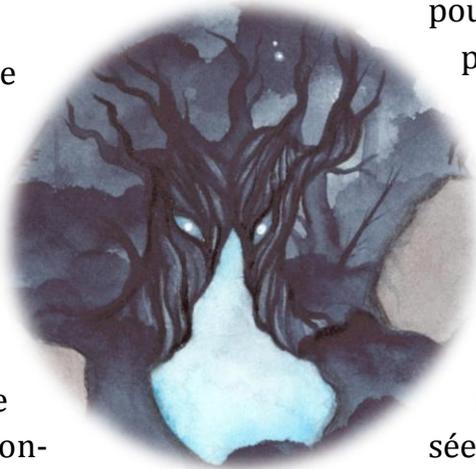
Beaucoup de choses sont à découvrir dans le pays :

Dans rivière bleu entre le village et le château vit un vieux dragon. Le chemin direct n'est donc pas accessible. En conséquence les enfants suivent la route et traversent la rivière à l'aide du pont. Le troll vient de se réveiller.

Juste derrière le pont se trouve un arbre mort où vit le premier des esprits. Une lumière bleuâtre et à peine visible dans une fente de l'arbre. Le chemin continue et rentre dans la **forêt des feux follets**, où l'esprit s'aventure et hante. Depuis mil ans y dort un géant. Des arbres poussent depuis longtemps sur lui comme sur les collines avoisinantes.

Les enfants arrivent à la rivière où un bateau est arrimé. En aval se trouvent des chutes avec des tourbillons. Donc ils doivent traverser la rivière ici, mais un enfant seul n'y arrive pas : pendent que l'un rame, l'autre éclaire en direction de l'autre rive.

De l'autre côté habite la bonne sorcière. Elle veut aider les enfants pour que le sortilège prenne fin. C'est son bateau qui est arrimé à la rive et dès que des enfants ont traversés la rivière, elle l'y renvoie de façon magique pour les enfants qui suivent.



Les enfants doivent traverser de leur propre force. Mais si un enfant reste seul sur l'autre rive, la sorcière l'aidera à traverser la rivière.

Une lumière agréable émane de la cabane de la sorcière et une fumée sort de la cheminée car la sorcière prépare des gâteaux pour les enfants. Si les enfants prennent peur des fantômes ils peuvent y prendre refuge.

La sorcière décrit aux enfants qu'il y a deux raccourcis qui ne sont pas facile à trouver et à suivre de nuit. Les esprits ne connaissent pas ces chemins, donc les enfants y sont en sécurité. Le premier raccourci est un passages de gibier, en vert sur le plan, qui traverse une forêt clairsemé. Le deuxième est un chemin herbeux qui suit le bord des collines.



En quittant la sorcière en suivant la route grise on arrive à la vieille ruine. Une lumière froide. Une lumière froide fantomatique transparait.

Le deuxième fantôme hante ces murs. D'ici la route arrive à l'ancien cimetière au bord de la rivière, où le troisième fantôme habite. Des feux follets attirent les regards et un fantôme guette derrière les pierres tombales.

Au-delà de la colline se trouve la « forêt grise », une forêt magique de conifère, où dort un vieux dragon. Dans la tour à la li-

sière de cette forêt vit le magicien sage qui veille à ce que ce dragon ne se réveille pas. Les enfants sont les bienvenues chez lui et une agréable lumière transparait sur la route.

Le magicien veut aussi libérer les esprits de leur sort pour qu'ils reposent en paix. Il raconte aux enfants d'un sentier muletier vert, qui longe la forêt grise et mène au château. Ce raccourci n'est pas facile à trouver de nuit et les enfants y avance que très lentement, mais ils y sont en sécurité car les fantômes ne s'y aventurent pas.

La route grise continu tout droit, de sorte qu'on arrive à la taverne abandonnée. On n'y trouve plus refuge, car c'est ici que hante le quatrième fantôme.

Derrière la taverne se trouvent les grottes de brouillard. Entre les collines dansent des feux follets autour de pierre abandonnées. Un brouillard recouvre le pays et semble engloutir ceux qui s'y aventurent.

