

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



Le Fantôme des MacGregor

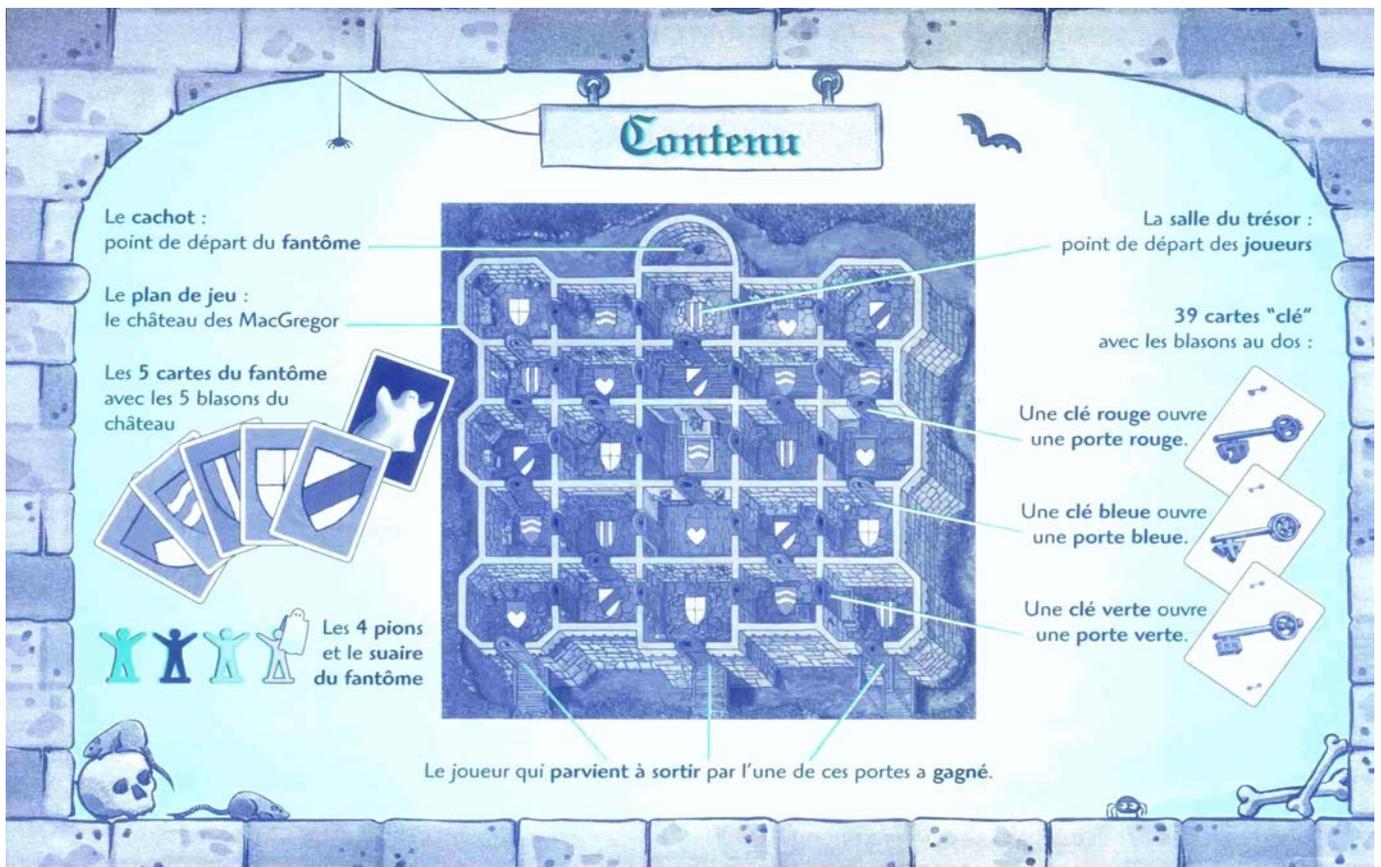
Un jeu de Dominique Ehrhard

L'ancêtre des MacGregor, Allister MacGregor, était si cruel qu'il fut surnommé "le Dracula en kilt". Il prenait tellement de plaisir à terroriser les autres qu'une malédiction s'abattit sur lui : il fut condamné à hanter le château familial jusqu'à la nuit des temps... à moins que...

