



2-6



8+



15mn



RICHARD GARFIELD

GHOOST!

Inhoud

- Een spelregelboekje.
- Een doos die tevens als spelbord gebruikt wordt.
- Een set van 62 kaarten. Deze worden "geesten" genoemd.
- 9 "Boe" fiches.

VOORSTELLING

Elke speler is de trotse eigenaar van een spookhuis en moet voor zonsopgang de inwonende geesten de deur uitwerken. En hoe jaag je een geest weg? Door hem schrik aan te jagen met een nog angstaanjagendere geest!

De laatste speler die nog geesten in huis heeft, verliest het spel en moet een verschrikkelijk spookachtige kreet slaken!

DOEL VAN HET SPEL

De bedoeling is om alle geesten in je hand én in je spookhuis zo snel mogelijk weg te spelen en vooral om NIET de laatste speler te zijn die nog geesten overhoudt!



GEESTENKAART INFORMATIE

• Geestwaarde:

Elke geest heeft een waarde tussen 1 en 14, waarbij 1 de laagste en 14 de hoogste waarde is.

• Vaardigheid:

Deze vaardigheid beïnvloedt het spelmechanisme.

• Familie:

Geesten worden verdeeld in vier families, elk met een eigen kleur om ze snel te kunnen herkennen:

Gewone Geesten  (witte achtergrond),

Onverschrokken Geesten  (gele achtergrond),

Speciale Geesten  (blauwe achtergrond), en

Angstaanjagende Geesten  (rode achtergrond).

• Naam



Handkaarten van
speler 1



Spookhuis
van speler 1

Handkaarten
van speler 2



Spookhuis
van speler 2



Handkaarten
van speler 3



Spookhuis van
speler 3



Begraafplaats

Crypte

Aflegstapel



De doos dient als Begraafplaats, waar de Geesten gespeeld worden.

Spookhuizen zijn de individuele trekstapels die de spelers moeten zien leeg te krijgen. Spelers mogen deze geesten niet bekijken. Wanneer een speler zijn Spookhuis kan leegmaken en geen geesten meer in de hand houdt, is hij één van de winnaars.

De Crypte is de gezamenlijke trekstapel die bestaat uit alle geesten die overblijven na het samenstellen van de Spookhuizen en nadat 4 kaarten per speler werden uitgedeeld.

De Aflegstapel is waar de geesten opgeborgen worden die permanent uit het spel genomen zijn.



SPELOPSTELLING

- Plaats de doos als op de afbeelding op vorige pagina.
- Schud de geestkaarten en deel gedekt vier geesten per speler. De spelers nemen deze kaarten in de hand en bekijken ze.
- Plaats een stapeltje geestkaarten gedekt voor elke speler. Dit wordt hun Spookhuis. Het aantal kaarten per stapel hangt af van het aantal spelers:

Aantal spelers	Spookhuis
2 spelers	12 kaarten
3 spelers	10 kaarten
4 spelers	8 kaarten
5 spelers	6 kaarten
6 spelers	4 kaarten

Spelers mogen niet gluren om te zien welke geesten zich in hun spookhuis bevinden!

- De overblijvende geesten worden gedekt terug in de doos gelegd en vormen de Crypte.



HOE SPELEN?

De speler die het laatste spel heeft verloren, mag dit spel beginnen. Als dit je eerste spel is, dan start de speler die het laatst door iets begeistert is geweest.

Spelrondes worden in klokwijzerzin gespeeld.

Een speler mag in zijn beurt ofwel geesten open op de Begraafplaats spelen, ofwel alle geesten van de Begraafplaats oprapen en in de hand nemen.

Opmerking: Zelfs als je geldige geesten in je hand hebt, ben je niet verplicht om deze te spelen. Het kan immers voordeliger zijn om de geesten van de Begraafplaats te nemen om later uit te spelen dan om je goede kaarten weg te spelen.

Tenzij er een Speciale Geest of combinatie werd gespeeld, is het nu de beurt aan de volgende speler.

Als je voor middernacht minder dan vier kaarten in de hand hebt, moet je er nu bijtrekken uit de Crypte-stapel tot je er terug vier in de hand hebt, ongeacht de actie die je gekozen had.

Van zodra de laatste geest uit de Crypte wordt getrokken, slaat de klok twaalf uur.

Het spel wordt in twee periodes gespeeld:

VOOR MIDDERNACHT



Voor middernacht gebruik je de kaarten uit je Spookhuis nooit.