Finalement, les enfants arrivent au vieux château fort entouré de douves. Un brouillard bleuâtre entoure la porte du château et aucun enfant n'ose y passer individuellement. Seulement à plusieurs, main dans la main, les enfants peuvent passer sous le portail et arriver à l'intérieur du château.

Le chemin gris-brun à travers le château passe entre d'anciens vestiges. Dans l'obscurité les enfants n'avance que difficilement. Les fantômes par contre y passent facilement car ils connaissent ces lieux depuis longtemps et peuvent y flotter comme un brouillard.

À la fin du chemin se trouve le tilleul magique. Une lumière dorée entoure l'arbre et est un refuge pour les enfants. La dryade dort sous les branches. Si une fille la réveille et un garçon lui demande pardon au nom des fantômes, la malédiction prendra fin.

4. Matériel de jeu

Boite en bois

Plan de jeu constitué de 7 pièces de puzzle

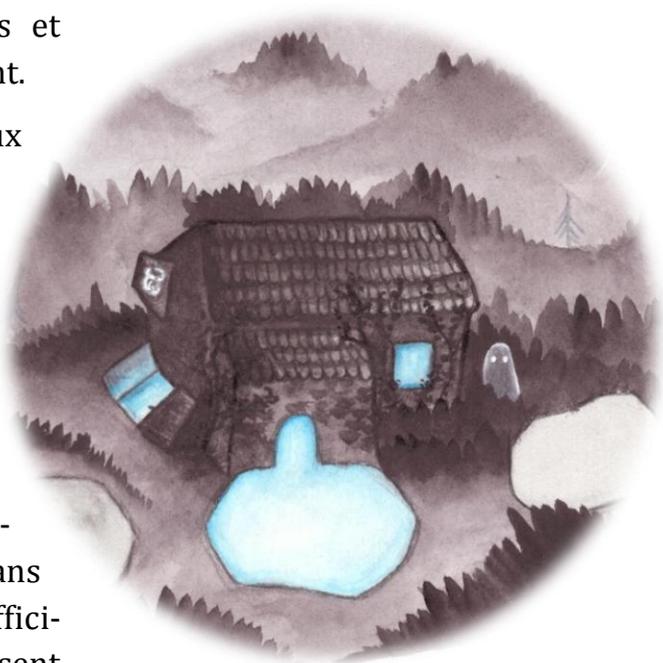
12 pions pour les enfants (6 filles et 6 garçons en six couleurs différents)

4 pions blancs pour les fantômes

1 dé à six faces pour les enfants

1 dé à huit faces pour les fantômes

Règle du jeu



5. Joueurs et durée

Le jeu est conçu pour entre 2 et 6 joueurs âgés d'au moins 6 ans. Il est approprié pour être joué simultanément par toutes les générations d'une famille. La dynamique du jeu est meilleure à partir d'au moins 3 joueurs.

Le jeu dure environ 10 minutes par joueur.

6. But du jeu

Chaque joueur bouge deux pions, une fille et un garçon. Du village, ils se mettent en route à travers la nuit, pour rompre la malédiction des fantômes.

