Dominique Ehrhard

Le Fantôme des MacGregor

L'ancêtre des MacGregor, Allister MacGregor, était si cruel qu'il fut surnommé "le Dracula en kilt". Il prenait tellement de plaisir à terroriser les autres qu'une malédiction s'abattit sur lui : il fut condamné à hanter le château familial jusqu'à la nuit des temps... à moins que...

PIONS LUMINESCENTS visibles dans le noir

2 à 4 joueurs

à partir de **8 ans** Durée de la partie : environ 30 min.

Ravensburger® Jeu n° 26 242 7

Ravensburger

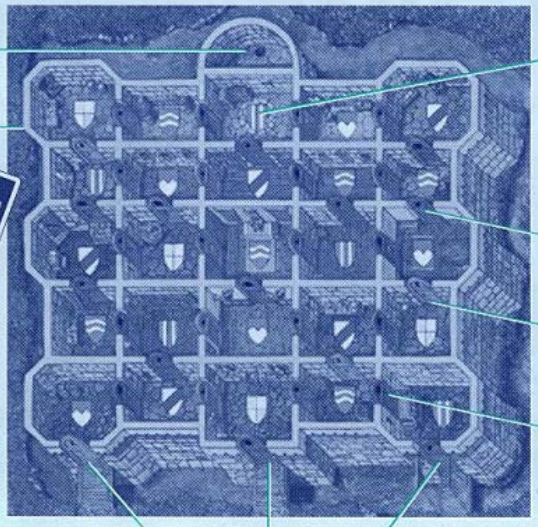
Contenu

Le **cachot** : point de départ du **fantôme**

Le **plan de jeu** : le château des MacGregor

Les **5 cartes du fantôme** avec les 5 blasons du château

Les **4 pions** et le **suaire du fantôme**



La **salle du trésor** : point de départ des **joueurs**

45 cartes "clé" avec les blasons au dos :

Une **clé rouge** ouvre une **porte rouge**.

Une **clé bleue** ouvre une **porte bleue**.

Une **clé verte** ouvre une **porte verte**.

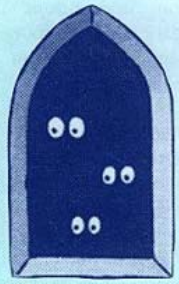
Le joueur qui **parvient à sortir** par l'une de ces portes a **gagné**.

Illustrations et mise en page : Catherine Hélye

Préparation du jeu

Un des joueurs est désigné pour être le fantôme au début. Il choisit un pion, le recouvre du suaire (le drap) et le place dans le cachot. Il prend ensuite dans la main les 5 cartes avec un fantôme au verso.

Les 45 cartes "clé" sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4, face cachée. (Chaque joueur voit les blasons, mais pas les clés des autres.) Les cartes restantes constituent la pioche.



Les autres joueurs choisissent chacun un pion et le placent dans la salle du trésor.

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui parvient à s'échapper du château le premier.

Minuit... La partie commence !

1 Le fantôme choisit son déplacement

Comme tout fantôme qui se respecte, celui-ci se déplace à travers les murs d'une pièce à une autre, jamais en diagonale. Il peut donc se rendre dans une pièce, même s'il n'y a pas de porte entre les deux.
Les 5 blasons qui figurent sur ses cartes correspondent aux blasons que l'on retrouve dans chaque pièce du château. Le fantôme se déplace donc en fonction des blasons qu'il joue.

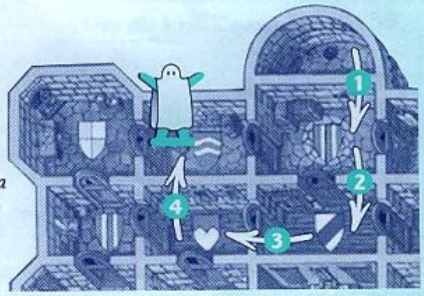
Avant que les joueurs ne bougent, le fantôme choisit à l'avance le déplacement qu'il va faire : il place devant lui, face cachée (fantôme visible), les unes à côté des autres, 1, 2, 3 ou 4 cartes parmi les 5 cartes qu'il possède.

