



Boo!

CHRISTOPHE GONTHIER
TONY ROCHON

Vous participez avec votre clan au grand concours des apprentis fantômes au « Blackrock Castle » dans le nord de l'Écosse. Vous devez effrayer le plus grand nombre de visiteurs afin d'obtenir le titre très convoité de « Ghost Master ».

MATÉRIEL

9 tuiles « château » 15 jetons « visiteur » 1 fantôme 6 tuiles « mur » 4 jetons spéciaux



Recto



Verso



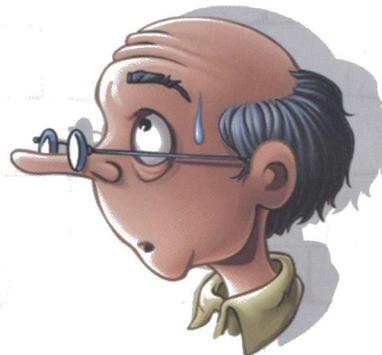
Recto
« Trappe »



Verso
« Transition »



1 règle du jeu



BUT DU JEU

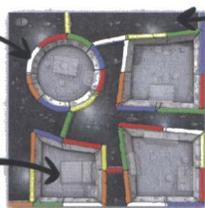
Etre à chaque tour le plus rapide à trouver le chemin permettant au fantôme de rejoindre un visiteur afin de l'effrayer.

PRÉPARATION DU JEU

- 1** Assemblez les éléments pour positionner le pourtour du château (blasons identiques face à face & portraits identiques face à face)

Mur
(6 couleurs)

Salle



Couloir

- 4** Placez le fantôme sur une des 4 salles de la tuile centrale.

- 3** Placez les 6 tuiles « mur » sur leur emplacement.

- 2** Placez une 1^{ère} tuile de façon à ce que le numéro de la tuile soit contre la tour blanche, puis posez les 8 autres tuiles **obligatoirement avec la même orientation**. La place de chaque tuile est aléatoire.



- 5** Pour vos premières parties, positionnez 2 trappes et 2 transitions comme ci-dessus. Ensuite, lorsque vous maîtriserez mieux le jeu, vous pourrez modifier le rapport trappes/transitions en conservant les emplacements définis ci-dessus.

Enfin, lorsque vous maîtriserez très bien le jeu, vous pourrez réduire le nombre de tuiles trappes/transitions et modifier leur emplacement, mais là, cela deviendra très aventureux.

- 6** Placez les tuiles « visiteur » en 1 pile face visiteur visible dans l'ordre croissant. (1 toujours au sommet)

de 1 à 9 pour 2 joueurs.
de 1 à 12 pour 3 et 4 joueurs.
de 1 à 15 pour 5 et 6 joueurs.



.....Le joueur ayant le plus de blanc sur lui devient le 1^{er} joueur. Il annonce aléatoirement le chemin choisi (1, 2, 3 ou 4) pour la partie.

TOUR DE JEU

1. Pose d'un jeton « visiteur ».
2. Recherche simultanée du déplacement du fantôme.
3. Déplacement du fantôme.
4. Le 1^{er} joueur change dans le sens horaire.

POSE D'UN JETON VISITEUR

Le 1^{er} joueur retourne vers lui le jeton visiteur du sommet de la pile et regarde le blason et le portrait dessinés pour le parcours choisi pour la partie (1, 2, 3 ou 4).

Le blason et le portrait ainsi déterminés permettent au joueur de placer le pion immédiatement dans une salle. La tuile est posée côté personnage.



Pour le parcours 2,
l'intersection entre le blason
jaune et le portrait rouge fixe
la position du visiteur.

RECHERCHE SIMULTANÉE DU DÉPLACEMENT DU FANTÔME

Dès que le jeton « visiteur » a été placé, tous les joueurs cherchent mentalement le chemin qui permet au fantôme de rejoindre le visiteur afin de l'effrayer.

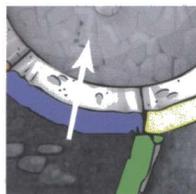
Le fantôme peut passer par les couloirs, par les salles et à travers les murs.

Pour un même déplacement permettant au fantôme de rejoindre un visiteur, il ne pourra traverser des murs que d'une seule et même couleur.



Le fantôme rejoint le visiteur en traversant les murs blancs.

