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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

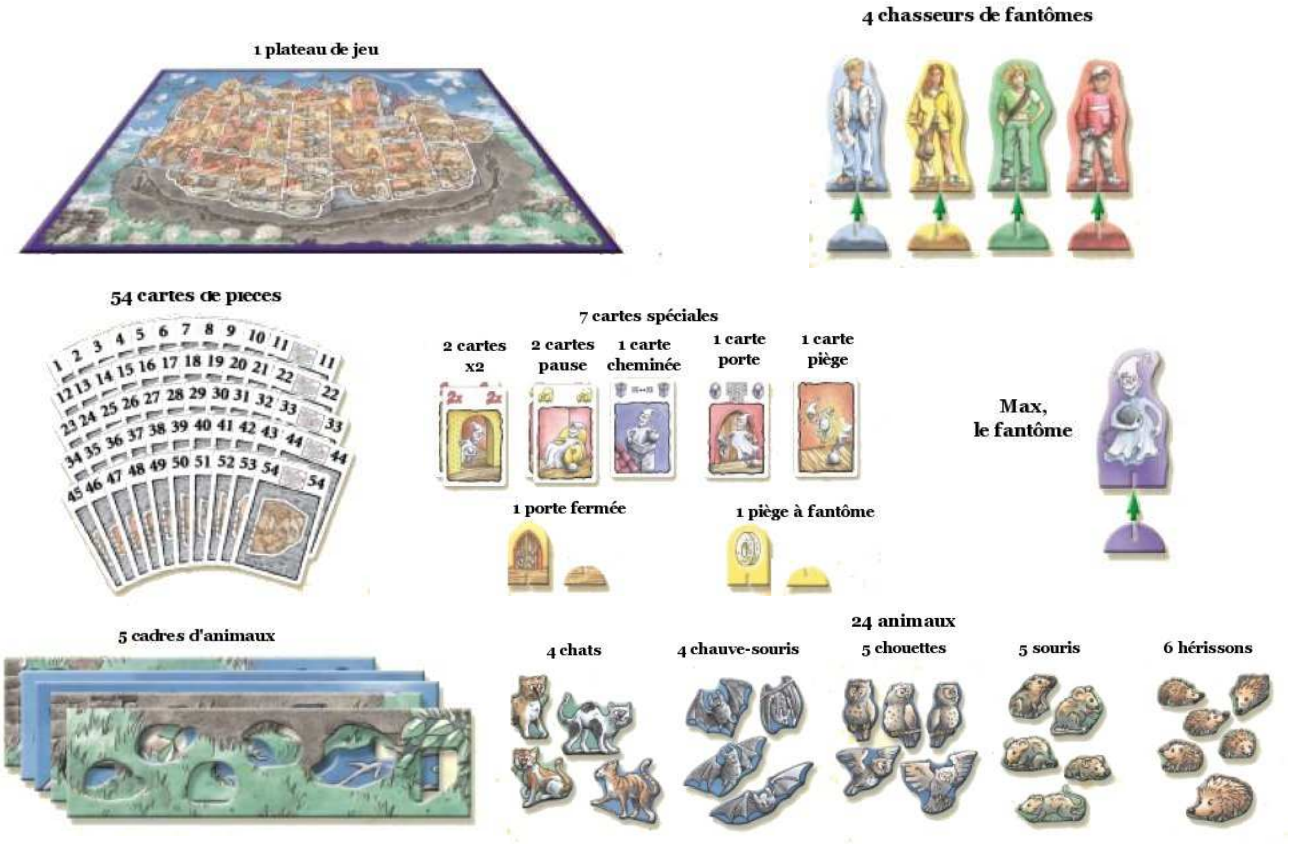
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Gespensterjagd : la chasse au fantôme

de Kai HAFERKAMP
pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus.
Durée du jeu : 60 minutes

Par une nuit de pleine lune, vous atteignez la destination de votre voyage. Les ombres du vieux château de Canterville semblent menaçantes. Le vieux hibou sage, celui que vous suiviez, fuit immédiatement et disparaît dans la forêt. Peut-être les vieux murs et les hautes tours l'ont effrayé. Ou peut-être qu'il est plus sage que vous et cherche la sûreté de sa maison. Bien que le château soit abandonné, une faible lumière brille dans plusieurs fenêtres et une fumée épaisse émane de la cheminée. La lumière de vos lampes-torches erre sur les murs du château, couverts de lierre du pont-levis à l'entrée principale du château.
Pendant que des chauve-souris s'envolent de la porte du château, vous apercevez un petit personnage blanche qui vous observe. Il n'est pas grand et porte une robe blanche, comme un drap de lit. A travers le vêtement, on distingue un squelette. Pour la première fois dans votre vie vous êtes certain de voir un fantôme !
Soudainement, le fantôme vous fait un clin-d'oeil et disparaît lentement. Un moment plus tard, l'entrée est vide sans la moindre trace du spectre. Peut-être était-ce un tour de la lune et que vous n'avez vu rien du tout ? Il y a seulement une façon de le découvrir. Vous devez entrer dans le château et rechercher le fantôme ! Faites attention ! Vous ne connaissez pas le château et qui sait quels tours vous prépare la petite apparition blanche...

