



2-6



8+



15mn



RICHARD GARFIELD

GHOSTY!

Contenu

- Une règle du jeu
- Une boîte qui sert d'espace de jeu
- Un paquet de 62 cartes. Ces cartes sont appelées "fantômes".
- 9 jetons "Bouh !".

INTRODUCTION

Chaque joueur est l'heureux propriétaire d'un manoir hanté dont il doit chasser les revenants avant le lever du jour. Mais comment les chasser ? En leur faisant peur avec des fantômes encore plus effrayants ! Le dernier joueur qui possède des fantômes perd la partie et doit faire un terrifiant bruit de fantôme !

BUT DU JEU

Être le plus rapide à se débarrasser des fantômes de sa Main et de son

Manoir, et surtout ne pas être le dernier à qui il en reste !



PRÉSENTATION D'UN FANTÔME

• Trouillomètre :

Chaque fantôme a une valeur de Trouillomètre de 1 à 14. 1 est le plus faible et 14 le plus élevé.

• Pouvoir :

Certaines cartes ont des pouvoirs qui affectent la règle du jeu.

• Famille :

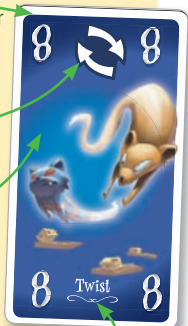
Les fantômes sont classés en quatre familles déterminées par une couleur pour vous aider à les identifier très rapidement :

les Communs  (fond blanc),

les Sans-Peur  (fond jaune),

les Spéciaux  (fond bleu) et

les Effrayants  (fond rouge).



Nom du fantôme

Hand of player 1



Hand of player 1

Hand of player 2



Hand of player 2



Hand of player 3



Hand of player 3

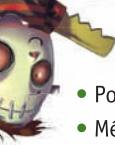


La boîte représente le Cimetière. C'est l'endroit où les fantômes sont joués.

Les Manoires sont les pioches personnelles que les joueurs doivent vider. Ils ne peuvent pas regarder ces cartes. Lorsqu'un joueur vide son Manoire et n'a plus de fantôme en main, il fait partie des vainqueurs.

La Crypte est la pioche commune de fantômes. Elle est composée des fantômes restants après avoir constitué les Manoires et distribué 4 cartes à chaque joueur.

La défausse est l'endroit où l'on place les fantômes qui sont définitivement retirés du jeu au cours de la partie.



INSTALLATION

- Posez la boîte comme sur le schéma.
- Mélangez le paquet de fantômes et distribuez 4 fantômes face cachée à tous les joueurs qu'ils prennent en Main et peuvent regarder.
- Composez les pioches Manoir de chaque joueur en posant devant eux en pile un nombre de fantômes face cachée dépendant du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Manoir
2 joueurs	12 cartes
3 joueurs	10 cartes
4 joueurs	8 cartes
5 joueurs	6 cartes
6 joueurs	4 cartes

Personne n'a le droit de regarder les fantômes des Manoirs !

- Les fantômes restants sont replacés dans la boîte face cachée et forment la Crypte.



COMMENT JOUER ?

Le joueur qui a perdu la dernière partie commence. Si c'est votre première partie, c'est le joueur qui a été effrayé par quelque chose le plus récemment qui commence.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À leur tour, les joueurs vont soit jouer des fantômes face visible dans le Cimetière, soit récupérer tous les fantômes du Cimetière dans leur Main.

Attention : pour avoir le droit de jouer un fantôme, il faut que l'action soit valide, c'est-à-dire que le Trouillomètre du fantôme ou des fantômes que vous jouez doit être supérieur ou égal au Trouillomètre du fantôme sur lequel il est joué.

Par exemple : vous pouvez jouer un ou plusieurs 5 sur un 5 ou un 4, mais pas sur un 7.

Lorsque le Cimetière est vide (ou avec Kitty à côté), considérez-le comme ayant un Trouillomètre à 0 : vous pouvez jouer les fantômes que vous voulez (sauf Miss Copy toute seule, voir plus loin).

Le jeu se déroule en deux parties :

AVANT MINUIT



Avant minuit vous ne touchez jamais aux cartes de votre Manoir.

À votre tour de jeu, vous devez faire l'une de ces actions :

- **Jouer un ou plusieurs fantômes** identiques de votre Main sur le Cimetière. Le Trouillomètre des fantômes joués doit être supérieur ou égal au Trouillomètre du fantôme présent au-dessus de la pile du Cimetière.
- **Tenter votre chance** en piochant et jouant le premier fantôme de la Crypte. Si l'action est valide, c'est au joueur suivant de jouer. Sinon vous récupérez tous les fantômes du Cimetière dans votre Main.
- **Récupérer tous les fantômes** du Cimetière dans votre Main.

