

PERDRE LA PARTIE CLASSIQUE

Si les 6 Esprits Malfaisants sont placés sur le plateau avant que les joueurs n'aient tous quitté la maison avec les 8 Joyaux, alors la partie est perdue !

Par ailleurs, si tous les Chasseurs de trésor se trouvent seuls dans des pièces différentes, que a) la pièce est hantée par un Esprit Malfaisant, et b) chaque Chasseur de trésor porte un Joyau dans son sac à dos, ils ne peuvent plus se déplacer, et la partie est perdue !

PARTIE AVANCÉE

PRÉPARATION D'UNE PARTIE AVANCÉE

Ajouter à la pioche la carte « PIOCHER 2 CARTES ET MÉLANGER », la carte « PIOCHER 3 CARTES ET MÉLANGER » et les cartes bleues et vertes « PORTES CLOSES ». Toutes ces cartes sont utilisées dans la partie avancée.

Placer tous les Joyaux avec le côté numéroté face cachée, mélanger, puis les placer dans les pièces sans voir les numéros.

COMMENT JOUER (PARTIE AVANCÉE)

CARTES « PIOCHER ET MÉLANGER »



Carte « Piocher 2 cartes et mélanger »



Carte « Piocher 3 cartes et mélanger »

La partie se déroule de la même manière que dans la PARTIE CLASSIQUE, avec les mêmes objectifs. Cependant, si un joueur tire une carte « PIOCHER 2 CARTES ET MÉLANGER » ou une carte « PIOCHER 3 CARTES ET MÉLANGER », il doit piocher le nombre de cartes indiqué, et placer éventuellement un ou plusieurs Fantômes sur le plateau de jeu. Puis il mélange les cartes de la pioche avec celles de la pile de défausse (REMARQUE : SI EN TIRANT 2 OU 3 CARTES, UN JOUEUR OBTIENT UNE AUTRE CARTE « PIOCHER 2 CARTES ET MÉLANGER » OU « PIOCHER 3 CARTES ET MÉLANGER », IL N'EN TIENT PAS COMPTE ET PIOCHE UNE AUTRE CARTE).

CARTES « PORTES CLOSES »

Si un joueur tire une carte « PORTES CLOSES », les portes de la couleur correspondante sont condamnées. Les joueurs ne peuvent plus les emprunter. Il est impossible de fermer les portes des deux couleurs en même temps. Placer la carte PORTES CLOSES à côté de la pile de défausse pour que les joueurs n'oublient pas quelle couleur est condamnée. Les portes closes sont rouvertes lorsque les portes de l'autre couleur sont closes, OU lorsqu'une carte MÉLANGER est tirée.



Couleur de porte



Carte bleue « Portes closes »



Carte verte « Portes closes »

4

Ramasser des Joyaux

Sur la face cachée de chaque Joyau se trouve un numéro. Dans la partie avancée, les Joyaux doivent être récupérés par ordre croissant.

Lorsqu'un joueur déplace son pion dans une pièce contenant un Joyau, il retourne ce Joyau pour révéler son numéro. Les Joyaux peuvent être ramassés dans n'importe quel ordre, mais ils doivent impérativement être sortis de la maison dans l'ordre croissant (donc en commençant par le 1).

REMPORTER LA PARTIE AVANCÉE

Lorsque tous les Chasseurs de trésor sont sortis de la maison en ayant rapporté les 8 Joyaux, les joueurs ont gagné !

PERDRE LA PARTIE AVANCÉE

Si les 6 Esprits Malfaisants sont placés sur le plateau avant que les joueurs n'aient tous quitté la maison avec tous les Joyaux, alors la partie est perdue !

Par ailleurs, si tous les Chasseurs de trésor se trouvent seuls dans des pièces différentes, que a) la pièce est hantée par un Esprit Malfaisant, et b) chaque Chasseur de trésor porte un Joyau dans son sac à dos, ils ne peuvent plus se déplacer, et la partie est perdue !

Comprend un mode d'emploi en anglais. Consulter www.ghostfightintreasurehunters.com pour obtenir un mode d'emploi en espagnol et en français »

©2016 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel: 0800 - 16 936. Luxembourg: 800 - 22 784. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebfeld. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

service.mattel.com
GhostFightinTreasureHunters.com



FBH20-ZZ70-G1
1101162831-FF2

GHOST FIGHTIN' TREASURE HUNTERS!

BRIAN YU



2014
KRITIKERPREIS

30'
2-4
8+



CONTIENT

1 plateau de jeu
4 pions « Chasseur de trésor »
12 cartes « Fantôme »
1 carte « Mélanger »
24 figurines « Fantôme »

6 figurines « Esprit Malfaisant »
1 dé Déplacement (chiffres)
2 dés Affrontement (symboles)
8 Joyaux
1 carte « Piocher 2 cartes et mélanger »

1 carte « Piocher 3 cartes et mélanger »
2 cartes bleues « Portes closes »
2 cartes vertes « Portes closes »

BUT DU JEU

Les joueurs travaillent en équipe et cherchent à s'échapper de la maison après avoir récupéré les 8 Joyaux, avant que 6 des pièces ne soient hantées. Il va falloir collaborer, car les joueurs perdent ou gagnent en équipe !