Matériel du jeu



But du jeu

Un joueur prend le rôle de Max, le fantôme, qui se cache dans le château de Canterville. Les autres joueurs sont les chasseurs de fantôme et recherchent Max dans le château. Max et les chasseurs de fantôme commencent le jeu dans les pièces de leur choix. Puis ils se déplacent de pièce en pièce. Max se déplace de façon invisible, et se montre seulement de temps en temps. Les animaux vivant autour du château déterminent quand Max doit se montrer. Après chaque tour de jeu, un animal est enlevé du plateau. Dès que tous les animaux d'un type ont été enlevés, Max doit montrer dans quelle pièce il est et comment il y est arrivé. Max a un code d'honneur et ne passera pas deux fois dans la même pièce pendant la chasse. À la différence de Max, les chasseurs peuvent entrer dans chaque pièce aussi souvent qu'ils voudront. Ils essayent de pousser Max dans un cul-de-sac pour l'attraper. Tous les chasseurs gagnent si l'un d'entre eux pénètre dans la pièce où Max se trouve. Si le dernier animal est enlevé du plateau alors que Max n'a pas été trouvé, le joueur jouant le rôle de Max est le gagnant !

Étape 1 :

Combien de joueurs jouent ?

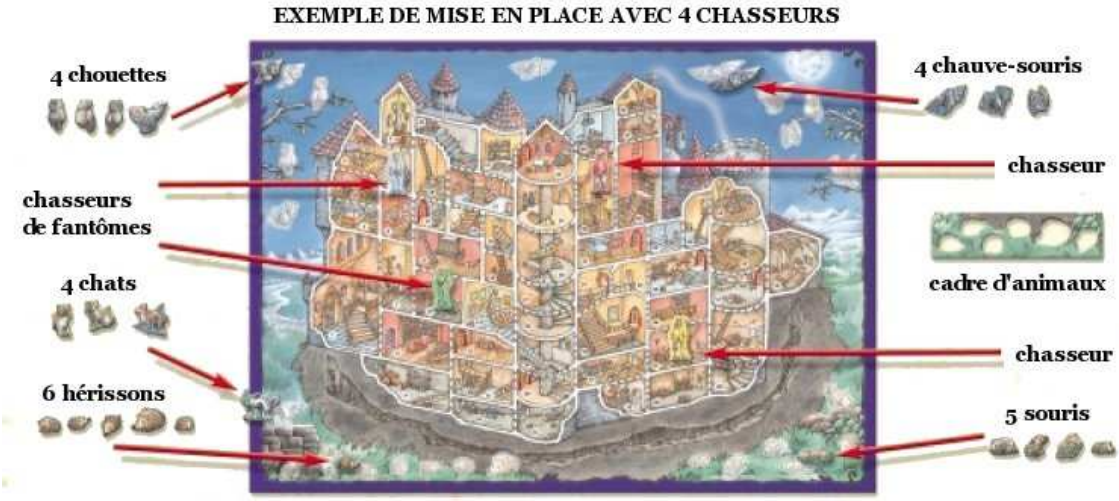
Une vue d'ensemble de tous les composants du jeu se trouve à la dernière page des règles. Distribuez les composants décrits ci-dessous et remettez le matériel inutilisé dans la boîte. Dans ce cas (pour votre premier jeu), c'est la carte de cheminée, la carte de porte et la carte de piège à fantôme. Un des joueurs prend le rôle de Max. Il prend la figurine de fantôme, les 54 cartes de pièce, 2 cartes "x2", et 2 cartes de pause. Les autres joueurs sont les chasseurs de fantôme.
Les chasseurs obtiennent :
- 4 chasseurs : utilisez 4 cadres d'animaux choisis aléatoirement et chaque joueur obtient 1 figurine de chasseur de fantôme.
- 3 chasseurs : utilisez les 5 cadres d'animaux et chaque joueur obtient 1 figurine de chasseur de fantôme.
- 2 chasseurs : utilisez 4 cadres d'animaux choisis aléatoirement et chaque joueur obtient 2 figurines de chasseur de fantôme.
- 1 chasseur : utilisez les 5 cadres d'animaux et chaque joueur obtient 3 figurines de chasseur de fantôme.