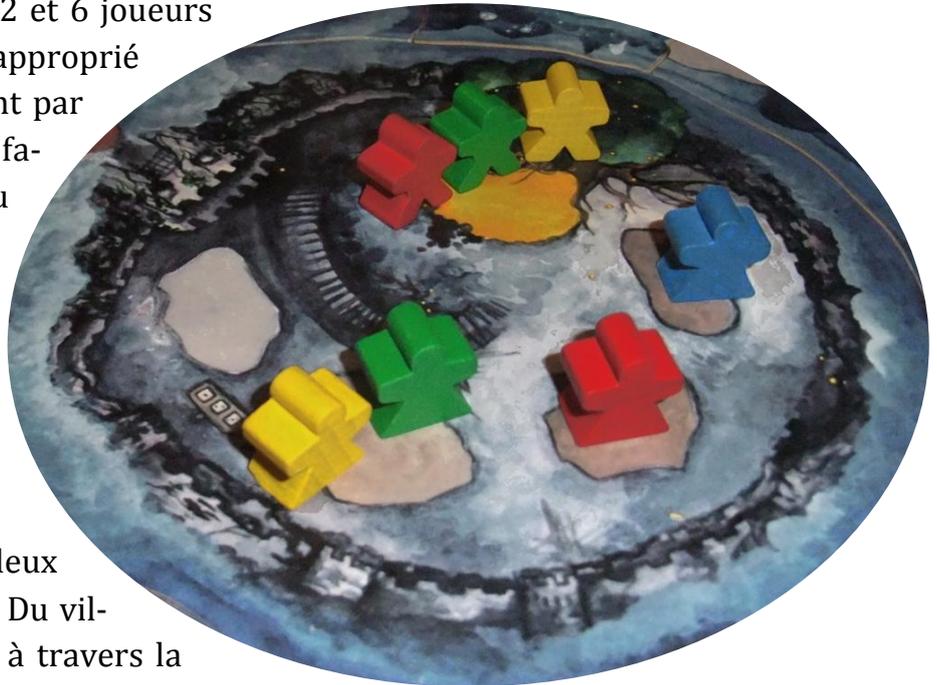
La malédiction n'est rompue que si au moins une fille et un garçon ont atteint le tilleul magique dans la ruine du château. Dès que par exemple la fille du joueur rouge et le garçon du joueur bleu ont atteint le tilleul les fantômes sont sauvés. Il est possible que les trois garçons se trouvent au pied du tilleul, mais ils doivent attendre une fille pour rompre la malédiction.

Dès que la malédiction est rompue le jeu est terminé. Chaque joueuse et joueur ayant un pion au tilleul gagne. Mais si les deux pions d'une couleur sont arrivés au tilleul, cette couleur gagne seul.

Exemple (voir l'illustration):

Trois enfants ont déjà atteint le but. Comme ce ne sont que des garçons, le jeu n'est pas fini. Ils doivent attendre l'arrivée

d'une fille pour pouvoir rompre la malédiction.



Sous cette condition, les variantes suivantes sont imaginables pour la fin du jeu :

Si la fille bleue arrive au but, les quatre joueurs gagnent.

Si une des autres filles arrive chez la dryade, sa joueuse gagne car elle est la seule à avoir ses deux enfants au but.

Par contre, si les filles verte et jaune arrivent ensemble en groupe grâce à un double de trois, leurs deux joueuses gagnent ensemble.

7. Préparation du jeu

Les joueurs et joueuses placent les pions représentant les enfants (fille et garçon de leur couleur dans le village (case jaunes) où le jeu commence.

Sur chacun des quatre lieux hantés (cases bleues) on place un fantôme.

8. Sens des cases

Le chemin menant au château a différentes couleurs dont le sens est décrit ci-dessous.

Cases grises (route)

Enfants et fantômes peuvent avancer librement sur les cases grises.



Cases jaunes (refuges)

Il y a **quatre** lieux sûrs, où les enfants sont protégés des fantômes ; le **village**, la **cabane de la sorcière**, la **tour du magicien** et le **tilleul magique** de la dryade.

Si un enfant prend peur à cause d'un fantôme, il s'effraye et retourne au refuge précédent le plus proche (case jaune).

Sur la première partie du chemin, les enfants retournent donc au village, s'ils rencontrent un fantôme. Dès qu'un enfant a traversé la rivière, il ne retournera plus qu'à la cabane de la sorcière. Un enfant ayant dépassé la tour du magicien ne retournera plus que jusqu'à cette tour. Finalement, un enfant ayant atteint la dryade ne rencontre plus de fantôme et y reste jusqu'à la fin du jeu.

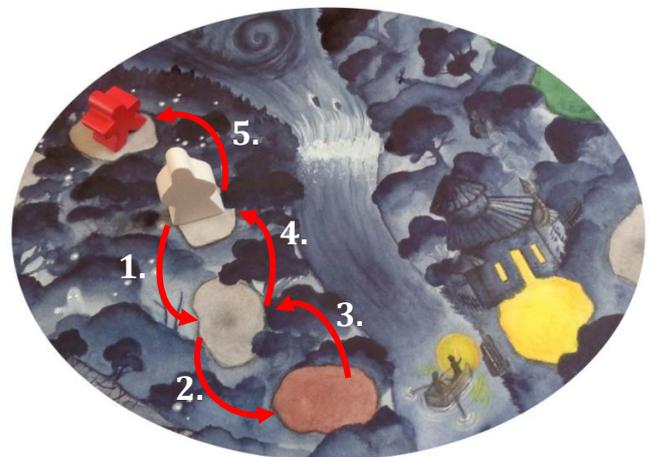
Les cases jaunes ne sont pas accessibles aux fantômes, ni pour y rester ni pour y passer !

