

## FIN DE PARTIE

Si un joueur vide son Manoir et n'a plus de fantôme en Main, il fait partie des vainqueurs du jeu et le tour passe au prochain joueur, même s'il a joué au moins 2 fantômes identiques ou Skeletum et qu'il aurait dû rejouer.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur, il a perdu et doit faire un terrifiant bruit de fantôme !

• **TROIS JOUEURS OU PLUS** peuvent s'affronter sur plusieurs marches. Le joueur qui n'arrive pas à se débarrasser de ses fantômes reçoit un jeton *Bouh !* et les autres joueurs gagnent des points selon le barème suivant :

- +1 pour s'être débarrassé de ses fantômes
- +1 BONUS pour l'avoir fait en premier
- +2 BONUS pour l'avoir fait en dernier

**Exemple :** dans une partie à 4 joueurs, le 1<sup>er</sup> joueur qui se débarrasse de ses fantômes gagne 2 Points, le 2<sup>e</sup> gagne 1 Point, le 3<sup>e</sup> gagne 2 Points et celui qui n'a pas réussi à se débarrasser de ses fantômes reçoit un Bouh !.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur reçoit un deuxième Bouh !. Le gagnant est alors le joueur qui possède le plus de points parmi les autres joueurs.

En cas d'égalité, continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul gagnant. Un joueur peut donc rattraper et dépasser les joueurs à égalité.

## CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

Illustrations : Olivier Chappuis d'après des dessins d'Igor Polouchine

Directeurs de collection :

Gérald Barthe et Pierre Bouquet

Responsable de projet : Gabriel Dumerin

Merci à mes fidèles playtesters : Chip, Andrew, Kai, Mike, Mike, Schajer et Toni. Avec qui Florus qui nous a fait rire et Pappu qui nous a fait pleurer

SUIVEZ-NOUS SUR :



Développement, Design & Packaging : Origames

Responsable de développement :

Guillaume Gillet-Auvion

Directeur Artistique : Igor Polouchine

Playtest France : Sonia Adame, Nadir Badi,

Gildric Rousseau, Samuel Collin, Thomas Garcia,

Rodolphe Gibart, Camille Montalbano, Yohanne

Roussel, Vincent Sirovzewski, Timothée Sirement,

Vincent Vardelli et Frédéric Vasseur

IELLO

209 BD DES TECHNOLOGIES

94710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

© 2013 IELLO. Tous droits réservés. Toute réimpression sans autorisation de IELLO est formellement interdite.



# GHOOSTY!

RICHARD GARFIELD

- Contenu**
- Une règle du jeu
  - Une boîte qui sert d'espace de jeu
  - Un paquet de 62 cartes. Ces cartes sont appelées "fantômes".
  - 6 jetons "Bouh !".

## INTRODUCTION

Chaque joueur est l'heureux propriétaire d'un manoir hanté dont il doit chasser les revenants avant le lever du jour. Mais comment les chasser ? En leur faisant peur avec des fantômes encore plus effrayants ! Le dernier joueur qui possède des fantômes perd la partie et doit faire un terrifiant bruit de fantôme !



## BUT DU JEU

Être le plus rapide à se débarrasser des fantômes de sa Main et de son Manoir, et surtout ne pas être le dernier à qui il en reste !

## PRÉSENTATION D'UN FANTÔME

• **Trouillomètre :** Chaque fantôme a une valeur de Trouillomètre de 1 à 14. 1 est le plus faible et 14 le plus élevé.

• **Pouvoir :** Certaines cartes ont des pouvoirs qui affectent la règle du jeu.

• **Famille :** Les fantômes sont classés en quatre familles déterminées par une couleur pour vous aider à les identifier très rapidement :

- les Communs (fond blanc),
- les Sans-Peur (fond jaune),
- les Spéciaux (fond bleu) et
- les Effrayants (fond rouge).



Nom du fantôme

Main du joueur 1



Manoir du joueur 1



Main du joueur 2



Manoir du joueur 2



Main du joueur 3



Manoir du joueur 3



**La boîte** représente le Cimetière. C'est l'endroit où les fantômes sont joués.

**Les Manoirs** sont les plaques personnelles que les joueurs doivent vider. Ils ne peuvent pas regarder ces cartes. Lorsqu'un joueur vide son Manoir et n'a plus de fantôme en main, il fait partie des vainqueurs.

**La Crypte** est la plaque commune de fantômes. Elle est composée des fantômes restants après avoir constitué les Manoirs et distribué 4 cartes à chaque joueur.