PARTIE CLASSIQUE

PRÉPARATION D'UNE PARTIE CLASSIQUE

Chaque joueur choisit un PION CHASSEUR DE TRÉSOR. Placer les pions devant la porte d'entrée de la maison.

REMARQUE : dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur contrôle DEUX CHASSEURS DE TRÉSOR en même temps.

Retirer du jeu la carte « PIOCHER 2 CARTES ET MÉLANGER », la carte « PIOCHER 3 CARTES ET MÉLANGER », et les deux cartes bleues et les deux cartes vertes « PORTES CLOSES » (ces cartes ne sont pas nécessaires pour une partie classique).

Les CARTES restantes sont mélangées et placées face cachée sur l'espace prévu à cet effet sur le plateau de jeu, pour former une pioche.

Chaque pièce est marquée d'une lettre différente. Placer une FIGURINE FANTÔME dans les pièces portant les lettres C, F, I et L.

Placer un JOYAU dans chaque pièce dont la lettre est représentée sur fond ROUGE.

REMARQUE : les chiffres sur les JOYAUX ne sont pas utilisés dans la partie classique, ils peuvent donc être ignorés.
REMARQUE : veiller à ne pas couvrir les lettres des pièces avec des figurines ou des JOYAUX.



- Les pions commencent ici
- Emplacement des cartes
- Lettre de la pièce
- Placer les Joyaux dans ces pièces
- Placer les Fantômes dans ces pièces

COMMENT JOUER (PARTIE CLASSIQUE)

Quand vient son tour, chaque joueur peut effectuer les actions suivantes en suivant toujours l'ordre indiqué :

ORDRE DES ACTIONS

1. Lancer le dé Déplacement
2. Piocher une carte Fantôme (si nécessaire)
3. Déplacer son pion
4. Joyaux
5. Affrontement

1. Lancer le dé Déplacement

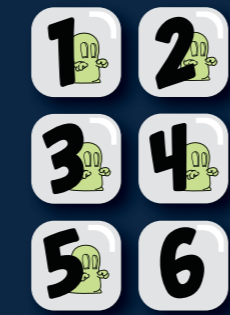
Le joueur commence toujours par lancer le dé Déplacement (qui est numéroté). Le nombre obtenu lui indique : 1) s'il doit placer une nouvelle figurine Fantôme dans une pièce (voir point 2 ci-dessous), et 2) de combien de cases il peut déplacer son pion (voir point 3 ci-dessous).

2. Placer les Fantômes sur le plateau

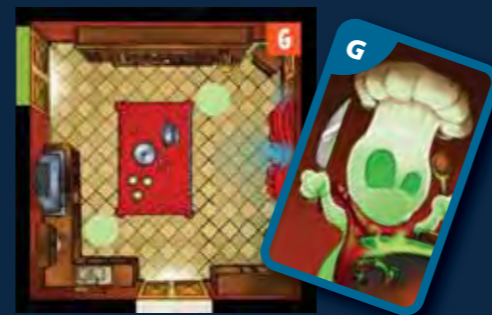
A - Si le dé Déplacement s'arrête sur un symbole Fantôme, le joueur doit retourner la première carte Fantôme de la pioche et la placer à côté du plateau pour former la pile de défausse.

B - Si la carte comprend une lettre, le joueur doit placer un Fantôme dans la pièce dont la lettre correspond à celle de la carte.

C - Si la carte retournée indique « MÉLANGER », le joueur ne place aucune nouvelle figurine Fantôme sur le plateau. Par contre, il rassemble toutes les cartes (celles de la pioche et de la pile de défausse), les mélange, et les place à côté du plateau pour former une nouvelle pioche.



A - Symbole Fantôme



B - la lettre correspond



C - carte « Mélanger »

3. Se déplacer

Le joueur peut ensuite déplacer son personnage du nombre de cases indiqué par le dé, OU MOINS. Par exemple, lorsqu'un joueur obtient un 5 mais ne souhaite se déplacer que de 3 cases, il peut s'arrêter après 3 cases et renoncer aux 2 déplacements restants. Il n'est possible d'entrer et de sortir de la maison que par la porte d'entrée. Chaque dalle des couloirs compte pour une case. Il est possible de passer par les pièces ; chaque pièce compte pour une seule case. Il n'est possible d'entrer et de sortir d'une pièce que par une porte. Les personnages ne peuvent pas se déplacer en diagonale.



- Portes
- Une pièce compte pour une case

Plusieurs CHASSEURS DE TRÉSOR ne PEUVENT PAS se trouver sur une même case dans les couloirs, mais PEUVENT se trouver dans la même pièce.