Les fantômes ne peuvent pas aller sur ni passer par une case jaune. En conséquence, les fantômes sont « enfermés » entre deux cases jaunes. Le premier fantôme, celui qui hante l'arbre mort, ne peut donc qu'errer entre le village et el la cabane de la sor-

cière. Le deuxième esprit, vivant dans la vieille ruine, et le troisième hante entre la cabane de la sorcière et la tour du magicien. Le terrain du troisième fantôme, celui du cimetière, est la route entre la cabane de la sorcière et la tour du magicien. Finalement, le quatrième fantôme habitant la taverne abandonnée hante le secteur entre le tilleul magique et la tour magique.

Si un fantôme avance en direction d'une case jaune, il doit faire demi-tour sur la case précédente et continuer en sens inverse autant de case que lui reste des points du dé.

Un exemple :



La joueuse bleue lance les dés : Le dé à huit faces montre un 5, donc le fantôme avance de 5 cases. Elle choisit le fantôme d'icône ci-dessous et le bouge deux cases en direction de la cabane de la sorcière. Comme il ne peut pas y aller (case jaune) il fait demi-tour et avance les mouvements restant en sens inverse, donc trois cases. Comme cela le fantôme arrive sur la case du garçon rouge, qui se trouve seul sur une case. Le

garçon doit donc retourner vers la case jaune précédente, ici c'est le village. Voir les détails au chap. 13.

Cases bleus (lieux hantés)

Les fantômes hantent le jour les lieux de leurs crimes les plus abominables. Ce sont l'arbre mort, la ruine, le cimetière et la taverne abandonnée.

Les fantômes commencent donc le jeu sur les cases bleues.

Dès le début du jeu (la tombée de la nuit) les fantômes quittent les cases bleues en fonction des dés et peuvent faire peur aux enfants.

Les enfants ne peuvent pas s'arrêter dans un lieu hanté (une cases bleu), ni seul ni en groupe.

Ces lieux sont tellement effrayants, que les enfants ne peuvent pas y finir leur mouvement. Si les dés ne permettent pas d'aller au-delà, ils doivent interrompre au moins une case avant.

Cases rouges (obstacles)

Les obstacles (la rivière et l'effrayante porte du château) ne peuvent **pas être franchit par un enfant seul**, qui doit ainsi finir son tour sur la case rouge précédente et **attendre l'arrivée d'un autre enfant**.

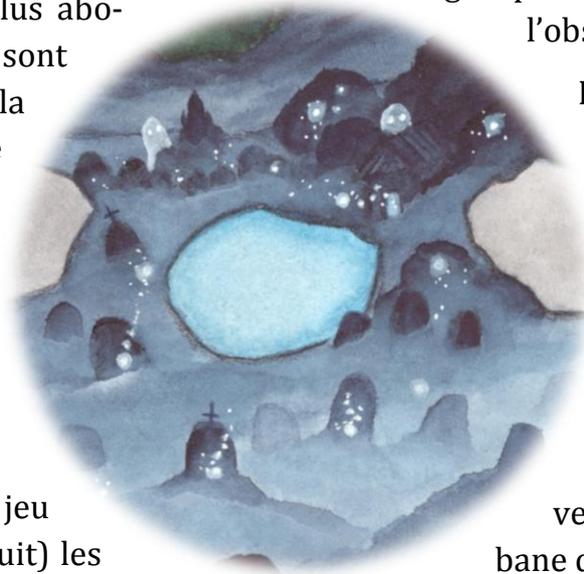
Dès qu'**au moins deux enfants** se trouvent sur une case rouge, ils traversent **immédiatement ensemble** l'obstacle et leurs

pions sont posés sur la case suivante. Les points excédentaires du dé à six faces sont alors perdus et le tour est terminé.

