



un jeu de **Matthias Prinz**, pour 1 à 4 joueurs, de 8 ans et +.

Des fantômes ont envahis le manoir du Baron Von hagen. Chassez-les avant qu'ils ne fassent intervenir leur reine...

**Matériel :** 1 plan de jeu, 1 dé, 1 jeu de 52 cartes, 1 pion par joueur (chasseur de fantômes) et 1 pion de prémonition (ou présage).

### Mise en place

Retirer la dame de trèfle, les valets et rois noirs du jeu de cartes. Mettre la dame de pique de côté.

Faire un paquet avec les cartes rouges et un autre avec les noirs.

Distribuer à chaque joueur 3 cartes (2 cartes à 3 ou 4 joueurs). Chaque joueur pose son pion sur le foyer.

Piocher une carte noire et la poser dans l'escalier. Mettre le pion de présage dans la salle correspondant au numéro de la carte que l'on vient de tirer.

Mélanger ensemble les cartes rouges et noires restantes. Prendre 10 cartes de cette pioche, y ajouter la dame de pique, mélanger les 11 cartes et les mettre sous la pioche.

Désigner un premier joueur.

### Déroulement du jeu

#### 1°) Tirer une carte

- Si elle est rouge, le joueur la garde pour lui.

- Si elle est noire, elle est posée dans la salle où se trouve le pion de présage. Si la salle est déjà occupée par un fantôme, on pose la carte dans la première salle libre de chiffre supérieur (après 10, on reprend à As).

Le pion de présage est posé dans la salle correspondant au numéro du fantôme venant d'apparaître.

**2°) Jeter le dé et déplacer un chasseurs** (le sien ou celui d'un autre) de salle en salle, en passant par les portes, à raison d'un déplacement par point de dé. Avant, pendant ou après le déplacement de son pion, le joueur pourra chasser des fantômes ou poser des pièges.

**3°) Chasser un fantôme :** possible dans la salle où se trouve le pion du joueur dont c'est le tour. Tous les joueurs ayant un pion dans la salle peuvent participer. Pour ce faire, il faut poser des cartes rouges en additionnant leur valeur de façon à égaliser ou dépasser la valeur du fantôme. (Un as = 1) mais...

- pour chasser un fantôme de pique, il faut du cœur.
- et pour chasser un fantôme de trèfle, il faut du carreau !

#### Cartes spéciales :

Un roi rouge vaut 10 ou permet de se débarrasser de n'importe quel fantôme (pas la reine).

Une dame rouge vaut 10.

Deux dames rouges permettent de débarrasser une aile du manoir de tous ces fantômes (hors reine).

Les cartes jouées ou éliminées (fantôme, piège, carte rouge...) sont défaussées ensuite.

**La reine des fantômes (dame de pique) :** La reine vaut la valeur cumulée de toutes les cartes visibles sur le plateau. Elle peut être chassée avec du cœur ou/et avec du carreau.

**4°) Après une chasse :** Dès qu'un fantôme (ou des) est éliminé, on tire une carte :

Rouge = carte défaussée

Noire = cette carte est posée sur la salle où se trouve le pion de présage...etc... (voir « tirer une carte »).

**5°) Poser un piège :** On peut poser un valet sur une salle où se trouve son pion. Cette carte représente un piège qui détruit le premier fantôme apparaissant dessus. S'il s'agit de la reine, celle-ci reste mais le piège est détruit.

**6°) Fin de partie :** Les joueurs perdent la partie si la reine n'a pas été vaincue ou si, à la fin d'un tour, les 3 salles d'une aile du manoir possède un fantôme.

Les joueurs gagnent la partie s'ils parviennent à défaire la reine avant que la pioche ne soit finie.