

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





A la tête d'une équipe de chasseurs surentraînés, vous allez tenter de libérer la ville d'englobants ectoplasmes. Bien entendu, d'autres que vous ont le même objectif et vont vous disputer les récompenses tout en vous tendant des pièges.



Matériel

- 19 cartes *Manoir* réparties de la sorte :
 - 13 cartes *Manoir* (a) d'une valeur de 1 à 5,
 - 3 cartes *Manoir partagé* (b),
 - 3 cartes *Manoir piégé* (c),
- 36 cartes *Chasseur* réparties en 4 équipes de 9 cartes. Chaque équipe comprend :
 - 3 cartes *Chasseur standard* (d),
 - 2 cartes *Chasseur suréquipé* (e),
 - 2 cartes *Chasseur binôme* (f),
 - 1 carte *Chasseur détecteur* (g),
 - 1 carte *Chasseur appel à l'aide* (h).



Mise en place

Les cartes *Manoir* sont mélangées.

Chaque joueur reçoit les 9 cartes *Chasseur* d'une équipe ainsi que 4 cartes *Manoir* qu'il regarde secrètement et dispose devant lui face cachée avant de retourner l'une de son choix face visible. Chaque joueur place ensuite l'une de ses cartes *Chasseur binôme* sur l'une de ses trois cartes *Manoir* restées face cachée (qui pourront être regardées à tout moment de la partie par son propriétaire). Le joueur ayant croisé un fantôme le plus récemment est désigné pour être le premier joueur actif.



Déroulement

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire. le joueur actif pose l'une de ses cartes *Chasseur* devant une carte *Manoir* cachée ou

découverte, lui appartenant ou non.

Il ne peut y avoir qu'un maximum de 4 cartes *Chasseur* (i) devant chaque *Manoir*. Un *Manoir* ayant déjà 4 cartes *Chasseur* ne pourra recevoir de nouveau *Chasseur*.

Le joueur actif peut renvoyer l'une des cartes *Chasseur*, qu'elle fasse partie de son équipe ou non, se trouvant déjà dans le *Manoir* devant lequel il vient de placer son *Chasseur*. Le propriétaire de la carte *Chasseur* désignée par le joueur actif doit la replacer immédiatement devant une autre carte *Manoir* sans pouvoir lui-même renvoyer un de ses occupants et sans utiliser de compétence particulière.

Certaines cartes *Chasseur* ont des compétences particulières :

-  Avant de placer sa carte *Chasseur détecteur*, le joueur actif retourne face visible l'une des cartes *Manoir* d'un de ses adversaires.
-  Lorsqu'un joueur place sa carte *Chasseur appel à l'aide* dans un *Manoir* il peut y déplacer une carte *Chasseur* provenant d'un autre *Manoir*. La carte *Chasseur* déplacée ne doit pas provenir d'un *Manoir* déjà occupé par 4 cartes *Chasseur*.
-  Une carte *Chasseur binôme* ne peut jamais être appelée à l'aide.
-  Une carte *Chasseur suréquipé* ne peut jamais être ni renvoyée ni appelée à l'aide.

Le tour du joueur actif se termine, le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif.



Fin de la partie

Lorsque toutes les cartes *Chasseur* ont été placées, la partie se termine et toutes les cartes *Manoir* sont retournées face visible :

Chaque carte *Chasseur* placée devant une carte *Manoir* rapporte autant de points que la valeur indiquée sur la carte *Manoir*. Une carte *Chasseur binôme* rapporte le double.

-  Chaque carte *Chasseur* placée devant une carte *Manoir* partagée rapporte respectivement 1, 2, 3, ou 4 points selon que le nombre total de cartes *Chasseur* placées devant est de 4, 3, 2 ou 1.
 -  Les cartes *Chasseur* placées devant une carte *Manoir piégé* ne rapportent rien à leur propriétaire.
- Le propriétaire d'une carte *Manoir piégé* gagne 3 points pour chaque carte *Chasseur* adverse placée devant. Une carte *Chasseur binôme* fait gagner 6 points.

Le Joueur totalisant le plus de points gagne la partie.