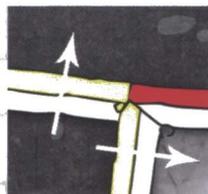
LE FANTÔME TRAVERSE LES MURS PERPENDICULAIREMENT



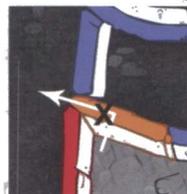
OUI



OUI



OUI



NON

JETONS SPÉCIAUX

TRAPPE (passage secret)

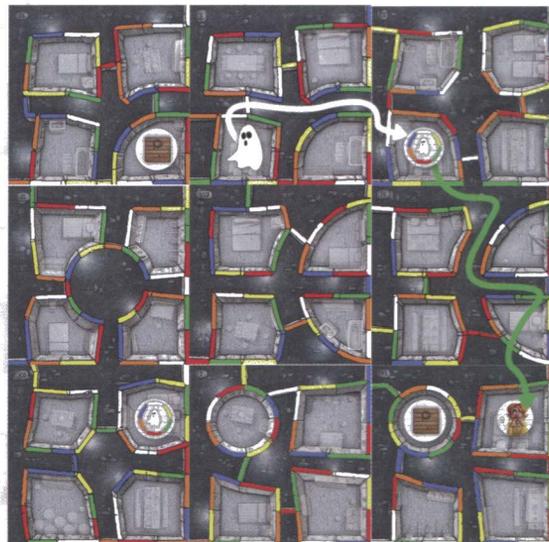
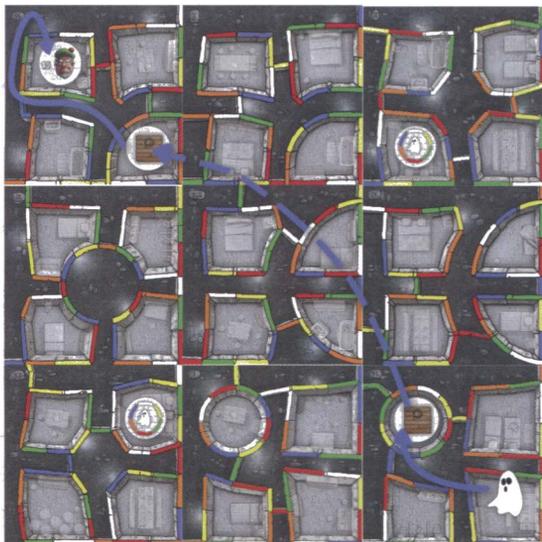


Lorsque le déplacement du fantôme passe par une salle avec une trappe, le joueur peut : soit continuer son déplacement normalement, soit utiliser ce passage secret et aller directement jusqu'à une autre salle ayant une tuile « trappe » et continuer son chemin avec la même couleur.

TRANSITION



Lorsque le déplacement du fantôme passe par une salle avec une transition, le joueur peut : soit continuer son déplacement normalement, soit changer de couleur de déplacement à partir de cette salle.



*Les joueurs peuvent utiliser plusieurs jetons spéciaux lors d'un déplacement.

DÉPLACEMENT DU FANTÔME

Le premier joueur qui trouve un chemin annonce « Booo » et la couleur de départ de son chemin puis montre immédiatement le déplacement trouvé .

Le chemin proposé est correct

Le joueur déplace le fantôme jusqu'à la salle où se trouve le visiteur à effrayer. Il prend la tuile « visiteur » qu'il place devant lui face visiteur visible.

Il place aussi devant lui le jeton « mur » de la couleur utilisée pour son déplacement. Ce jeton est pris soit dans la réserve, soit devant un joueur qui l'aurait acquis précédemment.

=> Pour n'importe quel déplacement, (ou partie de déplacement si transition) un joueur ne peut en aucun cas utiliser les couleurs des tuiles « murs » qui sont devant lui.

=> Si, pour un déplacement un joueur utilise plusieurs couleurs grâce aux jetons « transition », le joueur ne prendra à l'issue du déplacement que la tuile « mur » de la dernière couleur utilisée (et le jeton « visiteur »).

Le chemin proposé est incorrect

1. Si le joueur utilise la couleur d'une tuile « mur » qui est devant lui => la recherche est relancée pour tous.

2. Le joueur doit réaliser le chemin immédiatement et d'une traite sans quoi il arrête son action et la recherche est relancée pour tous.

Cas particulier

Si un joueur pense qu'il n'a aucun chemin possible, il lève la main. Si plus de la moitié des joueurs lève la main, la recherche s'arrête pour tous. Le jeton « visiteur » est exclu du jeu et le fantôme prend sa place. Un nouveau tour de jeu peut débuter.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dans 3 cas :

1. Un joueur a accumulé 4 jetons « mur » devant lui
=> il gagne la partie.



2. Un joueur a accumulé 5 tuiles « visiteur » devant lui
=> il gagne la partie.



3. La pile des tuiles « visiteur » est épuisée.



=> Les joueurs additionnent leurs murs et visiteurs => le plus gros total l'emporte.

*Si égalité : le dernier à avoir récupéré un visiteur parmi les joueurs à égalité l'emporte.