**La défausse** est l'endroit où l'on place les fantômes qui sont définitivement retirés du jeu au cours de la partie.

## INSTALLATION

- Posez la boîte comme sur le schéma.
- Mélangez le paquet de fantômes et distribuez 4 fantômes face cachée à tous les joueurs qu'ils prennent en Main et peuvent regarder.
- Composez les plaques Manoir de chaque joueur en posant devant eux en pile un nombre de fantômes face cachée dépendant du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Manoir
2 joueurs	12 cartes
3 joueurs	10 cartes
4 joueurs	8 cartes
5 joueurs	6 cartes
6 joueurs	4 cartes

Personne n'a le droit de regarder les fantômes des Manoirs !

- Les fantômes restants sont replacés dans la boîte face cachée et forment la Crypte.



## COMMENT JOUER ?

Le joueur qui a perdu la dernière partie commence. Si c'est votre première partie, c'est le joueur qui a été effrayé par quelque chose le plus récemment qui commence.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À leur tour, les joueurs vont soit jouer des fantômes face visible dans le Cimetière, soit récupérer tous les fantômes du Cimetière dans leur Main.

**Attention :** pour avoir le droit de jouer un fantôme, il faut que l'action soit valide, c'est-à-dire que le Trouillomètre du fantôme ou des fantômes que vous jouez doit être supérieur ou égal au Trouillomètre du fantôme sur lequel il est joué.

Par exemple : vous pouvez jouer un ou plusieurs 5 sur un 5 ou un 4, mais pas sur un 7.

Lorsque le Cimetière est vide (ou avec Kitty à côté), considérez-le comme ayant un Trouillomètre à 0 ; vous pouvez jouer les fantômes que vous voulez (sauf Miss Copy toute seule, voir plus loin).

**Le jeu se déroule en deux parties :**

**AVANT MINUIT**

Avant minuit, vous ne touchez jamais aux cartes de votre Manoïr. À votre tour de jeu, vous devez faire l'une de ces actions :

- **Jouer un ou plusieurs fantômes identiques** de votre Main sur le Cimetière. Le Trouillomètre des fantômes joués doit être supérieur ou égal à celui du Fantôme présent au-dessus de la pile du Cimetière.
- **Tenter votre chance** en piochant et jouant le premier fantôme de la Crypte. Si l'action est valide, c'est au joueur suivant de jouer. Sinon vous récupérez tous les fantômes du Cimetière dans votre Main.
- **Récupérer tous les fantômes** du Cimetière dans votre Main.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer sauf si des fantômes spéciaux ou une combinaison ont été joués. Avant minuit, à la fin de chaque action si vous avez moins de quatre cartes en Main, piochez-en dans la Crypte pour en avoir quatre.

4

Dès que le dernier fantôme de la Crypte a été pioché, les douze coups de minuit sonnent.

**Remarque :** avant minuit, vous ne pouvez pas jouer les cartes de votre Manoïr, vous devez donc en profiter pour optimiser votre Main et être plus efficace pour la seconde partie du jeu. Essayez de vous débarrasser de vos mauvaises cartes (les plus basses), et essayez de conserver les meilleurs. Récupérez les fantômes du Cimetière peut être une bonne option, surtout s'il contient des cartes qui vous permettent de constituer des paires ou un Quator de Ghoost !... même au prix de quelques mauvaises cartes.



**APRÈS MINUIT**

Il est minuit dès que la Crypte est vide. À votre tour de jeu, vous devez dorénavant faire l'une de ces actions :

- **Jouer un ou plusieurs fantômes identiques** de votre Main sur le Cimetière comme dans la première manche.
- **Récupérer tous les fantômes** du Cimetière dans votre Main.



**Remarque :** vous êtes maintenant obligé de le faire si aucun fantôme de votre main n'est valide.

- **Vider votre Manoïr**, uniquement si vous n'avez aucun fantôme en Main, vous pouvez piocher et jouer la première carte de votre Manoïr. Si l'action est valide, c'est au joueur suivant de jouer. Sinon vous récupérez tous les fantômes du Cimetière dans votre Main.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer, sauf si des fantômes spéciaux ou une combinaison ont été joués.

**LES COMBINAISONS**

- **Double Ghoost !** (2 fantômes identiques) ou **Triple Ghoost !** (3 fantômes identiques) : si vous jouez deux ou trois fantômes identiques de votre Main, vous devez immédiatement rejouer.

**Note :** si un effet ou une combinaison vous permet de rejouer, que vous êtes **AVANT MINUIT** et que vous avez moins de quatre fantômes en Main, vous devez piocher des fantômes de la Crypte avant de rejouer.



