

RÈGLES DU JEU



HISTOIRE

Depuis plus d'un siècle, l'on raconte dans nos contrées l'histoire de deux familles qui portaient l'une pour l'autre une haine sans pareille. Cette inimitié était telle qu'elle perdura même après leur mort...

Prêtes à tout pour s'appropriier les plus belles demeures des environs pour le compte de leur propre lignée, ces deux familles de Fantômes n'ont depuis de cesse de hanter manoirs et châteaux pour en faire fuir les pauvres âmes qui osent s'y aventurer !



BUT DU JEU

Avoir la majorité des Châteaux ou des Manoirs. Pour tenter de prendre possession de chaque Demeure, les deux Familles joueront leurs cartes Fantômes de part et d'autre de celle-ci. La famille qui aura hanté ce lieu avec les Fantômes les plus effrayants s'appropriera alors la Demeure.



2

MATÉRIEL

42 cartes Fantôme







Avec pour chaque joueur ou joueuse 21 cartes réparties comme suit : 6 cartes de valeur 1 / 5 cartes de valeur 2 / 4 cartes de valeur 3 / 3 cartes de valeur 4 / 2 cartes de valeur 5 / 1 carte de valeur 6.

Les cartes paires ont un symbole  et les cartes impaires un symbole 

29 cartes Médium



9 cartes de base (Cartes 1 à 9)
20 cartes avancées (Cartes 10 à 29 estampillées , ,  ou )

1 carte Médium spéciale dixième manche



10 jetons Demeures



6 Manoirs



4 Châteaux

2 aides de jeu



NOTE : Dans un souci d'inclusion, les joueurs et les joueuses sont appelé-e-s « familles de Fantômes » ou simplement « famille » dans le reste de la règle.

3



MISE EN PLACE



① Mélangez toutes les **cartes Médium disponibles*** et piochez-en 9 au hasard que vous placerez face visible en formant une ligne entre vous et votre adversaire.

* Pour vos premières parties, toutes les cartes ne sont pas disponibles (voir « Partie d'initiation » page 18 et « Cartes Medium » page 12).

② Placez en 10^e position la **carte Médium spéciale dixième manche**, à la fin de la ligne. (Les autres cartes Médium ne serviront pas pour cette partie. Rangez-les dans la boîte.)

③ Mélangez les 10 **jetons Demeures face cachée**, puis placez au hasard un jeton Demeure (Manoir ou Château) face visible sur chacune des 10 cartes Médium.

④ Chaque famille mélange **son paquet de cartes Fantômes, bleues ou vertes**, et le place devant elle face cachée.

⑤ Chaque famille pioche **5 cartes** de son paquet.

Enfin, désignez la famille de Fantômes qui commence, de la manière qui vous plaît.

Par exemple, qui de vous deux a vu un Fantôme le plus récemment ?

4

1^{re} manche2^e manche3^e manche4^e manche5^e manche6^e manche7^e manche8^e manche9^e manche10^e manche

②

③

⑤

④

④

⑤



5



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



Nos deux familles de fantômes vont se disputer **chacune des 10 Demeures**, lors de manches successives, du début à la fin de la ligne de cartes Médium.

À tour de rôle, chaque famille pourra jouer des cartes pour tenter de surpasser la valeur totale des Fantômes adverses... jusqu'à ce qu'une famille cède, et décide de quitter les lieux.

La famille gagnante de la manche remportera alors la Demeure qui était en jeu.

La famille perdante quant à elle récupérera la carte Médium qui y était associée.

AFFRONTEMENT DANS UNE DEMEURE

À VOTRE TOUR :

Vous pouvez jouer **autant de cartes que vous le souhaitez**, y compris aucune.

Ce peut être **une ou plusieurs cartes Fantôme**, et/ou **une ou plusieurs cartes Médium**.

L'effet des cartes Médium s'applique immédiatement.

Posez vos cartes, de votre côté de la manche en cours, de manière à ce qu'elles soient **toujours visibles**. Les cartes jouées restent visibles jusqu'à la fin de la partie.



