

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



RÈGLES DU JEU

But du jeu: Découvrir tous les fantômes à l'aide de vos torches électriques.

- 1** Choisissez une fiche défi et posez-la sur le plan de jeu.
- 2** Placez les 6 tuiles de jeu de manière à ce que chaque fantôme soit éclairé par le faisceau lumineux d'une torche électrique. Les parties transparentes bleutées des tuiles, ou celles contenant le manche de la lampe, ne peuvent recouvrir les fantômes. Toutes les tuiles doivent être utilisées sur leur recto : face illustrée visible par le joueur.

Afin de vous aider, certains niveaux de défis vous donnent des indices:

- * Niveau STARTER : les lignes blanches imprimées sur le défi indiquent la forme et la position de certaines tuiles.
 - * Niveau JUNIOR : des torches électriques de couleur imprimées sur le défi indiquent la position et l'orientation des lampes de la même couleur sur les tuiles. Attention, il existe 2 tuiles avec une torche électrique bleue.
 - * Niveau EXPERT : des torches électriques blanches imprimées sur le défi indiquent la position et l'orientation des lampes présentes sur les tuiles, mais sans en révéler la couleur.
- 3** Il n'y a qu'une seule solution par défi, que vous trouverez sur le dépliant.



© 2015 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Based on Camouflage game concept
 Artwork by Simon Spruyt
 Original product name: Ghost Hunters. SMART - Belgium, Neerveld 14,
 B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be www.SmartGames.eu

dd: 20160426B Made in China



SOLUTIONS

GHOST HUNTERS™

GAME RULES

Object of the game: capture every ghost in the light of a flashlight.

- 1 Choose a challenge card and place it on the game board.
- 2 Arrange the 6 puzzle pieces on top of this challenge card so that every ghost becomes visible in the circles of the light beams. You are not allowed to cover any ghosts with puzzle parts that are translucent blue or contain the flashlights. All puzzle pieces must be placed with their artwork facing up.

To help you, some challenges give you hints:

- **STARTER level:** White lines on the challenge card give you clues about the shape and position of the puzzle pieces.
- **JUNIOR level:** Colored flashlights on the challenge card give you the position and orientation of flashlights with the same color on the puzzle pieces. Attention! There are 2 puzzle pieces with a blue flashlight.
- **EXPERT level:** White flashlights on the challenge card give you the position and orientation of flashlights on the puzzle pieces, but their color is not revealed.

- 3 There is only 1 solution per challenge. Solutions to all challenges can be found in the leaflet.



© 2015 SMART - Belgium www.smartgames.eu



© 2015 SMART - Belgium www.smartgames.eu



© 2015 SMART - Belgium www.smartgames.eu

www.SmartGames.eu



www.SmartGamesUSA.com