Astuce : Avec les cartes spéciales, les joueurs décident du niveau de difficulté de la partie pour Max ou pour les chasseurs de fantôme. Avant de commencer, les joueurs décident quelles cartes spéciales reçoit Max. La carte de cheminée et la carte de porte augmentent ses chances de gagner. La carte de piège augmente les chances des chasseurs. Les joueurs peuvent également donner à Max seulement une carte de pause et/ou une carte "x2" pour augmenter les chances de chasseurs.

Étape 2 :

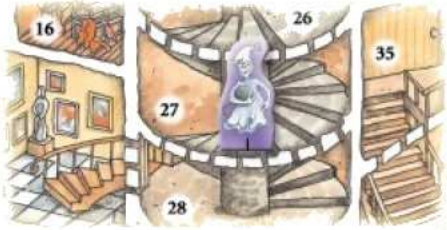
Préparation

Placez le plateau au milieu de la table. Les chasseurs de fantôme posent les cadres d'animaux sur la table. Placez les animaux correspondant sur les endroits appropriés autour du château sur le plateau. Les chasseurs de fantôme ont mis leurs figurines dans les pièces de leur choix. Il peut y avoir plus d'un chasseur dans une pièce. Ensuite, le joueur de Max place sa figurine dans la pièce vide de son choix. Puis Max recherche parmi les 54 cartes de pièce celle qui correspond à son emplacement de départ et la place face visible sur la table. Les chasseurs de fantôme choisissent un de leurs cadres d'animaux et le placent à côté du plateau.



Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour, ils enlèvent un animal correspondant à leur cadre et le placent à l'intérieur. Lorsque tous les animaux de ce cadre ont été enlevés du plateau, Max doit apparaître. Quand il n'y a plus d'animaux sur le plateau, si Max est seul dans une pièce, il gagne le jeu. Les figurines montrent les positions des chasseurs de fantôme dans le château. Afin que Max puisse se déplacer de façon invisible, le joueur de Max pose ses cartes de pièce face cachées. Avec les cartes "x2" et les cartes de pause, Max peut ruser.

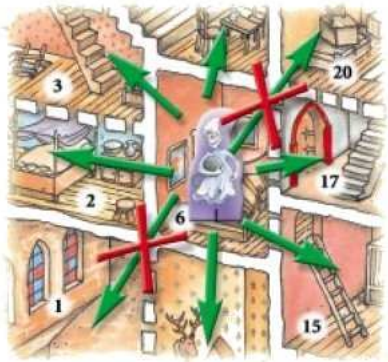
carte 27



La figurine de fantôme est dans la pièce 27

Astuce : Les chasseurs devraient se répartir dans tout le château et ne pas démarrer tous au même endroit.

Étape 3 :
Les mouvements de max

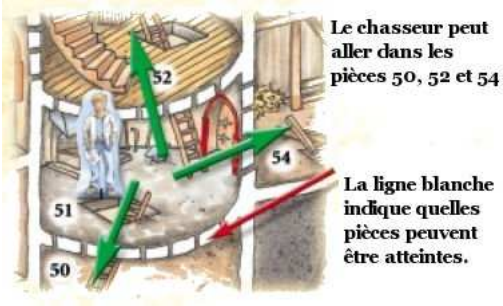


Max se déplace de façon invisible dans le château.
Ses règles de mouvement
• Max ne peut se déplacer que vers une pièce adjacente.
• Max peut emprunter portes, trappes, escaliers et échelles.
• En tant que fantôme, Max peut également traverser murs, planchers et plafonds.
• Max peut ne pas se déplacer en diagonale ni traverser par le coin d'une pièce.
• Max peuvent traverser une pièce une seule fois dans le jeu (exception : la carte "x2").
• Max doit se déplacer dans une nouvelle pièce à chaque tour (exception : la carte de pause).
• Max peut utiliser le passage secret.
• Max ne peut pas se déplacer dans une pièce où se trouve un chasseur de fantôme.
Le joueur de Max cherche dans le paquet de cartes celle qui correspond à la pièce dans laquelle il veut se déplacer. Il place cette carte face cachée à côté de sa carte de départ. Il enlève alors sa figurine du plateau pour prouver qu'il se déplace de façon invisible. Quand il finit son tour, les chasseurs de fantôme peuvent jouer !

