

13 GHOSTS

Les fantômes se disputent pour savoir qui dirigera la maison hantée. Le gagnant sera celui qui trouvera la meilleure cachette !

13 Ghosts est un micro-jeu pour 2 à 4 joueurs dans lequel les joueurs tentent de trouver le **fantôme** caché dans la **crypte** de leurs adversaires. Vous trouverez dans ce jeu deux exemplaires d'un paquet de 13 cartes **fantôme**, numérotées de 1 à 13. À 2 ou 3 joueurs, un seul exemplaire sera utilisé. Pour une partie à 4 joueurs, les deux exemplaires seront utilisés.



Partie à 2 joueurs

Mélangez un paquet de 13 cartes **fantôme** (ayant le même dos) et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Placez le reste des cartes face cachée au centre de la table pour constituer une pioche.

Chaque joueur choisit parmi ses deux cartes celle qui constituera sa **Crypte** et la place face cachée horizontalement devant lui. La seconde carte constitue votre main de départ. Le joueur qui a le plus récemment vu un fantôme joue en premier. Si aucun des joueurs n'a vu un fantôme en vrai, on acceptera les fantômes vus à la télévision, dans un film ou sur un dessin.

À son tour, le joueur actif effectue l'une des actions suivantes :

- Jouer la carte de sa main, face visible devant soi et appliquer sa capacité. Si cette dernière est une question, elle s'adresse à son adversaire qui doit alors dire la vérité et répondre par « oui » ou par « non » selon la carte qu'il a dans sa **crypte**.
- Jouer la carte de sa main face cachée devant soi et effectuer une **attaque** (voir plus loin).

Puis il pioche une nouvelle carte et termine son tour. C'est alors au tour de son adversaire.

Si la pioche est épuisée, les joueurs continuent la partie en effectuant à tour de rôle une **attaque**.

Lorsqu'un joueur effectue une **attaque**, il dit un nombre entre 1 et 13. Si ce nombre correspond à celui de la carte qui se trouve dans la **crypte** de son adversaire, il remporte la manche. Si ce n'est pas le cas, le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs effectue une attaque avec succès.

Lorsque la manche se termine, les joueurs commencent une nouvelle en changeant de premier joueur.

Le premier joueur à gagner 3 manches remporte la partie !



Partie à 3 joueurs

Mélangez un paquet de 13 cartes **fantôme** (ayant le même dos) et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Placez le reste des cartes face cachée au centre de la table pour constituer une pioche.

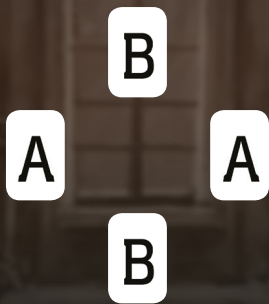
Une partie à 3 joueurs se joue comme une partie à 2 joueurs, chaque joueur jouant à tour de rôle dans le sens horaire. Les règles supplémentaires suivantes sont alors appliquées :

- Lorsqu'un joueur pose une question ou effectue une **attaque**, ses deux adversaires doivent lui répondre.
- Si une **attaque** est effectuée avec succès contre un joueur, ce dernier est éliminé de la manche (il ne révèle pas la carte de sa main) et chacun de ses adversaires gagne un point.
- Lorsqu'un deuxième joueur est éliminé, le joueur restant gagne un point supplémentaire et la manche se termine.

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait 6 points ou plus à la fin d'une manche. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité entre deux joueurs, une manche supplémentaire à deux joueurs est jouée pour déterminer le vainqueur.

Partie à 4 joueurs

Dans une partie à 4 joueurs, 2 équipes de 2 joueurs s'affrontent. Les joueurs se placent à la table de manière à alterner les membres de chaque équipe (deux coéquipiers sont donc assis en diagonale l'un de l'autre). Chaque équipe se munit d'un paquet de 13 cartes **fantôme** (ayant le même dos) et le mélange, formant ainsi deux piles distinctes. Les membres d'une même équipe piocheront des cartes dans leur propre pioche et tenteront de trouver les fantômes cachés dans les **cryptes** de leurs adversaires.



Placement des joueurs autour de la table.

Un membre de chaque équipe pioche 4 cartes dans son paquet. Ce joueur sélectionne deux de ces cartes qui constitueront sa **crypte** et celle de son coéquipier. Il donne alors les deux cartes restantes à son coéquipier qui en conserve une pour constituer sa main de départ et redonne l'autre à son coéquipier pour constituer sa main de départ.

La partie se joue comme une partie à deux joueurs avec les différences suivantes :

- Le jeu se joue dans le sens horaire.
- Lorsqu'un joueur pose une question ou effectue une **attaque**, ses deux adversaires doivent lui répondre, chacun pour sa propre **crypte**.
- Si une **attaque** est effectuée avec succès contre un joueur, ce dernier est éliminé de la manche (il ne révèle pas la carte de sa main), mais son coéquipier continue à jouer normalement.
- Chaque tour de jeu doit toujours alterner entre les deux équipes. Si un joueur est éliminé, son coéquipier joue donc un tour sur deux pour le remplacer.
- Certaines capacités de fantôme permettent de regarder des cartes de la pioche. Dans une partie à 4 joueurs, ces capacités font toujours référence à la pioche de l'équipe adverse.

Lorsque les deux joueurs d'une équipe sont éliminés, l'équipe adverse remporte la manche. La première équipe qui remporte 3 manches gagne la partie.

Clarifications

- La capacité de la carte #2 permet de copier la capacité d'une carte précédemment jouée (par le joueur actif ou l'un de ses adversaires). Elle ne permet pas de copier la capacité d'une **Crypte** révélée, lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs.
- Dans une partie à 4 joueurs, seul le joueur ayant joué la carte #4 est en mesure d'ignorer les capacités bleues de ses adversaires, son coéquipier n'est pas protégé et reste affecté normalement.
- Dans une partie à 4 joueurs, le joueur qui joue la carte #8 ou la carte #10 est autorisé à dire à son coéquipier les nombres qu'il a vus.



Crédits

Création du jeu : Victor Amanatidis
Développement : Vangelis Bagiartakis
Illustrations : Tomasz Larek
Mise en page : Konstantinos Kokkinis
Traduction : Fabien Conus
Relecture : Sabrina Ferlisi

Équipe de test

Nikos Chondropoulos, Panagiotis Zinoviadis, Dimitris Siakambenis, Theo K Mavraganis, Akis Tsakliotis, Mike Georgiou, Spyros Koronis, Dionisis Poriotis, Konstantinos Kokkinis, Orestis Leontaritis



www.artipiagames.com

© 2017 Artipia Games. Tous droits réservés.

8

