

Einde van het spel

Alle spelers hebben gewonnen als alle spoken in hun burchten voor zonsopgang zijn geplaatst.

Alle spelers hebben verloren als de zon opgekomen is (wanneer de negende zonnestraal wordt geplaatst) en nog niet alle spoken in hun burcht zijn geplaatst.



Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4375

HUHUH



HABA®

Huhuuh!

Un jeu de dés de couleur pour 2 à 4 enfants de 4 ans ou plus, basé sur la coopération. Un jeu créé par Ullrich Eikenberg.

L'heure des revenants est passée, et il commence à faire jour. Tous les joueurs doivent alors s'entraider afin que tous les fantômes soient retournés dans leurs châteaux avant le lever du soleil.

Dessinateur: Franz Vohwinkel
Durée du jeu: 15 - 20 minutes

Contenu du jeu:

- 1 plan de jeu
- 12 fantômes de 3 couleurs différentes.
- 9 rayons du soleil
- 1 dé de différentes couleurs

But du jeu:

Tous les joueurs doivent avoir placé leurs fantômes dans les bons châteaux avant le lever du soleil. Celui qui réagit vite, pourra pour cela se faire aider par les autres joueurs.

Préparation au jeu:

- 4 joueurs: chaque joueur reçoit 3 fantômes, chacun d'une couleur différente.
- 3 joueurs: chaque joueur reçoit 3 fantômes, chacun d'une couleur différente. Les autres fantômes sont déjà placés dans le château approprié.
- 2 joueurs: chaque joueur reçoit 6 fantômes de 3 couleurs différentes (2 fantômes par couleur).

Distribuer les fantômes

Disposer les rayons du soleil

Les rayons du soleil sont posés à côté du plan de jeu. Chez trois joueurs, 2 rayons du soleil se trouveront déjà sur le soleil.

Jeter le dé

Placer le fantôme dans le château

4 fantômes dans le château: en ressortir un

Placer un fantôme quelconque dans le château

Retirer 1 fantôme

Poser les rayons du soleil

Faire „Huhuuh!“: jouer

Déroulement du jeu:

Le joueur sachant le mieux imiter le „Huhuuh!“ d'un fantôme commence le jeu. Les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, prendront la suite.

Les couleurs du dé:

rouge/vert/bleu: Les joueurs peuvent placer leur fantôme rouge, vert ou bleu dans le château approprié.

Ne possédant plus de fantômes de ces couleurs, le joueur qui réagira le plus rapidement en faisant „Huhuuh!“ pourra prendre son fantôme rouge, vert ou bleu pour le placer dans le château.

Si une de ces couleurs est jouée au dé et que les 4 fantômes de cette couleur sont déjà retournés dans leur château, il faut alors en ressortir un.

blanc: On peut placer n'importe quel fantôme dans le château approprié.

Ici, la règle du „Huhuuh!“ est également valable (voir en-bas).

noir: On doit ressortir un fantôme d'un château quelconque.

jaune: On doit poser un rayon du soleil sur le soleil. Si c'est le neuvième, cela voudra dire que le soleil s'est levé.

Si c'est au tour d'un joueur qui n'a plus aucun fantôme, celui-ci est quand même obligé de continuer à jeter le dé (tous les enfants doivent participer au jeu jusqu'à la fin).

La règle du „Huhuuh!“:

Si c'est au tour d'un joueur ne possédant plus le fantôme correspondant à la couleur jetée au dé, c'est alors aux autres de réagir: pourra jouer à sa place, le premier qui dira „Huhuuh!“. Celui-ci pourra placer son fantôme rouge vert ou bleu dans le château approprié (si c'est blanc: n'importe quel fantôme).

Si un joueur fait „Huhuuh!“ au mauvais moment, il devra alors retirer un fantôme du plan de jeu. (par exemple si ce dernier ne peut pas jouer ou si le joueur qui a jeté le dé peut en fait jouer.)

Fin du jeu:

Tous les joueurs auront gagné lorsque tous les fantômes seront retournés dans leurs châteaux avant qu'il fasse jour.

Tous les joueurs auront perdu quand le soleil se sera levé (quand le neuvième rayon aura été placé) et que tous les fantômes ne seront pas encore rentrés aux châteaux.