Ces cartes représentent, dans l'ordre de gauche à droite, les pièces par lesquelles il va passer.

Une fois qu'il a posé ses cartes, le fantôme n'a plus le droit de changer.

Ex. : *Le fantôme a placé secrètement devant lui les cartes :*

Quand les joueurs se seront déplacés, il effectuera alors son parcours :



A chaque tour, le fantôme choisit les cartes qu'il veut et les place dans l'ordre qu'il souhaite.

2 Les joueurs se déplacent

Le joueur assis à gauche du fantôme commence ; les autres joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Il peut jouer autant de clés qu'il veut (1 à 4) et avance son pion du même nombre de pièces. **Mais attention ! Une clé ne peut ouvrir qu'une porte de sa couleur !**

Ex. : *Le joueur joue 2 des 4 clés qu'il a en main et se déplace.*

Les cartes "clé" utilisées sont placées à côté de la pioche. Quand la pioche est vide, les clés défaussées sont remélangées et forment une nouvelle pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de se déplacer...

Il peut y avoir plusieurs pions dans la même pièce.

Comment récupérer des clés

Plus un joueur avance son pion, plus le nombre de clés qu'il a en main diminue.
Il y a **2 façons de piocher une nouvelle clé** :

A Le joueur ne peut pas ou ne veut pas avancer son pion et passe son tour ; il peut alors piocher la carte située sur le dessus de la pile.

B Le joueur **finit son déplacement** dans une pièce où figure le même blason que celui visible sur le dessus de la pioche.
Il pioche alors la carte située sur le dessus de la pile.

Ex. : *Le joueur finit son déplacement...* *... et peut piocher la première carte.*

Un joueur ne doit jamais avoir plus de 4 cartes en main : Si, après avoir pioché sa carte, un joueur se retrouve avec 5 cartes en main, il doit se défausser d'une de ses cartes.

3 Le fantôme se déplace

Dès que tous les joueurs ont déplacé leur pion, le fantôme dévoile ses cartes : Il retourne la carte de gauche et se déplace dans la pièce correspondante. Puis, il retourne la carte suivante et se déplace...

A S'il ne rencontre aucun joueur, il reprend ses cartes en main et un nouveau tour commence : il choisit secrètement son déplacement, les joueurs bougent leur pion...

B Si le fantôme arrive dans une pièce où se trouve un autre joueur, il s'arrête aussitôt et lui transmet sa malédiction ; les rôles s'échangent :

- Le joueur attrapé devient fantôme : Il récupère les 5 cartes du fantôme, lace le suaire sur son pion et repart au cachot.
- Le fantôme devient joueur : Il récupère les clés que le joueur qu'il vient d'attraper avait en main et donne le suaire à l'autre joueur. À son tour, il repartira de la pièce où a eu lieu la capture.

Si plusieurs pions se trouvent dans la même pièce quand le fantôme y entre, c'est lui qui choisit quel joueur prend sa place.

Et la partie continue ainsi avec un nouveau fantôme... (1. Le fantôme prépare son déplacement ; 2. Les joueurs se déplacent ; 3. Le fantôme se déplace.)

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un joueur passe par une des 3 portes qui permettent de sortir du château. Il a gagné.

Conseils tactiques

Sur les cartes du fantôme figure chacun des 5 blasons. Le fantôme ne peut donc jamais, dans un même tour, passer dans deux pièces qui ont le même blason.

Quand un joueur devient fantôme, il donne ses cartes à l'autre joueur. Il sait donc quelles clés il possède pour l'instant et donc quelles portes il peut ouvrir... jusqu'à ce qu'il pioche une nouvelle clé.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag®

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs B.P. 60159 · 60111 Méru Cedex
L'utilisation de la marque MacGregor se fait avec l'autorisatiorr de MacGregor Golf Company, Albany, Georgie,Etats-Unis.
230923
Ravensburger