À LA FIN DE VOTRE TOUR :

♦ Soit **le total des valeurs de vos cartes** (y compris en appliquant les effets des cartes Médium) **dépasse d'au moins un point celui de votre adversaire**. Dans ce cas, c'est à son tour de jouer.

♦ Soit ce n'est pas le cas et vous devez **abandonner la demeure**. Vous perdez cette manche et votre adversaire la gagne.

NOTE : il est possible, et même souvent pertinent, de ne jouer aucune carte à son tour et d'abandonner directement la Demeure, et ce même au premier tour de la manche.

▷ **La famille gagnante remporte le jeton Demeure** (Château ou Manoir).

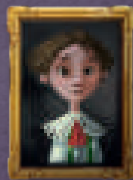
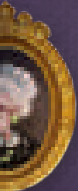
▷ **La famille perdante, quant à elle, gagne la carte Médium de cette manche** et la garde devant elle face visible. Elle pourra jouer cette carte en plus de ses cartes Fantômes lors d'une manche ultérieure.

Chaque famille pioche alors dans son paquet **2 nouvelles cartes Fantôme** et les ajoute à sa main.

Après avoir pioché, **la famille qui a abandonné la Demeure** de la manche peut (mais sans obligation) jouer, face cachée, **une carte Fantôme de sa main, ou une carte Médium** (dans ce cas elle sera résolue lors de la 10^e manche) **sur la dixième manche** (voir fin de partie).



La famille ayant gagné la manche joue la première pour la manche suivante.



8

FIN DE PARTIE

Vous gagnez immédiatement la partie dès que vous remportez :

4 JETONS MANOIRS OU 3 JETONS CHÂTEAUX



Après la 9^e manche, si aucune famille n'a réussi à atteindre l'une de ces 2 conditions de victoire, alors **chaque famille révèle ses cartes jouées face cachée en cours de partie sur la dixième manche**.

Si la valeur totale de vos cartes est la plus grande, alors vous gagnez la Demeure.



Si, à nouveau, aucune condition de victoire n'est atteinte, c'est la famille qui a gagné la dixième manche qui l'emporte.

En cas d'égalité sur la dixième manche, celle-ci est annulée et c'est la famille avec le plus de jetons Demeures qui l'emporte.

Si l'égalité persiste, l'éternel combat entre les 2 familles continue...

9

EXEMPLE DE PARTIE

1^{re} manche : Vert commence avec un 1 et un 2. Bleu pose un 1 et un 3. Vert **abandonne**, récupère la carte Médium et **Bleu gagne la Demeure**. Après avoir pioché, Vert décide de poser une carte sur la 10^e manche.



2^e manche : Bleu commence et abandonne immédiatement. Bleu récupère la carte Médium et, après avoir pioché, pose une carte sur la 10^e manche. Vert **gagne la Demeure**.



3^e manche : Vert commence avec un 2 (Total = 2). Bleu pose deux 2 (Total = 4). Vert pose un 5 (Total = 7). Bleu pose un 4 (Total = 8). Vert pose deux 1 (Total = 9). Bleu pose la carte Médium gagnée auparavant : ses cartes paires gagnent +1 (Total = 11). Vert **abandonne** et récupère la carte Médium. Bleu **gagne la Demeure**. Après avoir pioché, Vert décide de ne pas placer de carte sur la 10^e manche.

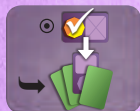


CARTES MÉDIUM

Les cartes Médium sont numérotées (en bas à droite). Elles ont également un niveau, indiqué par le nombre de symbole ♦ (de 0 à 4) en bas à gauche. Nous vous conseillons de jouer vos premières parties uniquement avec les cartes de base (1 à 9, sans ♦) et avec votre aide de jeu à vos côtés. Vous pourrez ensuite introduire les cartes Médium de niveau supérieur (1 à 4 ♦) au fur et à mesure de vos parties.

NOTE : Lorsqu'une carte Médium s'applique à un ensemble de cartes, cela inclut celles jouées avant et après cette carte Médium.