Si un groupe d'enfants arrive sur une case rouge où se trouve un enfant seul, le groupe le prend avec lui pour traverser l'obstacle.

La sorcière ne laisse aucun enfant seul : Si un seul enfant reste entre le village et la rivière, il ne peut pas traverser la rivière sans aide. La sorcière aide donc ce **dernier enfant**. Dès que cet enfant a atteint la case rouge il peut traverser la rivière et finir son mouvement sur la case jaune de la cabane de la sorcière.

Les **fantômes** peuvent atteindre les cases rouges **sans aucune restriction**. Le quatrième fantôme **peut traverser la porte du château** sans problème. Par contre les fantômes ne sont **pas capables de traverser la rivière**, car ils ne peuvent pas passer par la case jaune de la cabane de la sorcière.

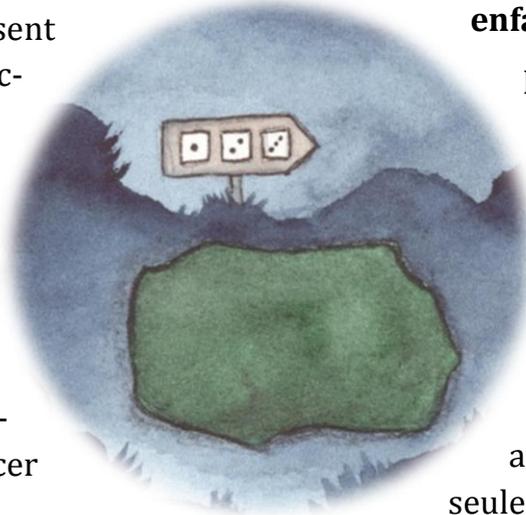


Cases vertes (raccourcie)

Les **fantômes** ne trouvent pas les raccourcie. Ils ne peuvent **pas atteindre** les cases vertes et passent toujours à côté des raccourcies.

Les **enfants seulement** peuvent aller sur les **cases vertes** et y sont donc en sûreté des fantômes. Toutefois, les raccourcies sont difficile à trouver et y avancer est pénible.

Les enfants ne peuvent commencer, avancer sur et quitter un raccourcie qu'avec un dé d'une valeur de **1, 2 ou 3**. Ceci est illustré par les panneaux indicateurs.

Cases brunes (Chemin du château)

Les **fantômes** peuvent avancer sur le chemin du château **sans aucune restriction**. En conséquence, les enfants n'y sont pas en sécurité, au contraire des raccourcies.

Le chemin du château est difficile pour les **enfants**. Ils ne peuvent y accéder, avancer et le quitter qu'avec un dé d'une valeur de **1, 2 ou 3**. Ceci est indiqué sur le panneau se trouvant dans le château.

9. Dés et lancer un double

Le plus jeune enfant commence. Ensuite, les joueurs lancent les dés dans le sens des aiguilles d'une montre.

On lance simultanément le dé à six et celui à huit faces. Le dé à six faces est pour les enfants, celui à huit faces pour les fantômes. Après avoir lancé les dés, la joueuse

ou le joueur décide quels enfants et quel fantôme il veut bouger. Il est libre de choisir s'il avance **d'abord un fantôme ou un enfant**.

Particularité : Si on lance un **double**, les **fantômes restent sur place**. Par contre, on doit avancer un **groupe d'enfant** au choix de la personne qui a lancé le double, même si aucun des sien n'est dans un groupe. Le groupe avance de la valeur d'un des dés seulement (l'autre ne compte pas). S'il n'y a pas de groupe d'enfants, personne n'avance. **Ensuite, la même personne lance les deux dés à nouveau.**