Wanneer je aan de beurt bent, moet je één van volgende acties uitvoeren:

- **Speel één of meerdere identieke geesten** uit je hand uit op de Begraafplaats. Hun geestwaarde moet minimum gelijk zijn aan de geestwaarde van de geest bovenop Begraafplaats.
- **Kijk of je geluk hebt** en speel de eerste geest van de Crypte-stapel. Is de actie geldig, dan gaat de beurt door naar de volgende speler. Indien niet, neem je alle geesten van de Begraafplaats in de hand.
- **Neem alle geesten** op de Begraafplaats in je hand.

Opmerking: Zelfs als je geldige geesten in je hand hebt, ben je niet verplicht om deze te spelen. Het kan immers voordeliger zijn om de geesten van de Begraafplaats te nemen om later uit te spelen dan om je goede kaarten weg te spelen.

Tenzij er een Speciale Geest of combinatie werd gespeeld, is het nu de beurt aan de volgende speler.

Als je voor middernacht minder dan vier kaarten in de hand hebt, **moet je er nu bijtrekken uit de Crypte-stapel tot je er terug vier in de hand hebt, ongeacht de actie die je gekozen had.**

Van zodra de laatste geest uit de Crypte wordt getrokken, slaat de klok twaalf uur.

NA MIDDERNACHT

Het is middernacht wanneer de Crypte-stapel leeg is.

Wie aan de beurt is, voert nu één van de volgende acties uit:

- **Speel één of meerdere geesten** uit je hand op de Begraafplaats op dezelfde manier als in de eerste periode.
- **Verzamel alle geesten** uit de Begraafplaats in je hand.

Opmerking: je bent nu verplicht dit te doen van zodra je geen geldige kaart meer uit je hand kan spelen.

- **Maak je spookhuis leeg:** Enkel wanneer je geen geesten meer in je hand hebt, mag je de eerste kaart uit je spookhuis trekken en spelen. Als



de actie geldig is, schuift de beurt door naar de volgende speler. In het andere geval neem je alle geesten uit de Begraafplaats in je hand.

Tenzij er een Speciale Geest of combinatie werd gespeeld, schuift de beurt vervolgens door naar de volgende speler.



COMBINATIES

- **Dubbele Geest!** (2 identieke geesten) of **Driedubbele Geest!** (3 identieke geesten): Speel je twee of drie identieke geesten uit je hand, dan moet je onmiddellijk een volgende beurt spelen.

Opmerking: Telkens je een combinatie speelt of actie uitvoert die je een nieuwe beurt laat spelen en het is nog **GEEN MIDDERNACHT**, dan moet je, als je minder dan vier geesten in je hand hebt, geesten bijtrekken uit de Crypte-stapel vooraleer opnieuw te spelen.

- **Geestenkwartet!** (minstens vier identieke geesten): 4 of meer identieke geesten kan je altijd spelen, ongeacht de geestwaarde; de actie is steeds geldig. Je kan ook een Geestenkwartet vormen samen met de Begraafplaats.



Je stelt het kwartet in dit geval samen door één of meerdere geesten te spelen met dezelfde geestwaarde als deze van de geest(en) bovenaan de Begraafplaats-stapel.

Van zodra een Geestenkwartet gespeeld wordt, gaan alle kaarten op de Begraafplaats (inclusief deze die net werden gespeeld) naar de aflegstapel. Je moet nu een nieuwe beurt spelen.

Voorbeelden:

De bovenste geest op de Begraafplaats heeft een waarde van 10, Gabriel heeft drie geesten met waarde 10. Hij kan nu alle drie de geesten spelen om een Geestenkwartet te vormen, en de geesten op de Begraafplaats worden afgelegd. Gabriel speelt nu een extra beurt.

De geest bovenaan de Begraafplaats is een 13, Ann heeft geen enkele kaart die bovenop een 13 kan gespeeld worden. Ze heeft echter vier kaarten met waarde 5. Ze kan dit Geestenkwartet spelen, de geesten op de Begraafplaats worden afgelegd en Ann speelt nogmaals.

SPECIALE GEESTEN

• **ONVERSCHROKKEN GEESTEN** (gele achtergrond) kunnen altijd worden gespeeld, zelfs als hun geestwaarde lager is, en zelfs bovenop Angstaanjagende Geesten.

Scooty (1) kan altijd worden gespeeld en op de Begraafplaats worden gelegd.