Remarque : même si vous avez des fantômes valides en Main, vous n'êtes jamais obligé de les jouer. Il peut parfois être plus intéressant de récupérer les fantômes du Cimetière pour plus tard plutôt que de défausser de bons fantômes inutilement.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer sauf si des fantômes spéciaux ou une combinaison ont été joués.

Avant minuit, quelle que soit l'action choisie, **à la fin de votre action si vous avez moins de quatre cartes en Main, piochez-en dans la Crypte pour en avoir quatre.**

Dès que le dernier fantôme de la Crypte a été pioché, les douze coups de minuit sonnent.

APRÈS MINUIT

Il est minuit dès que la Crypte est vide. À votre tour de jeu, vous devez dorénavant faire l'une de ces actions :

- **Jouer un ou plusieurs fantômes** identiques de votre Main sur le Cimetière comme dans la première manche.
- **Récupérer tous les fantômes** du Cimetière dans votre Main.

Remarque : vous êtes maintenant obligé de le faire si aucun fantôme de votre main n'est valide.

- **Vider votre Manoir**, uniquement si vous n'avez aucun fantôme en Main, vous pouvez piocher et jouer la première



carte de votre Manoir. Si l'action est valide, c'est au joueur suivant de jouer. Sinon vous récupérez tous les fantômes du Cimetière dans votre Main.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer, sauf si des fantômes spéciaux ou une combinaison ont été joués.

LES COMBINAISONS

- **Double Ghoost !** (2 fantômes identiques) ou **Triple Ghoost !** (3 fantômes identiques) : si vous jouez deux ou trois fantômes identiques de votre Main, vous devez immédiatement rejouer.

Note : si un effet ou une combinaison vous permet de rejouer, que vous êtes **AVANT MINUIT** et que vous avez moins de quatre fantômes en Main, vous devez piocher des fantômes de la Crypte avant de rejouer.

- **Quatuor de Ghoost !** (au moins 4 fantômes identiques) : vous pouvez **toujours** jouer 4 fantômes identiques ou plus, peu importe la valeur de leur Trouillomètre, l'action est toujours valide. Vous pouvez également réaliser un Quatuor de



Ghoost ! avec le Cimetière, en jouant un ou plusieurs fantômes identiques dont le Trouillomètre est le même que celui d'un ou plusieurs fantômes au-dessus du Cimetière.

Dès qu'un Quatuor de Ghoost est joué ou complété, tous les fantômes du Cimetière (y compris ceux que vous venez de jouer) sont alors défaussés. Vous devez immédiatement rejouer.

Exemples : Le fantôme sur le Cimetière est un 10, Gabriel a trois 10 en main. Il peut jouer ses trois 10 pour compléter le Quatuor de Ghoost!. Les fantômes du Cimetière et les trois 10 sont alors envoyés dans la défausse et Gabriel rejoue.

Le fantôme sur le Cimetière est un 13, Guillaume n'a aucune carte qu'il peut jouer sur un 13. Mais il a quatre 5. Il peut jouer ses quatre 5. Les fantômes du Cimetière et ses quatre 5 sont envoyés dans la défausse et Guillaume rejoue.

LES FANTÔMES SPÉCIAUX

• LES SANS-PEURS (fond jaune)

peuvent toujours être joués, même si leur Trouillomètre est inférieur ou que le fantôme est Effrayant.

Scooty (1) peut toujours être joué en le posant normalement sur le Cimetière.



Kitty n'a pas de Trouillomètre. Jouez-le à côté du Cimetière. Le fantôme sur lequel doit jouer le prochain joueur reste le même. Kitty est quand même considéré comme étant dans le Cimetière

lorsque vous devez récupérer les fantômes du Cimetière en Main ou lorsqu'ils sont défaussés.



Quand vous jouez Kitty, le prochain joueur passe son tour

Vous ne pouvez pas jouer 2 Kitty ensemble ou avec Miss Copy.



• LES EFFRAYANTS

(fond rouge) sont joués normalement mais sur un fantôme Effrayant vous ne pouvez



jouer qu'un autre fantôme Effrayant, un Sans-Peur ou un Quatuor de Ghoost!.

Cerberus (3) et **Igor (12)** sont les deux fantômes Effrayants, mais un 3 ne peut pas être joué sur un 12.



