

Règles de L'escalier hanté

Comment jouer à L'escalier hanté

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à atteindre le sommet de l'escalier hanté avec son pion, même quand tout le monde ressemble à un fantôme !
- **Mécanique principale** : Mémorisation et bluff : les pions sont cachés sous des figurines fantômes identiques et on doit se souvenir de qui est qui.
- **Condition de victoire** : Le joueur dont le fantôme atteint la dernière marche (celle du vieux fantôme) remporte la partie.

Imaginez un vieux château en ruines, un escalier qui grince et un fantôme farceur qui transforme les enfants en fantômes identiques. Voilà le décor de **L'escalier hanté**, un jeu de mémoire absolument génial dès 4 ans, où l'on finit tous par se mélanger les pinceaux. Prêts à monter les marches ? C'est parti !

Ce que contient la boîte

Avant de commencer, vérifions que tout est là :

- 1 **plateau de jeu** représentant un escalier en colimaçon
- 4 **jetons Personnage** en bois (chacun d'une couleur différente)
- 4 **figurines Fantôme** en bois (blanches, avec un repère de couleur en dessous)
- 1 **dé spécial** (avec des faces chiffres et des faces fantôme)

Préparation de la partie

La mise en place est rapide comme l'éclair :

- Posez le **plateau de jeu** bien au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend le **jeton Personnage** correspondant ainsi que la **figurine Fantôme** de la même couleur (vérifiez sous le fantôme, la couleur y est indiquée).
- Placez tous les **jetons Personnage** sur la première marche de l'escalier (celle marquée d'une flèche).
- Chaque joueur garde sa **figurine Fantôme** devant lui pour le moment. Elle servira plus tard !

Si vous êtes fans de jeux accessibles aux plus jeunes, vous aimerez sans doute aussi les [Règles du Dragomino](#), un autre petit bijou pour les enfants.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le **sens des aiguilles d'une montre**. À votre tour, vous lancez le **dé spécial** et deux situations sont possibles :

Le dé affiche des points

Bonne nouvelle, c'est simple ! Vous avancez votre **jeton Personnage** (ou votre **figurine Fantôme** si vous avez déjà été transformé) du nombre de cases indiqué par le dé. Plusieurs pions peuvent tout à fait cohabiter sur la même marche, pas de souci.

Le dé affiche un fantôme

C'est là que ça devient pimenté ! Deux cas de figure se présentent :

- **S'il reste des jetons Personnage visibles sur le plateau** : vous choisissez n'importe quel **jeton Personnage** encore visible (le vôtre ou celui d'un adversaire) et vous le remplacez par la **figurine Fantôme** de la même couleur. Le joueur concerné récupère son jeton et le place devant lui comme aide-mémoire. La couleur disparaît du plateau : il faut maintenant mémoriser où se cache ce fantôme !
- **Si tous les jetons ont déjà été transformés en fantômes** : vous devez **échanger la**

position de deux figurines Fantôme de votre choix sur le plateau. Attention, il est **formellement interdit** de soulever un fantôme pour regarder sa couleur !

Petit conseil stratégique : quand vous échangez deux fantômes, essayez de semer la confusion chez vos adversaires tout en gardant bien en tête où se trouve votre propre fantôme. Un bon truc : suivez votre fantôme des yeux à chaque déplacement, même quand ce n'est pas votre tour !

Quand on est déjà un fantôme

Si vous avez été transformé en fantôme et que le dé affiche des points, vous devez quand même avancer une **figurine Fantôme** sur le plateau. Évidemment, mieux vaut avancer le vôtre et pas celui d'un adversaire ! C'est tout l'enjeu de la **mémorisation**. Et attention : il est **interdit de reculer**, on ne fait que monter.

Ce mécanisme de mémoire et de bluff rappelle un peu l'ambiance de [Règles de L'Imposteur](#), où il faut aussi deviner qui est qui !

Fin de la partie et victoire

Dès qu'une **figurine Fantôme** atteint la dernière marche (celle où se tient le vieux fantôme), la partie s'arrête. Le joueur qui a déplacé ce fantôme le soulève alors pour révéler sa couleur : c'est le grand moment de vérité !

- Pas besoin de tomber pile sur la dernière case : si le dé indique trop de points, les points en excès sont simplement ignorés.
- Les autres joueurs peuvent continuer à jouer pour déterminer la deuxième et la troisième place s'ils le souhaitent.

Astuce bienveillante : avec les plus petits (4 ans), n'hésitez pas à marquer la case avec le doigt avant de déplacer un fantôme lors d'un échange. Cela évite les confusions et les petites frustrations !

[IMAGE_FIN]

Règles spéciales selon le nombre de joueurs

Partie à 2 joueurs

Les deux couleurs non choisies sont transformées en **fantômes neutres** dès le départ. Ces fantômes sont placés sur la case de départ avec vos jetons. Pendant la partie, ces fantômes neutres se comportent exactement comme les autres : ils peuvent être déplacés et échangés. Si un fantôme neutre arrive en premier au sommet, on l'ignore et on continue jusqu'à ce que le fantôme d'un vrai joueur atteigne l'arrivée.

Partie à 3 joueurs

Même principe : la couleur restante devient un **fantôme neutre** placé sur la case de départ. On applique ensuite les mêmes règles que pour 2 joueurs.

Variante pour les plus grands

Si vous jouez avec des enfants plus âgés ou entre adultes, voici une variante bien corsée. Lorsque tous les jetons sont déjà des fantômes et que le dé affiche un fantôme, le joueur a le choix entre :

- **Échanger la position de deux figurines Fantôme** sur le plateau (comme d'habitude).
- **Échanger deux jetons Personnage** entre deux joueurs : les fantômes correspondants changent alors de propriétaire ! Vous pensiez savoir où était votre fantôme ? Eh bien maintenant, c'est celui de votre voisin...

Avec cette variante, la partie devient un vrai casse-tête mémoriel, parfait pour ceux qui aiment aussi les jeux de réflexion comme les [Règles du Mastermind](#) ou les [Règles de Roulapik](#) pour rester dans les jeux familiaux.

Récapitulatif des actions selon le dé

Résultat du dé	Situation sur le plateau	Action à réaliser
Points (1, 2, 3...)	Votre pion est encore un jeton Personnage	Avancez votre jeton du nombre de cases indiqué
Points (1, 2, 3...)	Votre pion est déjà un fantôme	Avancez une figurine

Résultat du dé	Situation sur le plateau	Action à réaliser
		Fantôme du plateau (la vôtre de préférence !)
Fantôme	Il reste des jetons Personnage visibles	Transformez un jeton Personnage au choix en fantôme
Fantôme	Tous les pions sont des fantômes	Échangez la position de deux fantômes sur le plateau

Et voilà, vous savez tout ! Éteignez les lumières, montez le son et préparez vos meilleurs « BOUUUH ! ». Bonne partie de cache-cache fantomatique !