Kitty heeft geen geestwaarde. Leg haar naast de Begraafplaats, de volgende speler moet op dezelfde geest verder spelen als daarvoor. Wanneer iemand de geesten uit de Begraafplaats op de hand neemt of de geesten afgelegd moeten worden, wordt Kitty meegenomen.



Wanneer je Kitty speelt, moet de volgende speler een beurt overslaan.

Je kan geen twee Kitty's gelijktijdig spelen of in combinatie met Miss Copy.

• **ANGSTAANJAGENDE GEESTEN** (rode achtergrond) worden op de gebruikelijke wijze gespeeld maar enkel een Angstaanjagende Geest, een Onverschrokken Geest of een Geestenkwartet! kunnen na hen gespeeld worden.



Cerberus (3) en **Igor (12)** zijn de twee Angstaanjagende Geesten, maar een 3 kan niet op een 12 gespeeld worden.



• **SPECIALE GEESTEN** (blauwe achtergrond) moeten normaal gespeeld worden maar hebben een speciaal effect:

Miss Copy (x): Deze kan enkel gespeeld worden samen met andere geesten. Haar geestwaarde is dezelfde als diegene van de geest(en) waar ze samen mee uitgespeeld wordt. Daardoor kan ze deel uitmaken van een Dubbele Geest, een Driedubbele Geest of een Geestenkwartet. Miss Copy kan nooit alleen uitgespeeld worden.



Twist (8): Wanneer je Twist uitspeelt, wisselt het spel van spelrichting.



Skeletum (11): Als Skeletum wordt gespeeld, gaan alle kaarten uit de Begraafplaats naar de aflegstapel, inclusief Skeletum. De speler moet nogmaals spelen.



Opmerking: Skeletum moet altijd op geldige wijze worden gespeeld, je kan Skeletum (11) niet spelen bovenop een 12, 13, 14 of bovenop een Angstaanjagende 3.

Aflegstapel

Geesten die door een Geestenkwartet of door Skeletum op de aflegstapel terechtkomen, worden permanent uit het spel verwijderd.

SAMENVATTING VAN DE GEEST VAARDIGHEDEN

1	Scooby	Kan altijd gespeeld worden.
3	Cerberus	Angstaanjagend! (Je kan enkel een 3, een 12, een 1, Kitty of een Geestenkwartet bovenop deze geest spelen).
8	Twist	Het spel verandert van richting (wijzerzin/tegenwijzerzin).
11	Skeletum	Stuur de geesten van de Begraafplaats naar de Aflegstapel en speel opnieuw. Opmerking: Skeletum moet bovenop een geest van gelijke of lagere waarde gespeeld worden, zoals gewoonlijk!
12	Igor	Angstaanjagend! (Je kan enkel een 12, een 1, Kitty of een Geestenkwartet bovenop deze geest spelen).
X	Miss Copy	Wordt een kopie van de geest(en) waar ze samen mee gespeeld wordt. Ze kan niet alleen, met een andere Miss Copy of met Kitty worden gespeeld. Als je dus enkel Miss Copy in je hand hebt, rest je geen keuze dan de geesten uit de Begraafplaats in je hand te nemen (of om de bovenste geest uit de Crypte te spelen indien het nog voor middernacht is). Is de Begraafplaats leeg, dan verlies je je beurt.
	Kitty	Plaats deze geest naast de Begraafplaats; de geest waar de volgende speler bovenop moet spelen, blijft dezelfde. Wanneer je de kaarten van de Begraafplaats in de hand moet nemen of wanneer deze naar de aflegstapel worden gestuurd gaat Kitty mee. De volgende speler slaat een beurt over.



EINDE VAN HET SPEL



Van zodra een speler zijn Spookhuis heeft leeggemaakt en hij heeft geen geesten meer in de hand, is hij één van de winnaars. De beurt gaat door naar de volgende speler, zelfs al heeft hij 2 of meerdere identieke geesten of Skeletum gespeeld en zou hij dus normaal gesproken een extra beurt hebben moeten spelen.

De speler die als laatste overblijft heeft het spel verloren en moet een verschrikkelijk spookachtige kreet slaken!

• **DRIE OF MEER SPELERS** kunnen het spel ook in meerdere rondes spelen. In elke ronde krijgt de speler die er niet in slaagt het spel te verlaten een **Boe!**-fiche, de overige spelers krijgen punten als volgt:

+1 punt om het spel te verlaten

+ 1 BONUS punt om het spel als eerste te verlaten

+ 2 BONUS punten om het spel als laatste te verlaten

Voorbeeld: In een spel met 4-spelers krijgt de eerste die het spel verlaat 2 punten, de tweede 1 punt, de derde 3 punten en diegene die overblijft een Boe!-fiche.