Dans les couloirs, il est possible de traverser une case déjà occupée par un autre CHASSEUR DE TRÉSOR, mais il n'est PAS possible de s'y arrêter. Si le chiffre indiqué par le dé ne permet pas au joueur de se déplacer suffisamment pour dépasser un autre pion, il est forcé d'arrêter son pion sur la première case vide derrière le pion de l'autre joueur.

Chaque joueur peut décider de ne pas déplacer son PION CHASSEUR DE TRÉSOR de l'endroit qu'il occupe (y compris à l'extérieur de la maison), mais il doit tout de même lancer le DÉ DÉPLACEMENT et tirer une carte, le cas échéant.

Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il a ramassé un JOYAU (voir point 4), sorti un JOYAU de la maison (voir point 5) ou combattu un Fantôme (voir point 6).

4. Ramasser des Joyaux

Si le joueur s'arrête dans une pièce où se trouve un Joyau, celui-ci peut être ramassé et placé dans le sac à dos du Chasseur de trésor. S'il y a un fantôme dans la pièce, le joueur doit le combattre (pour davantage d'informations à ce sujet, poursuivre la lecture des règles du jeu). Le Joyau reste dans le sac à dos du Chasseur de trésor jusqu'à ce que le joueur parvienne à le sortir de la maison (voir point 5). Un personnage ne peut pas transporter plus d'un Joyau à la fois. Un joueur peut également combattre un Fantôme et un Esprit Malfaisant même lorsqu'il porte un Joyau dans son sac à dos.

5. Sortir les Joyaux de la maison

Si un joueur parvient à sortir de la maison avec un Joyau, son tour prend fin et il peut se débarrasser du Joyau. Il le dépose sur l'emplacement prévu à cet effet, à côté de la porte.

6. Combattre des fantômes

Lorsqu'un joueur s'arrête dans une pièce contenant un Fantôme, il doit le combattre.

Pour combattre un Fantôme, le joueur doit lancer un DÉ AFFRONTEMENT (celui qui comporte des symboles). S'il obtient un symbole Fantôme, alors le Fantôme est vaincu et doit être retiré de la pièce. REMARQUE : si le joueur fait rouler le dé et obtient un symbole Esprit Malfaisant ou une face blanche, il n'est pas pénalisé et ne doit rien faire. S'il y a au moins un autre Chasseur de trésor dans la même pièce, le joueur dont c'est le tour lance les deux dés Affrontement. Pour chaque symbole Fantôme obtenu, un Fantôme est vaincu et disparaît de la pièce. S'il y a plus de deux joueurs dans la pièce, il n'est pas possible d'utiliser plus de deux dés pour le combat.

Tous les Fantômes vaincus sont mis de côté et pourront être remis sur le plateau de jeu par la suite.

PIÈCES HANTÉES

Les joueurs doivent surveiller le nombre de Fantômes présents sur le plateau de jeu. S'ils sont trop nombreux, les pièces risquent de devenir hantées ! Si 6 pièces sont hantées en même temps, les joueurs ont perdu la partie !

Comment une pièce devient-elle hantée ?

Lorsque 3 Fantômes sont présents dans la même pièce au même moment, la pièce devient HANTÉE. Il faut alors retirer les Fantômes et les remplacer par un ESPRIT MALFAISANT de couleur rouge.



Si un joueur a pioché une carte lui demandant de placer un Fantôme dans une pièce déjà hantée par un Esprit Malfaisant, la nouvelle figurine Fantôme doit être déplacée dans une pièce qui ne l'est pas encore, en suivant l'ordre alphabétique (de la pièce A à B à C, etc.) jusqu'à trouver une pièce disponible. Si la pièce L est déjà hantée, le fantôme est déplacé dans la pièce A.

Si un joueur porte un Joyau et se trouve dans une pièce hantée, il ne PEUT PAS quitter les lieux avant d'avoir réussi à chasser l'Esprit Malfaisant.

Chasser un Esprit Malfaisant d'une pièce hantée

Il n'est possible de chasser un Esprit Malfaisant d'une pièce hantée que si au moins deux joueurs collaborent. Deux joueurs ou plus doivent placer leur pion dans une pièce hantée avant de lancer les dés Affrontement. Le joueur dont c'est le tour jette les deux dés Affrontement. S'il obtient au moins UN SYMBOLE ESPRIT MALFAISANT, la figurine rouge Esprit Malfaisant est retirée du plateau.



Symbole Esprit Malfaisant

Tous les Esprits Malfaisants vaincus sont mis de côté et pourront être remis sur le plateau de jeu par la suite.

REMPORTER LA PARTIE CLASSIQUE

Lorsque tous les Chasseurs de trésor sont sortis de la maison en ayant rapporté les 8 Joyaux, les joueurs ont gagné !

1

2

3