Astuce : Le joueur de Max doit garder ses cartes hors de la vue des autres joueurs. Il doit également faire attention à ne pas regarder trop fixement la pièce où il projette de se déplacer. Il doit être attentif, par exemple, au fait qu'il peut déplacer de la pièce 14 à la pièce 27, de la pièce 35 à la pièce 28 et de la pièce 39 à la pièce 40...

Étape 4 :
Les mouvements des chasseurs

Maintenant les chasseurs de fantôme se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à la gauche de Max.
Leurs règles de mouvement :
• les chasseurs de fantôme peuvent seulement se déplacer vers une pièce adjacente.
• les chasseurs de fantôme peuvent seulement se déplacer en utilisant des manières "normales" : par des portes et des trappes, des escaliers et des échelles. Ces manières " sont illustrées sur le plateau par les lignes blanches pointillées.
• à la différence de Max, les chasseurs de fantôme peuvent choisir de rester dans une pièce et de ne pas se déplacer. Tous les chasseurs de fantôme ont-ils pris leurs tours ? Alors, ils peuvent enlever un animal de la forêt...



Après que Max se soit déplacé, les chasseurs de fantôme jouent leurs tours. Ils doivent discuter entre eux de la stratégie à adopter. Pour les aider à se souvenir de l'endroit où ils pensent que Max se trouve, ils peuvent utiliser sa figurine.

Étape 5 :
Le temps passe...

Pour marquer le temps qui passe, une fois que tous les chasseurs de fantôme ont pris leur tour, ils enlèvent un animal du plateau et le placent dans le cadre.

Astuce : puisqu'il y a différents nombres d'animaux (par exemple six hérissons, mais seulement quatre chats), les chasseurs de fantôme peuvent influencer le moment où Max doit devenir visible par l'ordre de choix des animaux.

Le prochain tour commence

Le jeu continue suivant l'étape 3. Le joueur de Max place la carte de pièce, représentant la pièce où il veut se déplacer, face cachée sur la table, à droite de la carte qu'il a joué au tour précédent. Max se déplace, invisible, une pièce plus loin. Ensuite, les chasseurs de fantôme prennent leur tour. À la fin du tour, les joueurs enlèvent un autre animal du plateau. Ce schéma est répété jusqu'à ce que le jeu finisse (étape 7), entrecoupée de courtes apparitions du fantôme.

Max doit se montrer

Quand le dernier animal de l'espèce choisie est enlevé du plateau, le cadre est plein et Max doit se montrer. Le joueur Max retourne alors ses cartes de déplacment pour les rendre visibles. Puis, il place sa figurine dans la pièce indiquée par la dernière carte. Les chasseurs de fantôme choisissent alors un nouveau cadre pour les prochains tours.
Les joueurs placent le cadre rempli dans la boîte. Max place les cartes faces visibles dans la boîte, laissant uniquement la carte représentant la pièce où il est maintenant. Les joueurs ne pourront pas regarder les cartes déjà jouées dans la boîte.

Maintenant qu'il s'est montré, le jeu continue et Max redevient invisible.
Astuce : Les chasseurs de fantôme devraient se rappeler quelles pièces Max a visitées (sans les écrire sur un papier). Car Max peut ne pas visiter ces pièces à nouveau et a moins de possibilités au fur et à mesure du déroulement du jeu.

Étape 6 : Fin du jeu

Victoire pour les chasseurs de fantôme

Le jeu finit immédiatement avec la victoire pour les chasseurs de fantôme quand un chasseur de fantôme (ou plus) arrive dans la pièce où Max se trouve. Quand ceci se produit, Max doit le dire. Tel est le code de fantôme de l'honneur ! Tous les chasseurs de fantôme ont gagné le jeu ensemble !

Un chasseur de fantôme est dans la même pièce que Max.
Tous les chasseurs de fantôme ont gagné !

Victoire pour Max

Quand les joueurs enlèvent le dernier animal du plateau, le jeu s'achève et Max a gagné !. Naturellement, Max doit retourner les cartes pour montrer comment il s'est déplacé pendant les derniers tours, en parvenant à éviter les chasseurs de fantôme.

Max tombe dans le piège !

Les chasseurs de fantôme gagnent également si Max ne peut pas se déplacer. Ceci peut se produire, par exemple, si Max doit se déplacer dans une pièce où se trouve un chasseur de fantôme ou s'il n'a plus d'endroit où aller et plus de cartes spéciales à jouer.

