

GHOSTS

Osez pénétrer dans la maison hantée de Ghosts. Vous y trouverez des fantômes de toutes sortes, certains plus effrayants que d'autres.

Gardez votre calme et sachez utiliser les ectoplasmes à votre avantage pour effrayer vos adversaires. Si les fantômes deviennent trop envahissants, utilisez l'effet miroir pour les renvoyer sur votre voisin ou profitez de la brume pour vous dissimuler.

Surmontez votre peur pour ne pas fuir car, en fin de partie, celui ou celle qui sera le moins effrayé triomphera de la maison et de ses adversaires !

MATÉRIEL

60 cartes : 6 familles de 9 cartes **Fantôme** avec 3 différents niveaux de frayeur (1, 2 et 3) et 6 cartes **Brume**.

16 marqueurs **Peur** de valeur 1 (recto) ou 3 (verso).



BUT DU JEU

Etre le joueur le **moins effrayé** (qui a le moins de Points de Peur) à la fin de la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en 3 manches.

Pour la première manche, le premier joueur est le dernier à avoir vu un fantôme.

Pour les manches suivantes, le premier joueur sera le voisin de gauche du premier joueur de la manche précédente.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1 Chaque joueur commence la partie avec 1 Point de Peur (PP). Chacun prend 1 marqueur **Peur** et le place devant lui **coté "1" visible**.

Le reste des marqueurs **Peur** forme la **Réserve**.

PRÉPARATION D'UNE MANCHE



Le premier joueur mélange toutes les cartes et en distribue 5 à chaque joueur. Ces cartes sont prises en main. Le reste des cartes est placé sur la table face cachée afin de constituer la **Pioche**.

Si la main d'un joueur n'est composée que de cartes **Brume**, il les remélange avec la **Pioche** et reprend 5 cartes.

COMMENT JOUER ?

On joue chacun son tour, en tournant dans le sens horaire.

Le premier joueur choisit une carte **Fantôme** de sa main, la place face visible au centre de la table pour former une pile **Défausse** et annonce à voix haute le **degré de frayeur**. Celui-ci correspond, pour le moment, au nombre de fantômes présents sur la carte qu'il pose.

Le joueur suivant choisit une carte de sa main et la place face visible sur la pile **Défausse**.

Trois cas de figure peuvent se présenter :

1. NOUVELLE FAMILLE

Si la carte qu'il pose est une carte **Fantôme** d'une **couleur différente** de celle de la dernière carte **Fantôme** jouée, il annonce à voix haute le **nouveau degré de frayeur**, obtenu en additionnant le nombre de fantômes présents sur sa carte au **degré de frayeur** annoncé par le joueur précédent.



Exemple : Franck a posé une carte avec 3 fantômes jaunes. Sabine pose par dessus une carte avec 2 fantômes rouges, annonce : "5" (3+2).

2. MIROIR

Si la carte qu'il pose est une carte **Fantôme** de la **même couleur** que celle de la dernière carte fantôme jouée, il annonce à voix haute le **même degré de frayeur** que le précédent **suivi du mot miroir**. Cela indique que le sens de jeu s'inverse (entre sens horaire et antihoraire).




Exemple : Dans une partie à 3, Franck a posé une carte avec 3 fantômes jaunes. Sabine pose par dessus une carte avec 1 fantôme jaune. Elle annonce donc : "3, **miroir**" et c'est à **Franck de jouer** (et non à Max).

Remarque : à 2 joueurs, le mot **miroir** n'est pas annoncé car sans effet : dans cette configuration, jouer une carte de même couleur permet juste de repasser la main à l'autre joueur sans augmenter le degré de frayeur.

3. BRUME

Si la carte qu'il pose est une carte **Brume**, il annonce à voix haute le même degré de frayeur que le précédent suivi du mot **brume** pour indiquer qu'il passe son tour. La carte **Brume** est posée à côté de la pile des cartes défaussées et non au-dessus afin de toujours voir la couleur de la dernière carte **Fantôme** jouée précédemment.

 Exemple : Franck a posé une carte avec 3 fantômes jaunes. Sabine pose une carte **Brume** à côté de la carte de Franck et annonce : "**3, brume**".

Important : le degré de frayeur ne peut pas dépasser 7 !

Si le joueur dont c'est le tour ne peut pas ou ne veut pas jouer de carte, il doit prendre les cartes de la pile **Défausse** au centre de la table et la placer devant lui face cachée (pas en main !).

Il prend également 1 PP de la Réserve.

Puis c'est à lui de rejouer en conservant le même sens (horaire ou antihoraire).

La nouvelle carte **Fantôme** jouée indique le nouveau degré de frayeur.

A la fin de son tour et quel que soit le cas de figure, le joueur prend une carte de la pioche pour reconstituer sa main à 5 cartes. Quand la pioche est épuisée, la manche se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus jouer car il n'a plus de carte en main.

FIN DE MANCHE

Une manche se termine immédiatement quand un joueur commence son tour sans carte en main. Tous les autres joueurs défaussent les cartes qui leur restent en main au centre de la table. Ces cartes sont ignorées, ainsi que celles de la pile **Défausse** en cours.

Si un joueur n'a pris aucun PP (et donc aucune pile **Défausse**) durant cette manche, il peut remettre jusqu'à 3 de ses PP dans la Réserve.

Les autres joueurs conservent tous leurs PP.

Rappel : la partie se termine à la fin de la 3^{ème} manche.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Le joueur qui a réussi à maîtriser sa frayeur en ayant le moins de PP est déclaré vainqueur ! (ex aequo possibles).

Exemple d'un début de manche : Franck, Sabine, Max et Thierry commencent une partie. Franck est le premier joueur car il vient tout juste de voir un fantôme !

Franck joue une carte avec 2 fantômes rouges ① et annonce "2" puis pioche une carte. Sabine joue une carte avec 3 fantômes jaunes ② et annonce "5" (2+3) puis pioche une carte. Max joue alors une carte avec 2 fantômes jaunes ③ et annonce "5, miroir" (carte de la même couleur que la précédente) puis pioche une carte.

Le sens de jeu est inversé, c'est donc à Sabine de jouer. Elle joue une carte avec 2 fantômes bleus ④ et annonce "7" (5+2) puis pioche une carte. Franck joue une carte **Brume** ⑤ et annonce "7, brume" puis pioche une carte. Thierry joue une carte avec 1 fantôme bleu ⑥ et annonce "7, miroir" (carte de la même couleur que la précédente) puis pioche une carte.

Franck n'a ni carte **Brume**, ni carte bleue en main. Il ne peut pas jouer d'autre carte puisqu'il dépasserait 7.

Il est donc obligé de prendre la pile **Défausse**. Il la place devant lui face cachée ⑦ et prend 1 PP ⑧ de la Réserve. Puis il pose une nouvelle carte, annonce le nouveau degré de frayeur, pioche une carte et ainsi de suite.