2 à 4 joueurs

à partir de 8 ans

Durée approximative de la partie : 30 mn



Préparation du jeu

Un des joueurs est désigné pour être le fantôme au début. Il choisit un pion, le recouvre du suaire (le drap) et le place dans le cachot. Il prend ensuite dans la main les 5 cartes avec un fantôme au verso.

Les autres joueurs choisissent chacun un pion et le placent dans la salle du trésor.

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui parvient à s'échapper du château le premier.

Les 39 cartes "clé" sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4, face cachée. (Chaque joueur voit les blasons, mais pas les clés des autres.) Les cartes restantes constituent la pioche.

Dans le noir ... ou pas ?

Pour ceux qui aiment les sensations fortes, il est possible de jouer dans le noir : En effet, les murs du château, les blasons dans les pièces et sur les cartes, les têtes des clés, les formes sur les portes correspondant aux clés, le fantôme et les pions sont phosphorescents.

Juste avant de commencer à jouer, exposer tous les éléments phosphorescents à une forte lumière (ne pas mettre la lampe trop près quand même), puis éteindre. Déjà, on entend les gémissements du fantôme. Brrr !!!
Au cours de la partie, dès que les éléments ne sont plus suffisamment visibles, les exposer de nouveau à la lumière, puis continuer la partie.

Minuit... La partie commence !

1 Le fantôme choisit son déplacement

Comme tout fantôme qui se respecte, celui-ci se déplace à travers les murs d'une pièce à une autre, jamais en diagonale. Il peut donc se rendre dans une pièce, même s'il n'y a pas de porte entre les deux.

Les 5 blasons qui figurent sur ses cartes correspondent aux blasons que l'on retrouve dans chaque pièce du château. Le fantôme se déplace donc en fonction des blasons qu'il joue.

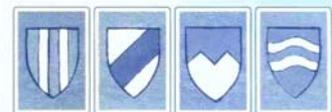
Avant que les joueurs ne bougent, le fantôme choisit à l'avance le déplacement qu'il va faire : il place devant lui, face cachée (fantôme visible), les unes à côté des autres, 1, 2, 3 ou 4 cartes parmi les 5 cartes qu'il possède.



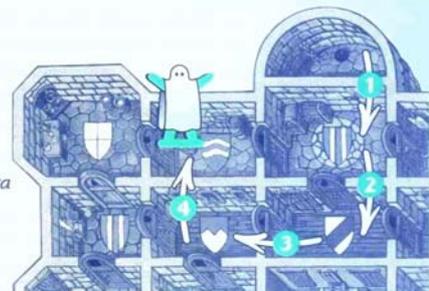
Ces cartes représentent, dans l'ordre de gauche à droite, les pièces par lesquelles il va passer.

Une fois qu'il a posé ses cartes, le fantôme n'a plus le droit de changer.

Ex. : Le fantôme a placé secrètement devant lui les cartes :



Quand les joueurs se seront déplacés, il effectuera alors son parcours :



À chaque tour, le fantôme choisit les cartes qu'il veut et les place dans l'ordre qu'il souhaite.

2 Les joueurs se déplacent

Le joueur assis à gauche du fantôme commence ; les autres joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il peut jouer autant de clés qu'il veut (1 à 4) et avance son pion du même nombre de pièces. Mais attention ! Une clé ne peut ouvrir qu'une porte de sa couleur !

Ex. : Le joueur joue 2 des 4 clés qu'il a en main et se déplace :



Les cartes "clé" utilisées sont placées à côté de la pioche. Quand la pioche est vide, les clés défaussées sont remélangées et forment une nouvelle pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de se déplacer...

Il peut y avoir plusieurs pions dans la même pièce.

Comment récupérer des clés

Plus un joueur avance son pion, plus le nombre de clés qu'il a en main diminue.

Il y a 2 façons de piocher une nouvelle clé :

A Le joueur ne peut pas ou ne veut pas avancer son pion et passe son tour ; il peut alors piocher la carte située sur le dessus de la pile.

B Le joueur finit son déplacement dans une pièce où figure le même blason que celui visible sur le dessus de la pioche. Il pioche alors la carte située sur le dessus de la pile.

Ex. : Le joueur finit son déplacement...



... et peut piocher la première carte.

Un joueur ne doit jamais avoir plus de 4 cartes en main : Si, après avoir pioché sa carte, un joueur se retrouve avec 5 cartes en main, il doit se défausser d'une de ses cartes.