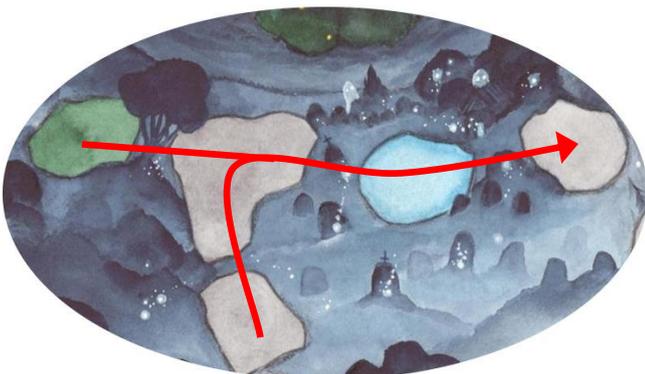
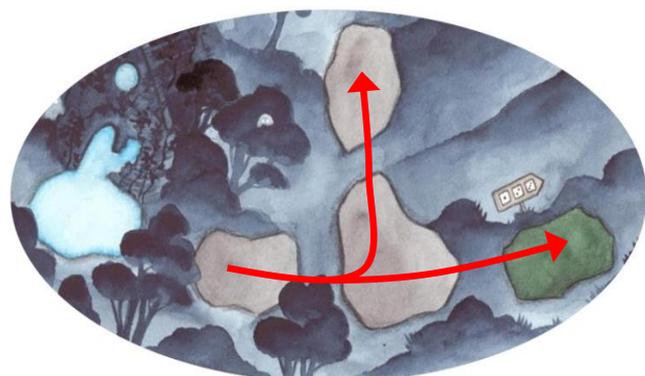
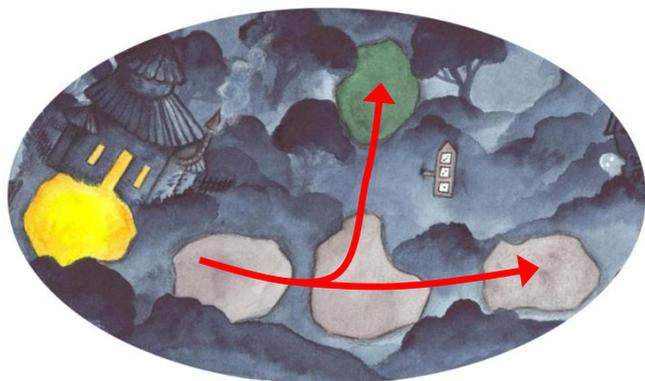
Comment avance enfants, un groupe d'enfants ou fantômes est décrit ci-dessous.

10. Mouvement d'un enfant

Un joueur peut avancer **un de ces enfants** (garçon ou fille) grâce au **dé à six faces**. Les règles suivantes sont à appliquer :

Il faut avancer un des enfants **d'au moins une case** si cela est possible. Le joueur choisit librement s'il bouge **la fille ou le garçon**. Si seulement l'un peut avancer, il faut alors le bouger celui-ci !

Les enfants ne peuvent **qu'avancer**, donc bouger qu'en direction du tilleul. Un exemple de mouvement possible est illustré ci-dessous :



Il n'est pas nécessaire d'utiliser la **valeur du dé** complètement. On peut donc interrompre le mouvement, mais il faut avancer d'au moins une case. On peut par exemple se servir de cette règle pour que son enfant rejoigne un autre pour faire partie d'un groupe d'enfants.

Il n'y a pas de limite du nombre d'enfants par case. Dès qu'au moins deux se trouvent sur une case, ils forment un **groupe d'enfants** qui n'a pas peur des fantômes (voir au chap. 13) !

Aussi longtemps qu'un **fantôme se trouve sur la même case qu'un groupe**, aucun enfant ne peut quitter ce groupe. Il faut donc déplacer le fantôme avant de bouger l'enfant.

Un **enfant seul** ne peut pas finir son mouvement sur une case où se trouve un **fantôme**, même si un groupe d'enfants s'y trouve. Un enfant seul ne peut pas finir son tour sur une case occupée par un fantôme. Il est donc nécessaire de d'abord bouger le fantôme, de continuer, si le dé le permet, ou de s'arrêter sur une case précédente.

La signification des **cases de couleur** est décrite au chap. 8.

