

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



FANTÔMES

CONTRE
FANTÔMES

Mise en place

Avant de commencer votre première partie, insérez un marqueur coloré au dos de chaque fantôme.

Chaque joueur reçoit 8 fantômes : 4 bons (avec un marqueur bleu) et 4 mauvais (avec un marqueur rouge), et les place comme indiqué ci-contre.

Vous pouvez répartir vos fantômes comme vous le désirez, mais votre adversaire ne doit bien entendu pas savoir où sont vos bons fantômes et vos mauvais fantômes. Déterminez au hasard celui qui joue en premier.

Déplacement

Lorsque c'est à votre tour de jouer, déplacez un de vos fantômes vers une case adjacente (en avant, en arrière ou sur le côté, mais jamais en diagonale). C'est ensuite à votre adversaire de jouer et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

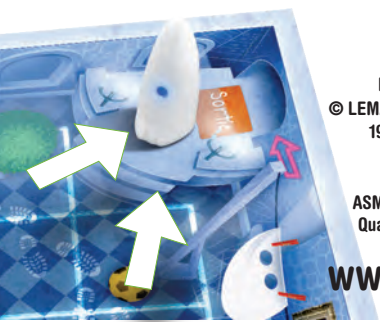
Capture

Si vous déplacez un de vos fantômes vers une case contenant un fantôme adverse, il est capturé et retiré du jeu. Vous ne pouvez pas vous déplacer vers une case contenant un de vos propres fantômes.

But du jeu

Pour gagner, il faut réaliser un des trois objectifs suivants :

- 1) Capturer les 4 bons fantômes (bleus) de votre adversaire ;
- 2) Que votre adversaire capture vos 4 mauvais fantômes (rouges) ;
- 3) Placer un de vos bons fantômes (bleus) sur une des 2 cases de sortie de votre adversaire.



INVENTOR: ALEX RANDOLPH.
© LEMADA ISRAEL, ALL RIGHT RESERVED.
19 DAVID NAVON STR., MOSHAV
MAGSHIMIM 56910, ISRAEL
MADE IN ISRAEL

ASMODEE • 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy B.P. 40119 • 78041
Guyancourt Cedex • FRANCE

www.asmodee.com



Attention ! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces (risque d'étouffement). Informations à conserver.

Fantômes

de Alex Randolph

Un jeu pour deux personnes à partir de 10 ans.

Contenu du jeu

- 1 plateau du jeu
- 16 fantômes
- 8 bâtonnets bleu clair
- 8 bâtonnets violets
- 1 règle de jeu

Description

Dans les oubliettes d'un vieux château vivent des fantômes ! Des bons et des mauvais ... Chaque joueur en possède huit : quatre bons (marque bleu claire sur le dos) et quatre mauvais (marque violette), et naturellement on ne peut pas reconnaître les bons et les mauvais fantômes de son adversaire. Pour gagner la partie, il faut soit se débarrasser de tous ses mauvais fantômes, soit prendre tous les bons fantômes de son adversaire, soit faire évader un de ses bons fantômes en le faisant passer par une case de coin adverse.

Préparation

Avant de commencer la première partie il faut marquer tous les fantômes avec un bâtonnet. Chacun a quatre bons et quatre mauvais fantômes qu'il installe dans son camp comme indiqué ci-dessous. On peut les répartir comme on veut, mais sans que l'adversaire puisse comprendre quels sont les bons et quels les mauvais.

Déroulement

On joue à tour de rôle. A chaque coup on conduit un de ses fantômes dans une case voisine - en avant, en arrière ou de côté - mais pas diagonalement !

Prises

Si un joueur conduit un de ses fantômes sur une case où se trouve un fantôme adverse, ce dernier est capturé et sort du jeu. (Toutes les figures se déplacent et capturent donc comme le Roi aux échecs ; mais seulement pas en diagonale.)

But du jeu

Vous avez gagné la partie :

1. si vous avez éliminé les 4 bons fantômes de l'adversaire, ou
2. si l'adversaire a capturé vos 4 mauvais fantômes, ou
3. si un de vos bons fantômes s'est échappé par une case de coin de l'adversaire (comme indiqué par les flèches).

Il suffit d'atteindre un seul de ces buts.