3 Le fantôme se déplace

Dès que tous les joueurs ont déplacé leur pion, le fantôme dévoile ses cartes : Il retourne la carte de gauche et se déplace dans la pièce correspondante. Puis, il retourne la carte suivante et se déplace...

A S'il ne rencontre aucun joueur, il reprend ses cartes en main et un nouveau tour commence : il choisit secrètement son déplacement, les joueurs bougent leur pion...

B Si le fantôme arrive dans une pièce où se trouve un autre joueur, il s'arrête aussitôt et lui transmet sa malédiction ; les rôles s'échangent :



♦ Le joueur attrapé devient fantôme : Il récupère les 5 cartes du fantôme, place le suaire sur son pion et repart au cachot.

♦ Le fantôme devient joueur : Il récupère les clés que le joueur qu'il vient d'attraper avait en main et donne le suaire à l'autre joueur. À son tour, il repartira de la pièce où a eu lieu la capture.

Si plusieurs pions se trouvent dans la même pièce quand le fantôme y entre, c'est lui qui choisit quel joueur prend sa place.

Et la partie continue ainsi avec un nouveau fantôme... (1. Le fantôme prépare son déplacement ; 2. Les joueurs se déplacent ; 3. Le fantôme se déplace.)

fin de partie

La partie prend fin dès qu'un joueur passe par une des 3 portes qui permettent de sortir du château. Il a gagné.

Conseils tactiques

Sur les cartes du fantôme figure chacun des 5 blasons. Le fantôme ne peut donc jamais, dans un même tour, passer dans deux pièces qui ont le même blason.

Quand un joueur devient fantôme, il donne ses cartes à l'autre joueur. Il sait donc quelles clés il possède pour l'instant et donc quelles portes il peut ouvrir... jusqu'à ce qu'il pioche une nouvelle clé.

230290

NATHAN

Dominique Ehrhard

Le Fantôme des MacGregor

L'ancêtre des MacGregor, Allister MacGregor, était si cruel qu'il fut surnommé "le Dracula en kilt". Il prenait tellement de plaisir à terroriser les autres qu'une malédiction s'abattit sur lui : il fut condamné à hanter le château familial jusqu'à la nuit des temps... à moins que...

2 à 4 joueurs

à partir de 8 ans

Durée de la partie : environ 30 min.

Ravensburger® Jeu n° 26 242 7



Ravensburger

Contenu

Le cachot :
point de départ du fantôme

Le plan de jeu :
le château des MacGregor

Les 5 cartes du fantôme
avec les 5 blasons du
château



Les 4 pions
et le suaire
du fantôme



La salle du trésor :
point de départ
des joueurs

45 cartes "clé"
avec les blasons au dos :

Une clé rouge ouvre
une porte rouge.

Une clé bleue ouvre
une porte bleue.

Une clé verte ouvre
une porte verte.



Le joueur qui parvient à sortir par l'une de ces portes a gagné.

Illustrations et mise en page : Catherine Hélye

Préparation du jeu

Un des joueurs est désigné pour être le fantôme au début. Il choisit un pion, le recouvre du suaire (le drap) et le place dans le cachot. Il prend ensuite dans la main les 5 cartes avec un fantôme au verso.

Les 45 cartes "clé" sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4, face cachée. (Chaque joueur voit les blasons, mais pas les clés des autres.) Les cartes restantes constituent la pioche.

Les autres joueurs choisissent chacun un pion et le placent dans la salle du trésor.

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui parvient à s'échapper du château le premier.

Minuit... La partie commence !

1 Le fantôme choisit son déplacement

Comme tout fantôme qui se respecte, celui-ci se déplace à travers les murs d'une pièce à une autre, jamais en diagonale. Il peut donc se rendre dans une pièce, même s'il n'y a pas de porte entre les deux.

Les 5 blasons qui figurent sur ses cartes correspondent aux blasons que l'on retrouve dans chaque pièce du château. Le fantôme se déplace donc en fonction des blasons qu'il joue.

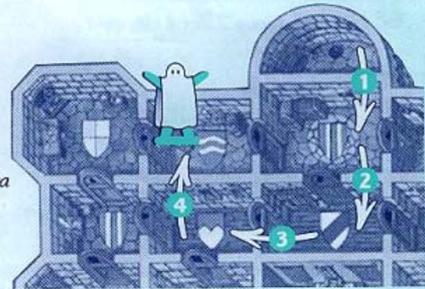
Avant que les joueurs ne bougent, le fantôme choisit à l'avance le déplacement qu'il va faire : il place devant lui, face cachée (fantôme visible), les unes à côté des autres, 1, 2, 3 ou 4 cartes parmi les 5 cartes qu'il possède.

