

18 GHOSTS

MICHAEL RIENECK

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs

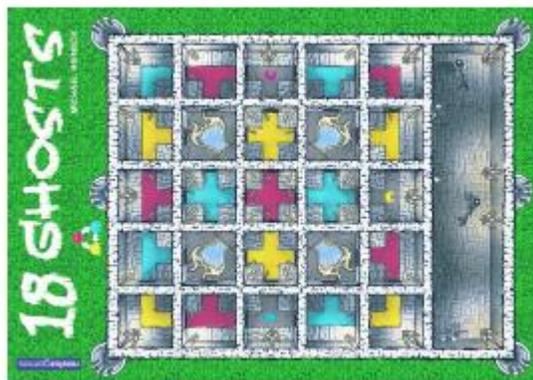
INTRODUCTION

Depuis un demi-millénaire, un groupe de fantômes se languit de toute compagnie dans un vieux château écossais. Alors que vivre entouré de pierres est à mourir d'ennui, chaque fantôme rêve secrètement de s'échapper du château et de partir à l'aventure. Malheureusement, les fantômes sont bloqués dans le château. Soudain, une occasion se présente ! Nos fantômes découvrent trois portails magiques qu'ils pourraient être en mesure d'utiliser pour retrouver la liberté. Cependant tout n'est pas gagné car ils savent que les portails ne seront pas ouverts longtemps. Pour autant, si les fantômes se précipitent et se bousculent pour franchir ces portails, peut-être auront-ils une chance. Ils ne veulent plus voir leurs visages éthérés pour encore 500 ans !

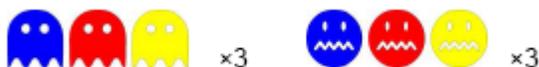
MATERIELS

18 Ghosts comprend :

- Un plateau de jeu représente un vieux château écossais comprenant 25 chambres (5 × 5) et un grand cachot.



- 18 fantômes de 2 types et de 3 couleurs (3 pour chaque couleur et type) : $\times 3 \times 3$



- 3 portails, un de chaque couleur



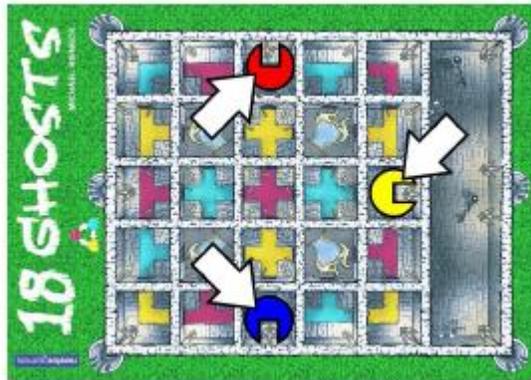
LE BUT DU JEU

Les deux joueurs essaient d'aider leurs fantômes à s'évader du château. Pour gagner le jeu, il faut être le premier à avoir un fantôme rouge, un fantôme bleu, un fantôme jaune en-dehors du château. Lorsque cette condition est remplie, le jeu se termine immédiatement.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table entre les deux joueurs.

Placez les trois portails dans leurs chambres respectives. Le côté ouvert de chacun des trois portails est placé face à la paroi extérieure du château.



Placement des portails

Chaque joueur reçoit 9 fantômes du même type (3 de chaque couleur).

PLACEMENT DES FANTOMES SUR LE PLATEAU

Déterminez le premier joueur ("le joueur A"). Ce joueur prend un de ses fantômes et le place dans une chambre vide comprenant a un tapis de la couleur correspondant à la couleur du fantôme. Par exemple : un fantôme rouge doit être placé dans une chambre rouge (une chambre avec un tapis rouge). Puis, le joueur B place **deux** de ses fantômes, suivant la règle des couleurs. Ensuite, les joueurs placent à tour de rôle un de leurs fantômes sur le plateau, jusqu'à ce que les 18 fantômes (9 pour chaque joueur) soient placés à l'intérieur du château. Chaque fantôme doit être dans une chambre correspondant à sa couleur, et les chambres avec des miroirs doivent être vides.