11. *Mouvement d'un groupe d'enfants*

Lorsqu'il lance un **double**, un joueur doit avancer un **groupe d'enfants**, même si aucun des siens n'en fait partie. Le joueur choisit un des groupes et l'avance du nombre de cases que montre le **dé à six faces**. Les règles ci-dessous sont à prendre en compte :

Un groupe d'enfants ne peut avancer qu'en direction du tilleul. Au contraire d'un enfant seul, un groupe d'enfants doit **avancer aussi loin que possible** et ne peut pas interrompre le tour sans raison particulière. Il faut donc avancer autant de cases que montre le dé, sauf si cela n'est pas possible.

Un **groupe d'enfants** n'a **pas peur** des fantômes et peut donc **s'arrêter** où se trouver sur une case où se trouve un **fantôme**, ainsi que quitter cette case.

Néanmoins, un groupe d'enfants ne peut **pas s'arrêter dans un lieu hanté (cases bleus)**.

La signification des **cases de couleur** est décrite au chap. 8.

12. *Mouvement d'un fantôme*

Le **dé à huit faces** est réservé pour le mouvement d'un **fantôme**. Les règles décrites ci-dessous sont à appliquer :

Le joueur choisit librement lequel des fantômes il veut bouger.

La **valeur du dé** est à utiliser complètement. Le mouvement ne peut donc pas être raccourci.

Les fantômes peuvent bouger dans les **deux directions**. Lors d'un mouvement la direction ne peut changer que lorsqu'un fantôme arrive devant une case jaune, car il ne peut ni y aller ni sauter au-dessus.

Si un fantôme finit son mouvement sur une case où se trouve un **enfant seul**, cet enfant **prend peur** et **retourne** sur la précédente case jaune pour y prendre refuge.

La signification des **cases de couleur** est décrite au chap. 8.

13. *Peur des fantômes*

Les fantômes ne peuvent pas faire de mal aux enfants car ils sont fait de brouillard.

Tout de même ils peuvent leur faire vraiment peur !

Si un fantôme finit son mouvement sur une case où se trouvent **un enfant seul**, le fantôme chasse l'enfant qui doit retourner immédiatement jusqu'à la prochaine case jaune, l'un des lieux de refuge (le village, la cabane de la sorcière ou la tour magique).

Si **deux enfants au moins** se trouvent sur une case il forme un **groupe d'enfants** et ils n'ont **plus peur** des fantômes. Donc, un groupe d'enfant peut se trouver sur la même case qu'un fantôme sans fuir. Voir aussi au chap. 11).



14. Guide abrégé

Avant la partie

Deux enfants de même couleur par joueur sont placés dans le village, un fantôme est placé sur chacun des quatre cases bleues.

Fin de la partie

Au moins un garçon **et** une fille ont atteint le tilleul magique. Les figures peuvent être de n'importe quelle couleur, donc plusieurs joueurs peuvent gagner.

Stratégie

Un groupe d'au moins deux enfants n'a pas peur des fantômes. Il est donc souvent préférable de s'arrêter auprès d'autres enfants que de continuer pour utiliser la valeur totale du dé.

Signification des cases

Cases grises (route):

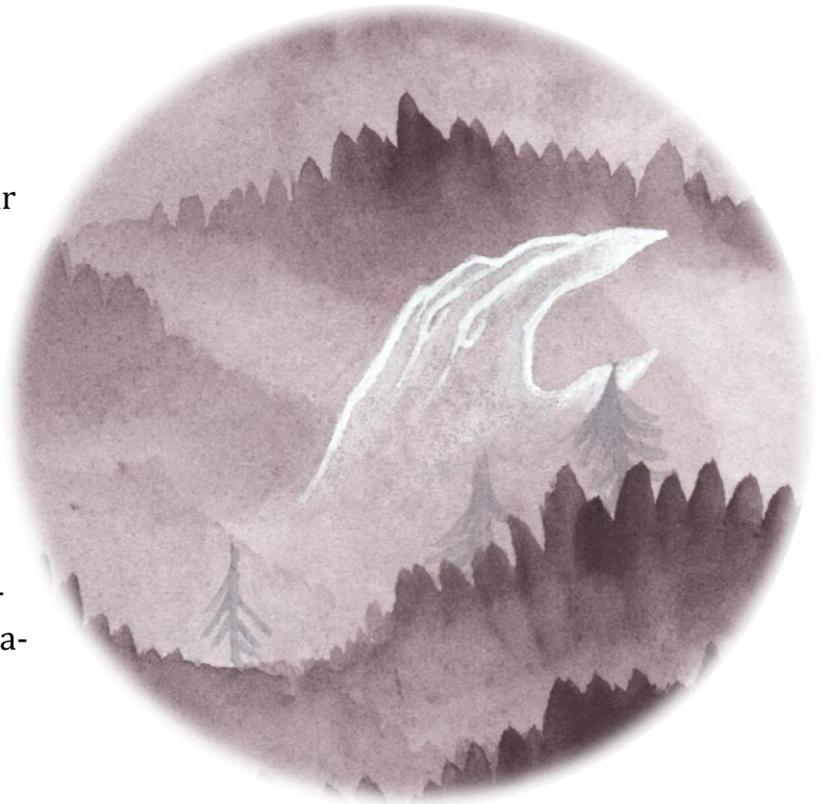
- Sans restriction.