• **LES SPÉCIAUX (fond bleu)** doivent être joués normalement mais ont un effet spécial :

Miss Copy (X) : vous ne pouvez jouer Miss Copy qu'avec d'autres fantômes. Elle prend alors le Trouillomètre du ou des fantômes avec lesquels elle est jouée. Elle peut ainsi former un Double Ghoost, un Triple Ghoost ou un Quatuor de Ghoost. Miss Copy ne peut jamais être jouée toute seule.



Twist (8) : lorsque vous jouez Twist, le jeu change de sens.



Skeletum (11) : lorsque vous jouez Skeletum, tous les fantômes du Cimetière sont alors défaussés (y compris Skeletum). Vous devez immédiatement rejouer.



Remarque : jouer Skeletum (11) doit toujours être valide, vous ne pouvez pas le jouer sur un 12, un 13, un 14 ou un 3 (Effrayant).

La défausse

Les fantômes défaussés par un Quatuor de Ghoost ou Skeletum sont définitivement retirés de la partie.

RÉSUMÉ DES EFFETS DES FANTÔMES SPÉCIAUX

1	Scooby	Peut toujours être joué.
3	Cerberus	Effrayant. <i>(Vous ne pouvez jouer qu'un 3, un 12, un 1, Kitty ou un Quatuor de Ghoost sur ce fantôme).</i>
8	Twist	Le jeu change de sens.
11	Skeletum	Envoyer les fantômes du Cimetière dans la défausse et rejouez. <i>(Note : vous devez respecter le Trouillomètre)</i>
12	Igor	Effrayant. <i>(Vous ne pouvez jouer qu'un 12, un 1, Kitty ou un Quatuor de Ghoost sur ce fantôme).</i>
X	Miss Copy	Devient une copie du fantôme avec lequel elle est jouée. Elle ne peut pas être jouée seule ni seulement avec l'autre Miss Copy ou avec Kitty. Donc, s'il ne vous reste que Miss Copy en Main, vous ne pouvez que prendre les fantômes du Cimetière en Main (ou jouer le premier fantôme de la Crypte avant minuit). Et si le Cimetière est vide, vous perdez juste votre tour.

Kitty



Jouez ce fantôme à côté du Cimetière. Le fantôme sur lequel doit jouer le prochain joueur reste le même. Kitty est quand même considéré comme étant dans le Cimetière lorsque vous devez prendre les fantômes du Cimetière en Main ou lorsqu'ils sont défaussés. Le prochain joueur passe son tour.

FIN DE PARTIE



- +1 pour s'être débarrassé de ses fantômes
- +1 BONUS pour l'avoir fait en premier
- +2 BONUS pour l'avoir fait en dernier

Si un joueur vide son Manoïr et n'a plus de fantôme en Main, il fait partie des vainqueurs du jeu et le tour passe au prochain joueur, même s'il a joué au moins 2 fantômes identiques ou Skeletum et qu'il aurait dû rejouer.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur, il a perdu et doit faire un terrifiant bruit de fantôme !

• **TROIS JOUEURS OU PLUS** peuvent s'affronter sur plusieurs manches. Le joueur qui n'arrive pas à se débarrasser de ses fantômes reçoit un jeton **Bouh !** et les autres joueurs gagnent des points selon le barème suivant :

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, le 1^{er} joueur qui se débarrasse de ses fantômes gagne 2 Points, le 2^e gagne 1 Point, le 3^e gagne 3 Points et celui qui n'a pas réussi à se débarrasser de ses fantômes reçoit un Bouh !.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur reçoit un deuxième **Bouh !**. Le gagnant est alors le joueur qui possède le plus de points parmi les autres joueurs.

En cas d'égalité, continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul gagnant. Un joueur peut donc rattraper et dépasser les joueurs à égalité.

CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

Illustrations : Dimitri Chappuis d'après des dessins d'Igor Polouchine

Directeurs de collection :

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Responsable de projet : Gabriel Durnerin

Merci à mes fidèles playtesters - Chip, Andrew, Kai, Mons, Mike, Schuyler et Koni. Ainsi qu'à Fiona qui nous a fait rire et Pippa qui nous a fait pleurer



Développement, Design & Packaging : Origames

Responsable de développement : Guillaume Gille-Naves

Directeur Artistique : Igor Polouchine

Playtest France : Sonia Aubame, Nadir Bado, Cédric Boussuge, Samuel Colin, Thomas Garcia, Rodolphe Gilbart, Carole Montalbano, Yohann Rousel, Vincent Simonneau, Timothée Simonot, Vincent Vandelli et Frédéric Vasseur

IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

© 2013 Iello. Tous droits réservés.



SUIVEZ-NOUS SUR :