- **Quator de Ghoost !** (au moins 4 fantômes identiques) : vous pouvez toujours jouer 4 fantômes identiques ou plus, peu importe la valeur de leur Trouillomètre, l'action est toujours valide. Vous pouvez également réaliser un Quator de Ghoost ! avec le Cimetière, en jouant un ou plusieurs fantômes identiques dont le Trouillomètre est le même que celui d'un ou plusieurs fantômes au-dessus du Cimetière. Dès qu'un Quator de Ghoost est joué ou complété, tous les fantômes du Cimetière (y compris ceux que vous venez de jouer) sont défaussés. Vous devez immédiatement rejouer.

**Exemples :** Le fantôme sur le Cimetière est un 10, Gabriel a trois 10 en main. Il peut jouer ses trois 10 pour compléter le Quator de Ghoost !. Les fantômes du Cimetière et les trois 10 sont alors envoyés dans la défausse et Gabriel rejoue.

5

Le fantôme sur le Cimetière est un 13, Guillaume n'a aucune carte qu'il peut jouer sur un 13. Mais il a quatre 5. Il peut jouer ses quatre 5. Les fantômes du Cimetière et ses quatre 5 sont envoyés dans la défausse et Guillaume rejoue.

**LES FANTÔMES SPÉCIAUX**

- **LES SANS-PEURS (fond jaune)** peuvent toujours être joués, même si leur Trouillomètre est inférieur ou que le fantôme est Effrayant.

**Scooty (1)** peut toujours être joué en le posant normalement sur le Cimetière.



**Kitty n'a pas de Trouillomètre.** Jouez-le à côté du Cimetière. Le fantôme sur lequel doit jouer le prochain joueur reste le même. Kitty est quand même considéré comme étant dans le Cimetière lorsque vous devez récupérer les fantômes du Cimetière en Main ou lorsqu'ils sont défaussés.



Quand vous jouez Kitty, le prochain joueur passe son tour. Vous ne pouvez pas jouer 2 Kitty ensemble ou avec Miss Copy.

6

- **LES EFFRAYANTS (fond rouge)** sont joués normalement mais sur un fantôme Effrayant, vous ne pouvez jouer qu'un autre fantôme Effrayant, un Sans-Peur ou un Quator de Ghoost !.

**Cerberus (3)** et **Igor (12)** sont les deux fantômes Effrayants, mais un 3 ne peut pas être joué sur un 12.

- **LES SPÉCIAUX (fond bleu)** doivent être joués normalement mais ont un effet spécial :

- **Miss Copy (X)** : vous ne pouvez jouer Miss Copy qu'avec d'autres fantômes. Elle prend alors le Trouillomètre du ou des fantômes avec lesquels elle est jouée. Elle peut ainsi former un Double Ghoost, un Triple Ghoost ou un Quator de Ghoost. Miss Copy ne peut jamais être jouée toute seule.
- **Twist (8)** : lorsque vous jouez Twist, le jeu change de sens.
- **Skeletum (11)** : lorsque vous jouez Skeletum, tous les fantômes du Cimetière sont alors défaussés (y compris Skeletum). Vous devez immédiatement rejouer.



**Remarque :** jouer Skeletum (11) doit toujours être valide, vous ne pouvez pas le jouer sur un 12, un 13, un 14 ou un 3 (Effrayant).

**La défausse**  
Les fantômes défaussés par un Quator de Ghoost ou Skeletum sont définitivement retirés de la partie.

**RÉSUMÉ DES EFFETS DES FANTÔMES SPÉCIAUX**

1	Scooty	Peut toujours être joué.
3	Cerberus	Effrayant. (Vous ne pouvez jouer qu'un 3, un 12, un 1, Kitty ou un Quator de Ghoost sur ce fantôme).
8	Twist	Le jeu change de sens.
11	Skeletum	Envoyer les fantômes du Cimetière dans la défausse et rejouer. (Note : vous devez respecter le Trouillomètre).
12	Igor	Effrayant. (Vous ne pouvez jouer qu'un 12, un 1, Kitty ou un Quator de Ghoost sur ce fantôme).
X	Miss Copy	Devient une copie du fantôme avec lequel elle est jouée. Elle ne peut pas être jouée seule ni seulement avec l'autre Miss Copy ou avec Kitty. Donc, s'il ne vous reste que Miss Copy en Main, vous ne pouvez que prendre les fantômes du Cimetière en Main (ou jouer le premier fantôme de la Crypte avant minuit). Et si le Cimetière est vide, vous perdez juste votre tour.
	Kitty	Jouez ce fantôme à côté du Cimetière. Le fantôme sur lequel doit jouer le prochain joueur reste le même. Kitty est quand même considéré comme étant dans le Cimetière lorsque vous devez prendre les fantômes du Cimetière en Main ou lorsqu'ils sont défaussés. Le prochain joueur passe son tour.

7