Cases jaunes (refuges):

- Les **enfants éjectés** retournent à la précédente case jaune.
- Les **fantômes** ne peuvent ni aller sur ni passer par les cases jaunes.

Cases bleues (lieu hantés):

- Les enfants, ni seul ni en groupe, ne peuvent **pas** s'arrêter sur un lieu hanté.



Cases rouges (obstacles):

- Red Les **fantômes** peuvent y aller.
- La porte du château n'est pas un obstacle pour les fantômes. Ils ne peuvent pas traverser la rivière car la prochaine cases est jaunes (cabane de la sorcière).
- Les **enfants** peuvent aller sur les cases rouges, mais ne peuvent pas franchir seul les obstacles. Ils doivent donc y attendre un autre enfant s'il est seul. Dès qu'au moins deux enfants s'y trouvent, ils franchissent instantanément l'obstacle.

Cases vertes (raccourcies):

- **Les fantômes** ne peuvent pas aller sur les cases jaunes !
- **Les enfants** peuvent aller sur et avancer d'une case verte qu'avec un dé de **1, 2 ou 3**.

Cases brunes (chemin du château):

- **Les fantômes** peuvent aller sur les cases brunes **sans aucune restriction**.
- **Les enfants** ne peuvent aller sur et avancer d'une cases brunes qu'avec un dé de **1, 2 ou 3**.

Lancer les dés et un double

L'enfant le plus jeune commence. Lancez les deux dés ensemble. Le dé à **6 faces est pour un pion** du joueur, celui à **8 faces pour un fantôme**.

Avancer un enfant (dé à 6 faces):

- L'un des deux enfants doit bouger sauf si cela n'est pas possible.
- Seulement en direction du but !
- Il est possible d'avancer moins de cases que le dé, mais au moins une case.
- Un enfant seul ne peut pas aller sur une case où se trouve un fantôme.
- Un enfant ne peut pas quitter un groupe d'enfant si un fantôme est sur leur case.

Avancer un fantôme (dé à 8 faces):

- L'un des quatre fantômes au choix.
- Avancer autant de case que montre le dé.

- Peut aller dans les deux directions. Un changement de direction est possible devant les cases jaunes !

Avancer un groupe d'enfant (double):

- Aucun fantôme ne bouge !
- Le joueur choisi le groupe d'enfants (aux moins deux enfants sur la même case).
- Le groupe avance qu'en direction du but !
- Il avance aussi loin que possible, mais pas plus que la valeur du dé.
- Un groupe d'enfant peut aller sur ou quitter une case où se trouve un fantôme.
- Ensuite, lancez les dés à nouveau.

Peur des fantômes

- Si un fantôme finit son mouvement sur une case où se trouve un enfant seul, l'enfant est éjecté et retourne à la précédente case jaune.
- Un groupe d'enfant (au moins deux enfants) n'a pas peur des fantômes.



DUNKE RUADÉ



CE

ATTENTION! Pas approprié
pour les enfants de moins de 36
mois à cause de petites pièces !
Risque de suffocation !