CARTES MÉDIUM DE BASE



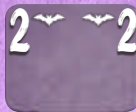
1. Tu l'auras pas : La famille qui joue cette carte récupère la carte Médium de la manche en cours, même si elle gagne celle-ci.



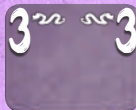
2. Tata, es-tu là ? : La famille qui joue cette carte cherche dans son paquet une carte Fantôme de son choix et **la met immédiatement en jeu.**



3. Révèle-toi ! : Fonctionne comme une carte Fantôme de valeur 1. De plus, à l'instant où elle est jouée, la famille qui joue cette carte regarde la main de son adversaire et ce jusqu'à la fin de la manche.



4. La Dame Blanche c'est ma cousine : Fonctionne comme une carte Fantôme de valeur 2.



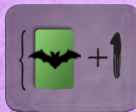
5. Sir Nicholas : Fonctionne comme une carte Fantôme de valeur 3.



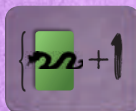
6. Les pieds dans le tapis : La carte jouée par votre adversaire à son prochain tour est tirée au hasard dans sa main de cartes, que ce soit dans cette manche ou dans la suivante (si l'adversaire abandonne la manche après que cette carte a été jouée par exemple).



7. Mariage repoussé : Fonctionne comme une carte Fantôme de valeur 3, mais utilisable uniquement pour la dixième manche.

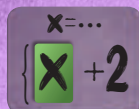


8. Noctule noctambule : Toutes les cartes paires (2/4/6) de la famille qui joue cette carte obtiennent +1 pour cette manche uniquement.

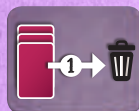


9. Essssspirit : Toutes les cartes impaires (1/3/5) de la famille qui joue cette carte obtiennent +1 pour cette manche uniquement.

◆ **CARTES MÉDIUM NIVEAU 1**



10. Esprit frappeur : La famille qui joue cette carte nomme une valeur. Toutes ses cartes de cette valeur obtiennent +2 pendant cette manche uniquement.



11. Disparais apparition ! : La famille qui joue cette carte choisit une carte adverse déjà posée. Elle est immédiatement défaussée.



12. Tu fais pas assez peur : Les cartes adverses de valeur 1 et 2 ne sont pas prises en compte lors de cette manche.



13. Maintenant ou jamais : Fonctionne comme une carte Fantôme de valeur 4. À la fin de la manche, la famille joue cette carte de son côté de la dixième manche et elle vaudra -2 pour celle-ci.



14. À 2 on a moins peur : À son tour et pour le restant de la manche, la famille adverse ne peut pas poser une seule carte. Elle doit obligatoirement en jouer 2 minimum.

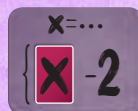
◆◆ **CARTES MÉDIUM NIVEAU 2**



15. C'est encore moi : Si la famille qui joue cette carte gagne cette manche, elle peut transférer une de ses cartes jouées lors de cette manche vers la suivante.



16. Je vois double : La famille qui joue cette carte peut copier n'importe quelle carte fantôme qu'elle a jouée pendant cette manche.



17. L'ectoplasme a des miasmes : La famille qui joue cette carte choisit une valeur entre 1 et 6. Les cartes de l'adversaire de cette valeur subissent -2 (avec un minimum de 0) pour cette manche.



18. Je reviendrai : La famille qui joue cette carte choisit une de ses cartes jouées dans une manche précédente et la remet dans son paquet. Elle mélange ensuite son paquet.



19. Fantôme de Noël à venir : La famille qui joue cette carte révèle la première carte de l'un des deux paquets. Cette carte Médium prend la valeur de la carte révélée et la conserve jusqu'à la fin de la manche.

♦ CARTES MÉDIUM NIVEAU 3



20. On se retrouve à la fin : La famille qui joue cette carte désigne son adversaire ou elle-même. Cette famille place une carte de sa main au hasard face cachée sur la manche finale.