Une fois qu'il a posé ses cartes, le fantôme n'a plus le droit de changer.

Ex. : Le fantôme a placé secrètement devant lui les cartes :



Quand les joueurs se seront déplacés, il effectuera alors son parcours :



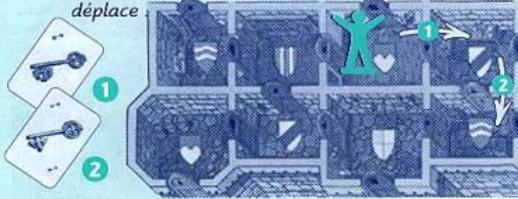
Ces cartes représentent, dans l'ordre de gauche à droite, les pièces par lesquelles il va passer.

À chaque tour, le fantôme choisit les cartes qu'il veut et les place dans l'ordre qu'il souhaite.

2 Les joueurs se déplacent

Le joueur assis à gauche du fantôme commence ; les autres joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Il peut jouer autant de clés qu'il veut (1 à 4) et avance son pion du même nombre de pièces. **Mais attention ! Une clé ne peut ouvrir qu'une porte de sa couleur !**

Ex. : Le joueur joue 2 des 4 clés qu'il a en main et se déplace



Les cartes "clé" utilisées sont placées à côté de la pioche. Quand la pioche est vide, les clés défaussées sont remélangées et forment une nouvelle pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de se déplacer...

Il peut y avoir plusieurs pions dans la même pièce.

Comment récupérer des clés

Plus un joueur avance son pion, plus le nombre de clés qu'il a en main diminue.

Il y a 2 façons de piocher une nouvelle clé :

A Le joueur ne peut pas ou ne veut pas avancer son pion et passe son tour ; il peut alors piocher la carte située sur le dessus de la pile.

B Le joueur finit son déplacement dans une pièce où figure le même blason que celui visible sur le dessus de la pioche.

Il pioche alors la carte située sur le dessus de la pile.

Ex. : Le joueur finit son déplacement...



... et peut piocher la première carte.

Un joueur ne doit jamais avoir plus de 4 cartes en main : Si, après avoir pioché sa carte, un joueur se retrouve avec 5 cartes en main, il doit se défausser d'une de ses cartes.

3 Le fantôme se déplace

Dès que tous les joueurs ont déplacé leur pion, le fantôme dévoile ses cartes : Il retourne la carte de gauche et se déplace dans la pièce correspondante. Puis, il retourne la carte suivante et se déplace...

A S'il ne rencontre aucun joueur, il reprend ses cartes en main et un nouveau tour commence : il choisit secrètement son déplacement, les joueurs bougent leur pion...

B Si le fantôme arrive dans une pièce où se trouve un autre joueur, il s'arrête aussitôt et lui transmet sa malédiction ; les rôles s'échangent :



• Le joueur attrapé devient fantôme : Il récupère les 5 cartes du fantôme, lace le suaire sur son pion et repart au cachot.

• Le fantôme devient joueur : Il récupère les clés que le joueur qu'il vient d'attraper avait en main et donne le suaire à l'autre joueur. À son tour, il repartira de la pièce où a eu lieu la capture.

Si plusieurs pions se trouvent dans la même pièce quand le fantôme y entre, c'est lui qui choisit quel joueur prend sa place.

Et la partie continue ainsi avec un nouveau fantôme...

(1. Le fantôme prépare son déplacement ; 2. Les joueurs se déplacent ; 3. Le fantôme se déplace.)

Conseils tactiques

Sur les cartes du fantôme figure chacun des 5 blasons. Le fantôme ne peut donc jamais, dans un même tour, passer dans deux pièces qui ont le même blason.

Quand un joueur devient fantôme, il donne ses cartes à l'autre joueur. Il sait donc quelles clés il possède pour l'instant et donc quelles portes il peut ouvrir... jusqu'à ce qu'il pioche une nouvelle clé.

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un joueur passe par une des 3 portes qui permettent de sortir du château. Il a gagné.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs B.P. 60159 · 60111 Méru Cedex

L'utilisation de la marque MacGregor se fait avec l'autorisation de MacGregor Golf Company, Albany, Georgie, Etats-Unis.

