

La chasse au fantôme

Jeu de poursuite pour deux à trois joueurs

Auteur : Thomas Garcia

But du jeu : Le salon du manoir des Eimpfieldster est hanté.
Les chasseurs de fantômes doivent capturer le fantôme avant les 12 coups de minuit.
Le fantôme ne doit pas se faire attraper.

Matériel : 1 plateau de jeu
S'il n'y a que deux joueurs, un joueur joue le rôle des deux chasseurs.
Pour le premier chasseur : 1 tour, 4 pions, 1 carte « soleil » de couleur bleue.
Pour le deuxième chasseur : 1 tour, 4 pions, 1 carte « soleil » de couleur orange.
Pour le fantôme : 1 carte « lune » de couleur bleue et 1 carte « lune » de couleur orange, 1 feuille et 1 stylo.

Mise en place des pions :
Les pièces « tours » représentent les chasseurs de fantômes. Les pièces « pions » les appareils à détection. Les chasseurs sont placés chacun sur une case verte (Les entrées du salon).

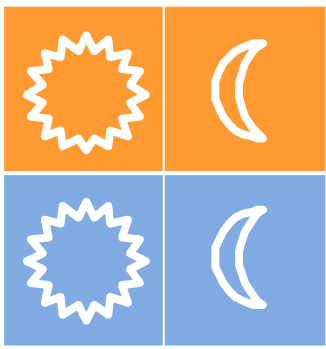
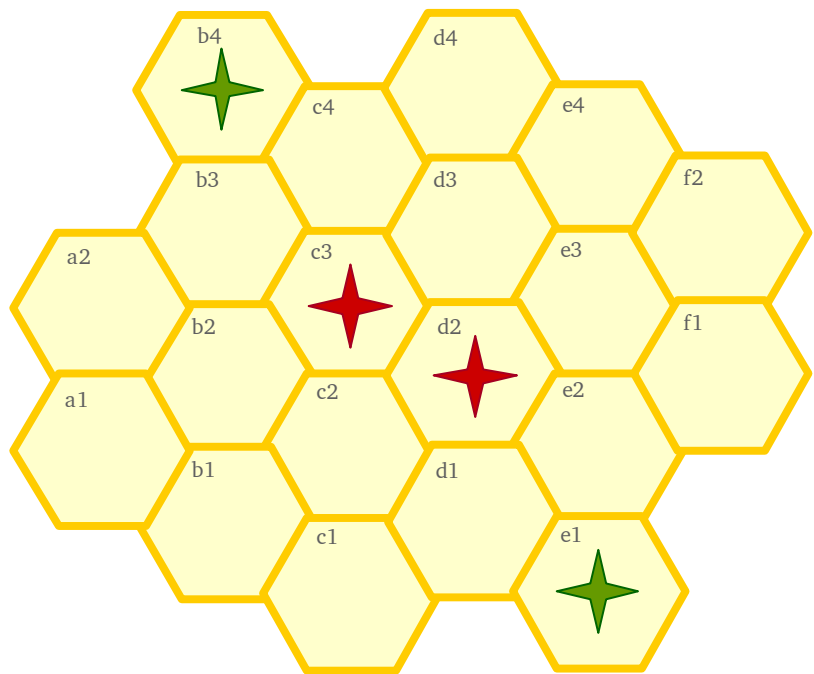
Le fantôme n'est pas représenté par une pièce. Au commencement du jeu, il choisit une des cases rouges pour son départ. Le joueur marque sur sa feuille, à l'abri des regards, le déplacement du fantôme grâce aux coordonnées des cases.

Exemple : c3 - b2 - b1 - c2 - -
Placement 1er tour 2e tour 3e tour 12e tour

Jeu :
Chaque tour de jeu est un coup de cloche. Le fantôme joue d'abord. Puis les deux chasseurs jouent en même temps. Le tour est fini. Au 12^e tour de jeu (les 12 coups de minuit), si le fantôme n'est pas attrapé, le fantôme gagne.

Le rôle du fantôme : A chaque tour, il doit se déplacer d'une case. S'il passe sur une case où il y a un détecteur, le pion disparaît. Il a en sa possession deux cartes « lune » permettant de retarder l'effet d'un détecteur.
Exemple : Le fantôme arrive sur une case à détecteur orange ou le chasseur lui pose sur sa case un détecteur orange. Il utilise sa carte « lune » orange. Le pion ne disparaît pas. Au tour suivant, le fantôme se déplace. Le détecteur disparaît et le joueur donne alors sa carte « lune » orange aux chasseurs.

Le rôle des chasseurs : A chaque tour, ils ont la possibilité soit d'avancer d'une case, soit de déposer un appareil à détection de leur couleur sur une case voisine ou soit, en dépensant une carte « soleil », de récupérer un de leur détecteur sur une case voisine. Si un chasseur passe sur une case où il y a un détecteur, l'appareil disparaît. Le fantôme est capturé quand un chasseur et le fantôme sont sur la même case.



D'autres jeux avec le même matériel sur <http://jesweb.net>