21. Bloody Mary : Fonctionne comme une carte Fantôme de valeur 6. En revanche, la famille qui joue cette carte doit défausser deux cartes Fantôme de sa main.



22. Je fais le mort : La famille qui joue cette carte perd immédiatement la manche. Cependant, elle reprend en main une carte qu'elle a jouée durant cette manche.



23. Les poissons rouges fantômes : Fonctionne comme deux cartes Fantôme de valeur 1.

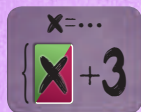


24. Soirée réservée aux spectres : L'adversaire ne peut plus jouer de carte Médium lors de cette manche.

♦ CARTES MÉDIUM NIVEAU 4



25. On n'a plus jamais revu Raymonde et René : La famille qui joue cette carte nomme 2 valeurs de 1 à 6. Ces valeurs ne peuvent plus être jouées par elle ni par son adversaire jusqu'à la fin de cette manche.



26. Esprit cult(ur)iste : La famille qui joue cette carte nomme une valeur de 1 à 6. Toutes les cartes de cette valeur, pour elle et son adversaire, gagnent +3.



27. La trêve des conjureurs : La manche se termine immédiatement par une égalité. Le jeton Demeure est transféré à la manche suivante. La carte Médium est défaussée.



28. On a échangé nos demeures : La famille qui joue cette carte peut inverser la position de 2 jetons Demeures sur les manches suivantes.



29. On vaut pas grand chose : Toutes les autres cartes sont considérées comme des cartes de valeur 1 et perdent leurs effets éventuels.

PARTIE D'INITIATION

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec les cartes **Médium de base** (numérotées de 1 à 9, sans ♦).

Mélangez-les et posez-les face cachée.

Révélez ensuite les 3 premières cartes.

Après chaque manche, révélez la carte **Médium** suivante.



CRÉDITS

Auteur : **FABIEN GRIDEL**
Illustratrice : **ANNE HEIDSIECK**
Développement mécanique & artistique :
BLUE COCKER TEAM
Traducteur : **BENOIT TURPIN**
Rédacteur : **DOMINIQUE BODIN**
Correctrice : **SANDRA GRÈS**

REMERCIEMENTS

Le chien bleu fait des léchouilles à toute son équipe (Benoit, Jérémy, Anne, Dominique, Lola, Sandra & Bruno) ainsi qu'à Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin et Renaud Chaillat.

Fabien tient à remercier son entourage ludique. Ils sont indispensables, et j'en suis sûr le savent déjà. Mais il faut surtout les remercier pour tous les protos bien pourris qu'ils ont subis... Je présente donc mes excuses aux collègues de ma tour, à Josette qui boit de la chicorée et évangélise son entourage de mes créations, à ma bande du mardi, à mes amis joueurs occasionnels du week-end et parfois aussi à mes enfants.



BLUE COCKER GAMES
Tél. : +33 5 34 28 05 01
49 avenue du Lauragais
31400 Toulouse - France
www.bluecocker.com



DUDE GAMES
1-888-616-3833
5425 Casgrain, suite 201
Montréal, Qc,
Canada, H2T 1X6
www.distributiondude.com



RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU



1 À votre tour, jouez **zéro, une ou plusieurs** carte(s) **Fantôme et/ou Médium**.

2 Quand vous avez fini de jouer vos cartes :

- ♦ soit le total des valeurs de vos cartes est strictement supérieur à celui de votre adversaire et c'est à lui de jouer.
- ♦ soit ce n'est pas le cas : la manche est terminée et vous l'avez perdue.

3 La famille perdante récupère la **carte Médium**.

La famille gagnante récupère le **jeton Demeure**.

4 Les 2 familles **piochent 2 cartes**.

5 La famille perdante peut, si elle le souhaite, jouer une carte **Fantôme** face cachée ou une carte **Médium** **sur la 10^e manche**.

6 La famille gagnante commence la manche suivante.

Vous **gagnez immédiatement la partie** si vous remportez **4 jetons manoirs** ou **3 jetons châteaux**.