230923

Ravensburger

Le Fantôme des MAC GREGOR

LES LÉGENDES ÉCOSSAISES RACONTENT QUE DEPUIS
DES SIÈCLES LE FANTÔME DES MAC GREGOR
ERRE DANS SON CHÂTEAU, VEILLANT JALOUSEMENT
SUR LES TRÉSORS QUI Y SONT CACHÉS.
UN GROUPE D'INTRÉPIDES AVENTURIERS VA CEPENDANT
BRAVER TOUS LES DANGERS POUR TENTER
DE S'EMPARER DE CE FABULEUX BUTIN...

Objectif du jeu :

Les joueurs devront parcourir les caves
hantées du château grâce aux clefs et
aux objets (détecteur de fantôme, pioche
lampe à huile) qu'ils ont en main,
et retrouver les endroits où sont cachés
les trésors... Mais gare au fantôme qui rode
et apparaît de façon imprévisible afin de
transmettre sa malédiction...

UN JEU CRÉÉ PAR DOMINIQUE EHRHARD
SOUS LICENCE WEEK END GAMES

Ravensburger

Le Trésor du Fantôme des Mac Gregor
est un jeu pour deux à six joueurs âgés de huit ans et plus.
Chaque partie dure entre 30 et 90 minutes.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu représentant les caves du château
- 6 pions, un de chaque couleur
- 1 suaire
- 56 jetons pièges et trésors
- 55 cartes (dont 6 cartes personnages)
- 1 sac noir pour piocher les jetons pièges et trésors
- 15 objets en 3D (5 pioches, 5 détecteurs de fantômes, 5 lampes à huile).

BUT DU JEU

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à sortir du château avec huit trésors.

PRÉPARATION DU JEU

- Mélangez les 6 cartes personnages et distribuez-en une à chaque joueur. Les cartes personnages restantes ne serviront pas pendant le jeu. Chaque joueur pose cette carte face découverte devant lui. Ces cartes ne servent qu'à identifier la couleur des joueurs.



- Chaque joueur prend le pion de la même couleur que sa carte personnage.
- Les jetons trésors et pièges sont placés dans le sac noir.
- Le joueur le plus âgé joue le rôle du fantôme en début de partie :
 - Il pose le suaire sur son pion et place celui-ci dans la cave du château avec le dessin du fantôme.
 - Il prend en main les sept cartes avec le dos fantôme.
 - Il pioche un jeton dans le sac noir, le montre aux autres joueurs puis le pose face cachée sur une pièce avec un blason Tour ou Couronne. Il pioche et pose ainsi 6 jetons jusqu'à ce qu'il y ait un jeton sur chaque pièce avec un blason Tour ou Couronne.
- Chacun des autres joueurs, en commençant par le joueur à gauche du fantôme, pose son pion sur une des salles avec un escalier (aux quatre angles du plateau). Plusieurs joueurs peuvent placer leur pion dans la même salle.

LES CARTES CLEFS



Les cartes-clefs permettent aux joueurs de passer de cave en cave en utilisant les portes de la même couleur. Par exemple : une clef rouge permet de franchir une porte rouge etc.

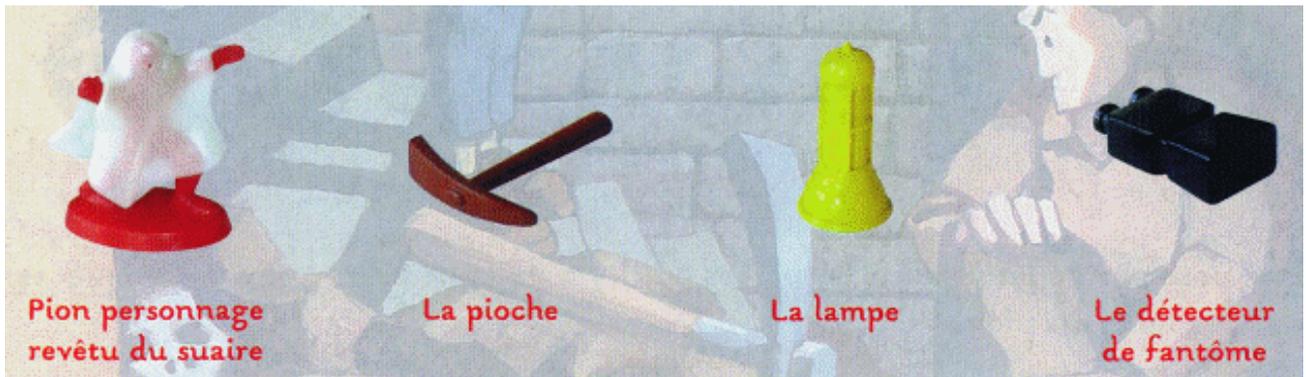
- Mélangez soigneusement les cartes-clefs, distribuez-en 3 à chacun des joueurs, sauf au joueur fantôme. Les joueurs prennent ces cartes en main sans montrer le côté clefs aux autres joueurs (seul le dos des cartes avec les blasons est visible par les autres joueurs). Les cartes restantes forment la pioche (ces cartes sont posées côté blason vers le haut).