Nouveau jeu ?

Après la fin du jeu, le joueur qui a trouvé Max peut prendre le rôle de Max pour une autre partie. Alternativement, les joueurs peuvent choisir qui parmi eux jouera Max.

Règles spéciales

<u>Le passage secret</u>

Max connaît un passage secret sous le château qui relie le hall d'entrée (pièce # 1) et la grange (pièce # 54). Quand Max est dans l'une ou l'autre de ces pièces, il peut choisir d'utiliser le passage secret. Les chasseurs de fantôme ne peuvent pas l'utiliser car ils ne connaissent pas son existence. Max n'a pas besoin de dire aux autres qu'il passe par le passage secret. Il joue simplement la carte pour la pièce (# 1 ou # 54) vers laquelle il se déplace.

<u>Les cartes spéciales pour Max</u>

<u>Les cartes "x2"</u>

Deux fois dans le jeu, Max peut se déplacer à une pièce où il a déjà été. Pour cela, Max annonce, "je triche!" Alors il prend la carte déjà utilisée et la place le face cachée avec la carte de "x2". Les chasseurs de fantôme n'obtiennent aucune information concernant la pièce dans laquelle Max est revenu.

Les cartes de pause

Deux fois dans le jeu, Max peuvent prendre une pause et rester dans une pièce au lieu de se déplacer. Il fait cela en jouant une carte de pause au lieu d'une carte de pièce (elles ont le même dos). Le joueur Max peut prendre deux pauses coup sur coup.

La carte de cheminée

Quand Max a cette carte, il peut utiliser la cheminée pour voler de la pièce #42 à la pièce #53 ou inversement. Si le joueur Max commence le jeu avec cette carte, il la place face visible devant lui. Sa présence rappellera les chasseurs de fantôme que Max a cette capacité. La carte reste devant Max qui ne la retire pas quand il utilise la cheminée. Il n'a pas besoin de dire à ses adversaires qu'il utilise la cheminée.

La carte de porte

Avec cette carte, Max peut fermer la porte dans une des pièces du château, ralentissant de ce fait la poursuite des chasseurs de fantôme pendant un certain temps. Il y a huit pièces dans le château qui ont des portes qui peuvent être fermées à clef par Max. Elles sont illustrées sur les cartes de pièce et sur le plateau en rouge. Les huit pièces sont : 12, 17, 24, 30, 34, 37, 45 et 51. Pour fermer la porte dans une de ces pièces, Max joue la carte de porte face visible sur la table en plus de son tour de jeu normal. Il place alors la figurine de porte fermée sur la porte correspondante. Max n'a pas besoin d'être dans la pièce dont il ferme une porte.

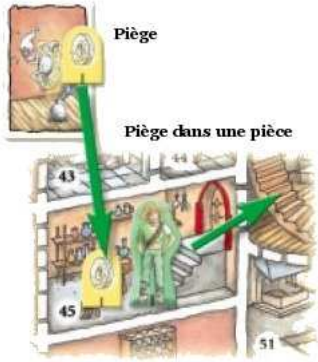
Quand un chasseur de fantôme veut passer par la porte verrouillée, il doit rester dans la pièce pendant un tour pour ouvrir la porte. Une fois son tour passé, il enlève la figurine. À son prochain tour, il pourra, sans y être obligé, emprunter la porte. Une porte reste verrouillée jusqu'à ce qu'un chasseur de fantôme l'ouvre en perdant un tour. Max peut quant à lui passer à travers cette porte (comme à travers un mur).

porte fermée

La carte spéciale pour les chasseurs de fantôme

La carte de piège

Les joueurs décident au début du jeu quel le chasseur de fantôme aura cette carte. Ce joueur met la carte face visible devant lui avec le piège. Pendant le jeu, ce joueur peut placer le piège dans une pièce. Quand Max entre dans la pièce avec le piège, il doit se montrer en plaçant sa figurine sur le plateau dans cette pièce. À son prochain tour, Max redevient invisible et enlève sa figurine du plateau. Le piège reste dans la pièce.



Astuce : Les joueurs peuvent utiliser les cartes spéciales pour simplifier ou compliquer la tâche de Max ou des chasseurs de fantôme. La carte de cheminée et la carte de porte augmentent les chances de Max. La carte de piège aide les chasseurs de fantôme. Pour rendre des choses plus compliquées pour Max, les joueurs peuvent lui prendre une carte de pause et/ou une carte "x2" au début du jeu.