Het spel eindigt wanneer een speler zijn tweede Boe!-fiche krijgt. Wie van de andere spelers de hoogste score behaald heeft, wint het spel.

In geval van een gelijkspel blijf je rondes spelen tot er maar één winnaar meer is. Het is dus mogelijk dat een speler andere spelers met een gelijke stand nog inhaalt en voorbijsteekt.

CREDITS

Auteur: Richard Garfield

Illustraties: Dimitri Chappuis & Igor Polouchine

Collection directors:

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Projectmanager: Gabriel Durnerin

Dank aan mijn vertrouwde testspelers - Chip, Andrew, Kai, Mons, Mike, Schuyler en Koni. Ook dank aan Fionav die ons deed lachen en Pippa die ons liet huilen.

VOLG ONS OP:



Vertaling: Jan Van Haecke - **Corrector:** Tine Vastesaeager

Ontwikkeling, design & verpakking:
Origames

Development manager: Guillaume Gille-Naves

Art director : Igor Polouchine

Testspelers Frankrijk: Sonia Aubame, Nadir Bado, Cédric Boussuge, Samuel Colin, Thomas Garcia, Rodolphe Gilbert, Carole Montalbano, Yohann Roussel, Vincent Simonneau, Timothée Simonot, Vincent Vandelli & Frédéric Vasseur.

IELLO

309 Bd des Technologies
54710 LUDRES, FRANCE

www.iello.info

©2013 Iello. Alle rechten voorbehouden.





2-6



8+



15mn



RICHARD GARFIELD

GHOST!

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

Cimetière

Crypte

Défausse



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

Les Manoirs sont les pioches 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 pioche 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 pioches 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 de 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 Manoir.

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 au Trouillomètre 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.

Remarque : même si vous avez des fantômes valides en Main, vous n'êtes jamais obligé de les jouer. Il peut parfois être plus intéressant de récupérer les fantômes du Cimetière pour plus tard plutôt que de défausser de bons fantômes inutilement.



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

Avant minuit, quelle que soit l'action choisie, **à la fin de votre action si vous avez moins de quatre cartes en Main, piochez-en dans la Crypte pour en avoir quatre.**

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

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 Manoir**, uniquement si vous n'avez aucun fantôme en Main, vous pouvez piocher et jouer la première



carte de votre Manoir. 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.

- **Quatuor 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 Quatuor 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 Quatuor de Ghoost est joué ou complété, tous les fantômes du Cimetière (y compris ceux que vous venez de jouer) sont alors 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 Quatuor de Ghoost!. Les fantômes du Cimetière et les trois 10 sont alors envoyés dans la défausse et Gabriel rejoue.

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.



• 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 Quatuor de Ghooost!.

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 Ghooost, un Triple Ghooost ou un Quatuor de Ghooost. 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 Quatuor de Ghooost 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 Quatuor de Ghooost sur ce fantôme).
8	Twist	Le jeu change de sens.
11	Skeletum	Envoyer les fantômes du Cimetière dans la défausse et rejouez. (Note : vous devez respecter le Trouillomètre)
12	Igor	Effrayant. (Vous ne pouvez jouer qu'un 12, un 1, Kitty ou un Quatuor de Ghooost 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.



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 manches. 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^{er} joueur qui se débarrassé de ses fantômes gagne 2 Points, le 2^e gagne 1 Point, le 3^e gagne 3 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 : Dimitri Chappuis d'après des dessins d'Igor Polouchine



Directeurs de collection :
Cédric Barbé et Patrice Boulet
Responsable de projet : Gabriel Durnerin

Merci à mes fidèles playtesters - Chip, Andrew, Kai, Mons, Mike, Schuyler et Koni. Ainsy qu'à Fionar qui nous a fait rire et Pippa qui nous a fait pleurer

Développement, Design & Packaging : Origames

Responsable de développement :

Guillaume Gille-Naves

Directeur Artistique : Igor Polouchine

Playtest France : Sonia Aubame, Nadir Bado, Cédric Boussuge, Samuel Colin, Thomas Garcia, Rodolphe Gilbart, Carole Montalbano, Yohann Rousel, Vincent Simonneau, Timothée Simonot, Vincent Vandelli et Frédéric Vasseur



SUIVEZ-NOUS SUR :



IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

© 2013 Iello. Tous droits réservés.