LES BLASONS



Au verso des cartes-clefs sont représentés les blasons des différentes caves.

- Chacun des joueurs (sauf le fantôme) pose devant lui une pioche, une lampe et un détecteur de fantôme.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Chaque tour de jeu commence toujours par le joueur qui joue le rôle du fantôme.
- Le Fantôme ne se déplace pas immédiatement mais prépare en secret son déplacement en posant quatre de ses cartes, faces cachées. Il ne se déplacera qu'à la fin du tour de jeu en respectant l'ordre des cartes qu'il vient de poser.
- Les autres joueurs se déplacent chacun leur tour, en utilisant leurs cartes clefs et en essayant de récupérer le maximum de trésors.
- Lorsque tous les joueurs se sont déplacés, le joueur fantôme se déplace. S'il parvient dans une salle où se trouve le pion d'un joueur, celui-ci devient le nouveau fantôme.
- Qu'il parvienne ou non à attraper un autre joueur, on recommence un nouveau tour de jeu dès que le fantôme a terminé son déplacement.

LES CARTES DU FANTÔME



Les cartes Fantôme permettent au Fantôme de passer de cave en cave selon les blasons représentés. Par exemple : un blason vert et jaune permet de passer dans la cave présentant au sol un blason vert et jaune etc.

DÉROULEMENT COMPLET D'UN TOUR DE JEU

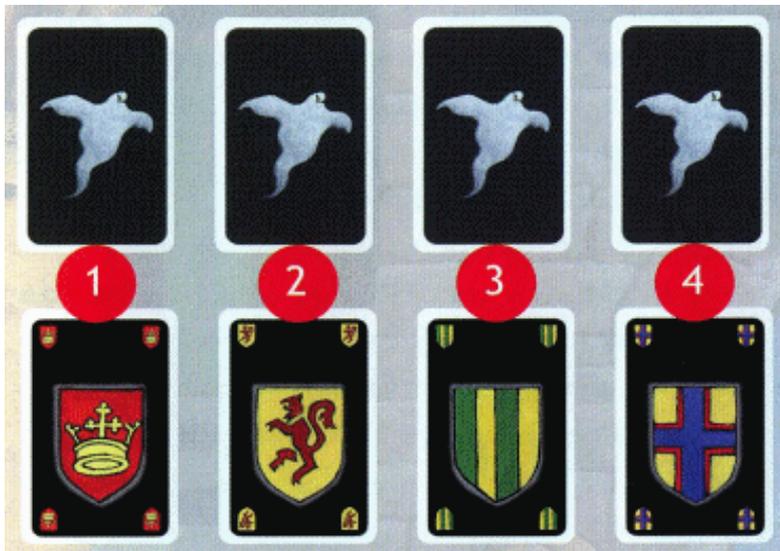
I - L'ARRIVÉE DES TRÉSORS : le Fantôme place un jeton trésor face cachée sur chaque pièce avec un blason identique au blason représenté au dos de la carte du dessus de la pioche. Il pioche les jetons dans le sac noir, il les montre à tous les joueurs puis les pose face cachée.



Il ne pose pas de jeton dans les pièces où il y a déjà un trésor, ni dans les pièces occupées par un pion.

II - LE CHOIX DU DÉPLACEMENT DU FANTÔME

- Le Fantôme choisit le déplacement qu'il effectuera à la fin du tour de jeu. Le fantôme se déplace d'une pièce à une autre en traversant les murs, jamais en diagonale. Il peut se déplacer d'une cave à une autre, même s'il n'y a pas de porte entre les deux caves.
- Les blasons représentés sur ses cartes correspondent aux blasons des caves du château.