REGLES

Le joueur A commence puis les joueurs jouent à tour de rôle. A votre tour de jeu, vous devez effectuer une des actions suivantes :

a) Déplacer un fantôme vers une chambre vide

Vous pouvez soit déplacer orthogonalement (pas en diagonale) un de vos fantômes d'une case ou d'une chambre avec un miroir vers une autre chambre avec un miroir. Avec le déplacement d'une case, vous pouvez soit aller dans une chambre avec un miroir, soit dans une chambre avec un tapis. La couleur du tapis n'a pas d'importance. Vous ne pouvez jamais vous trouver sur une case où se trouve un fantôme adverse.

b) Lutter contre un fantôme situé dans une chambre adjacente

Déplacez un de vos fantômes d'une case orthogonalement dans une chambre où se trouve déjà un autre fantôme (le vôtre ou celui de votre adversaire) pour entamer un combat avec lui. **Le fantôme doit être d'une couleur différente !** Les combats sont joués instantanément : Le gagnant reste dans la chambre et le perdant est déplacé immédiatement au cachot. Le gagnant est déterminé de la manière suivante :

Les fantômes rouges battent les fantômes bleus,

Les fantômes bleus battent les fantômes jaunes,

Les fantômes jaunes battent les fantômes rouges.



Vous pouvez faire combattre vos propres fantômes ainsi que participer à un combat que votre fantôme perdra de fait mais qui peut être vous permettra de mettre en place une véritable stratégie.

Par exemple : le joueur A déplace son fantôme bleu dans une chambre où se trouve un fantôme rouge de son adversaire. Le fantôme bleu est battu. Le fantôme bleu aurait perdu même s'il appartenait au même joueur.

Souvenez-vous, lorsqu'un fantôme perd un combat, ce dernier retourne au cachot. **Il n'est pas exclu de la partie.**

C) Sortir un fantôme du cachot

Voici la manière de réintroduire des fantômes battus en jeu. Prenez un de vos fantômes dans le cachot et donnez-le à votre adversaire. Ensuite, votre adversaire place le fantôme sur le plateau de jeu, dans une chambre dont le tapis est de la même couleur que le fantôme. Votre fantôme ne pourra pas sortir si aucune chambre de la même couleur n'est disponible.

LES PORTAILS

Un fantôme peut quitter le château que par le portail qui correspond à sa couleur et quand l'occasion se présente, le fantôme n'hésite pas ! Il s'y glisse sans même attendre son tour.

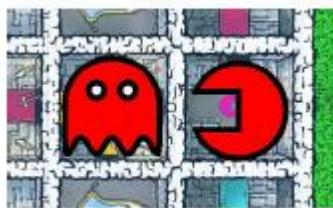
La position du côté ouvert de chaque portail change tout au long de la partie.

La règle est la suivante :

Chaque fois qu'un fantôme est battu, le portail qui est la même couleur que le fantôme est retourné de 90 degrés vers la droite.

EVASION

Lorsqu'un fantôme se trouve dans la chambre adjacente à la face ouverte du portail, et bien le fantôme de **la même couleur** que le portail s'échappe automatiquement et immédiatement du château. Ceci ne compte pas comme une action, et se produit indépendamment de qui est en train de jouer.



Le fantôme rouge s'évade automatiquement

Placez le fantôme échappé du plateau à côté du joueur à qui il appartient. Ce fantôme ne reviendra jamais dans ce château glacial, ni dans son affreux cachot !

C'est un esprit libre maintenant!

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine dès qu'un joueur a un (ou plusieurs puisqu'il existe 3 fantômes d'une même couleur) fantôme de couleurs différentes (il faut au minimum un fantôme rouge, jaune et bleu) à l'extérieur du château. Il est déclaré vainqueur.

VARIANTE POUR UNE PARTIE COURTE

Pour une partie de jeu plus courte, vous pouvez vous entendre pour que les conditions de victoire ne concernent qu'un seul fantôme à l'extérieur du château, quelle que soit leur couleur.

Traduction : **Vin** – juin 2010