



Fantômes



2 joueurs

5 min

Stratégie, Bluff

Alex Randolph

© Drei Magier Spiele 2001

Voici un jeu de bluff qui va en captiver plus d'un. Créé en 1982, il a fallu attendre 2001 pour que cet excellent jeu soit réédité en Allemagne sous le nom « die guten und die bösen Geister ».

Matériel

1 plateau de jeu, 16 fantômes (8 bons et 8 mauvais).

But du jeu

Il existe trois manières de gagner la partie :

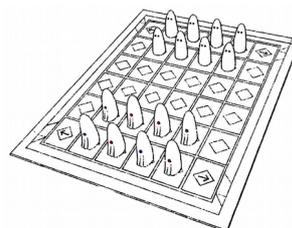
- capturer les 4 bons fantômes adverses (les souriants aux yeux bleus),
- se faire capturer ses 4 mauvais fantômes (les tristes aux yeux rouges),
- sortir un de ses 4 bons fantômes (un bleu suffit !).

Déroulement

• Préparation

Chaque joueur reçoit 8 fantômes, 4 bons (bleus) et 4 mauvais (rouges). Chacun les place comme il veut sur les deux premières rangées situées devant lui, à raison de 4 fantômes par rangée (les cases près du bord sont interdites au placement).

Le placement se fait en secret, de telle sorte que l'adversaire ignore où sont vos bons et vos mauvais fantômes.

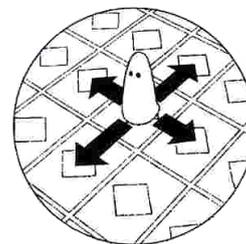


• Déplacements

Les fantômes bougent d'une seule case, horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale.

Il est possible de capturer un fantôme adverse en prenant sa place. Le pion capturé est alors retiré du jeu.

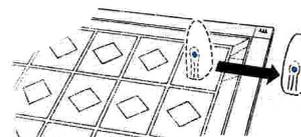
Il faut un déplacement pour sortir du château. Attention, seuls les bons fantômes peuvent sortir du jeu !



• Fin de la partie

Le vainqueur est celui qui, au choix :

- a sorti un bon fantôme du jeu ou,
- a capturé tous les bons fantômes de son adversaire ou,
- n'a plus de mauvais fantômes.



Maison des Jeux de Strasbourg 38, route de Schirmeck 67200 Strasbourg

03 88 36 22 95 – contact@maisondesjeux.fr – www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...