Le fantôme place devant lui, quatre cartes, faces blasons cachées, les unes à côté des autres, et classées de gauche à droite. Ces cartes représentent dans l'ordre, de gauche à droite (de 1 à 4), les caves par où il va passer. Il se déplacera seulement à la fin du tour de jeu, lorsque tous les autres joueurs auront joué, dans l'ordre de pose de ses cartes, soit dans la cave avec une couronne, puis dans la cave avec un lion, la cave avec un blason vert/jaune et enfin il finira son déplacement dans la cave avec le blason en croix.

- Une fois qu'il a posé ses cartes pour préparer son déplacement, le fantôme n'a plus le droit de les changer.
- Il garde les trois cartes restantes en main.

III - LE DÉPLACEMENT DES JOUEURS

- Le joueur assis à gauche du fantôme se déplace en premier, les autres joueurs joueront après lui en tournant dans le sens des aiguilles de la montre. Il effectue dans l'ordre les actions suivantes :

ACTION 1 : il pioche une nouvelle carte (quel que soit le blason représenté au dos de celle-ci) qu'il ajoute à sa main. Si la pioche est épuisée, on en pioche une nouvelle avec les cartes de la défausse.

ACTION 2 : il peut se déplacer vers une nouvelle cave en jouant une carte-clef de la même couleur que la porte qu'il traverse pour se rendre dans cette nouvelle cave. Il peut faire plusieurs déplacements à la suite, dès lors qu'il a les bonnes cartes-clefs en main.

- La carte-clef jouée est défaussée.
- Il peut y avoir plusieurs pions joueurs dans la même cave, mais le joueur ne peut jamais se déplacer dans la cave où se trouve le fantôme.
- Un joueur n'est jamais obligé de se déplacer, auquel cas son tour de jeu prend fin après avoir pioché sa nouvelle carte.
- Un joueur ne peut pas sortir du château tant qu'il n'a pas réuni 8 trésors.

- Si le blason de la cave où il vient d'arriver est identique au blason représenté au dos de la carte-clef du dessus de la pioche, il pioche cette nouvelle carte-clef et l'ajoute à sa main.
 - Il ne pioche cette carte qu'au moment où il pénètre dans une nouvelle pièce. Si après avoir pioché sa carte, la carte suivante correspond également au blason de la pièce où il se trouve, il ne la pioche pas.
 - Il ne pioche une carte qu'au début de son tour de jeu et ensuite uniquement après chaque déplacement.
- S'il y a un jeton dans la pièce, le joueur peut le retourner :
 - Si c'est un trésor, il le pose devant lui, face visible.
 - Si c'est un piège (symbolisé par une tête de mort) il doit se défausser de toutes les cartes-clefs qu'il a en main et son tour de jeu prend fin. Par contre il garde ses trésors et ses objets. Le jeton piège est remis dans le sac noir.
- il peut par contre se rendre dans une pièce et ne pas retourner le jeton s'il pense que c'est un piège.

IV - LES ACTIONS COMPLÉMENTAIRES

À tout moment pendant son tour de jeu, le joueur peut également utiliser un ou plusieurs objets en sa possession :

- **La lampe** lui permet d'emprunter un des quatre souterrains situés dans les pièces d'angle du château. Si son pion se trouve dans une de ces pièces il peut déplacer son pion dans une des trois autres pièces avec un escalier. Il peut ensuite continuer son déplacement en jouant une nouvelle carte-clef. La lampe est ensuite remise dans la boîte de jeu.
- **La pioche** lui permet de se déplacer vers une pièce adjacente sans utiliser de carte-clef, il peut même se déplacer vers une cave en traversant un mur sans porte. Il ne peut jamais utiliser la pioche pour sortir du château. La pioche est ensuite remise dans la boîte de jeu.
- **Le détecteur de fantôme** oblige le fantôme à retourner toutes ses cartes déplacements. Tous les joueurs connaissent à présent son futur déplacement. Le détecteur est ensuite remis dans la boîte de jeu.
- Le joueur peut continuer à avancer vers une nouvelle pièce en jouant une nouvelle carte-clef. A chaque fois qu'il pénètre dans une nouvelle salle dont le blason correspond au dos de la carte du dessus de la pioche il rajoute cette carte à sa main. Tant qu'un joueur a des cartes-clefs, il peut continuer à avancer, il peut ainsi récupérer plusieurs trésors pendant un même tour de jeu.
- Lorsque le joueur décide d'arrêter ses déplacements, son tour de jeu prend fin. Il ne peut pas posséder plus de trois cartes à la fin de son tour de jeu. S'il en a plus de trois il doit se défausser des cartes de son choix pour n'en garder que trois en main.
- C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

V - LE DÉPLACEMENT DU FANTÔME

- Lorsque tous les joueurs ont déplacé leur pion, le fantôme dévoile les unes après les autres les cartes qu'il avait préparées au début du tour de jeu. Il retourne la carte de gauche et se déplace dans la pièce correspondant au blason sur la carte. Puis il retourne la carte suivante et se déplace dans la salle suivante. Il fait de même avec la troisième et la quatrième carte.
- Si un joueur avait utilisé son «Détecteur de Fantôme», les cartes déplacement du fantôme sont déjà visibles, il se déplace cependant de la même façon, en suivant l'ordre de ses cartes de la gauche vers la droite.
- Si le fantôme s'est trompé en préparant ses cartes, et qu'il avait joué une carte avec un blason d'une salle qui n'est pas adjacente à la salle précédente, son déplacement s'arrête immédiatement. Il reprend toutes ses cartes en main et un nouveau tour de jeu commence.

LE FANTÔME ATTRAPE UN AUTRE JOUEUR

- Si le fantôme arrive dans une pièce où se trouve un autre joueur, son déplacement prend aussitôt fin.
- Le Fantôme prend tous les trésors de sa propre couleur d'origine au joueur qu'il vient d'attraper. Il rajoute ces trésors à ceux qu'il possédait déjà.

Exemple : le joueur rouge est actuellement le fantôme, il arrive dans une salle où se trouve le joueur bleu. Il prend au joueur bleu tous les trésors rouges. Le joueur bleu devient à présent le nouveau fantôme.

- Le joueur attrapé devient le nouveau fantôme. Il garde devant lui tous ses autres trésors. Il se défait de toutes ses cartes-clefs ainsi que des objets en sa possession. Il place le suaire sur son pion et le place sur la pièce avec le dessin du fantôme. Il prend en main les 7 cartes fantômes.
- Le fantôme précédent laisse son pion sur la cave où a eu lieu la capture. Il pioche immédiatement 3 cartes-clefs et pose devant lui une lampe, une pioche et un détecteur de fantômes.
- Si plusieurs pions se trouvent dans la cave quand le fantôme y entre, c'est le fantôme qui choisit quel joueur il attrape.
- Un nouveau tour de jeu commence à partir du nouveau fantôme. Il pose les jetons trésors sur les salles avec le blason du dessus de la pioche, prépare son déplacement, les autres joueurs se déplacent en commençant par celui situé à sa gauche puis le fantôme se déplace...

LE FANTÔME N'ATTRAPE PAS UN AUTRE JOUEUR

- Si à la fin de son déplacement le fantôme n'a attrapé aucun joueur adverse, il reprend ses cartes fantôme en main et un nouveau tour de jeu commence : il pose des jetons trésors sur chaque pièce avec un blason identique au dessus de la pioche, il choisit secrètement son déplacement, les joueurs déplacent leur pion...

LE RAMASSAGE DES TRÉSORS

Le fantôme ne ramasse jamais de trésors pendant son tour de jeu, par contre il garde posés devant lui les trésors qu'il avait ramassés avant qu'il ne devienne fantôme. Lorsqu'il attrape un autre joueur il rajoute les trésors de la couleur de ce joueur à ceux qu'il avait déjà posés devant lui. De même il y rajoutera tous les trésors qu'il ramassera par la suite en tant que joueur "ordinaire".

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a récupéré huit trésors (quelles que soient leurs couleurs) il peut sortir du château. Il sort du château en passant par une des quatre portes situées sur les murs extérieurs et en utilisant une clef de la couleur de cette porte comme pour un déplacement normal.

Le premier joueur qui parvient à quitter le château avec ses huit trésors gagne la partie.

JEU À DEUX JOUEURS ET PARTIE COURTE

Si les joueurs souhaitent diminuer la durée d'une partie, il suffit en début de jeu de diminuer le nombre de trésors nécessaires pour sortir du château. On peut ainsi décider qu'il suffit de sept, de six – ou de cinq pour une partie très courte ou une partie à deux joueurs – trésors pour sortir du château.

Jeux Ravensburger S. A. – 21 rue de Dornach – F - 68120 Pfastatt

www.ravensburger.com

© 2004 - Dominique EHRHARD / Week End Games

© 2005 - Jeux Ravensburger