

tous les personnages ont été distribués et qu'il n'y en a plus sur la souche au centre de la citrouille, vous pouvez participer librement à toutes les enchères.

HALLOWEEN

Vous choisissez, chez le joueur de votre choix, le personnage de votre choix. Ce personnage est vendu aux enchères au plus offrant. Lorsque le personnage est attribué, il est démasqué. C'est-à-dire que sa valeur est communiquée à tous les autres joueurs. C'est le joueur dont le personnage a été mis en vente qui encaisse le montant récolté. Un joueur dont le personnage est vendu aux enchères ne peut pas y participer.

DÉMASQUEZ-VOUS

Lorsque vous tombez sur cette case, vous devez dévoiler à tous les autres joueurs ce que cachent tous vos personnages sauf un. En effet, vous avez la possibilité de conserver au secret un de vos personnages, mais un seul uniquement, quel que soit le nombre de personnages que vous avez.

LORSQUE TOUS LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ ATTRIBUÉS

Il n'est possible de quitter la citrouille que lorsque tous les personnages ont été distribués. N'importe quel joueur, quel que soit le nombre de personnages qu'il détient, peut à ce moment-là décider de sortir de la citrouille, s'il estime détenir un nombre de points satisfaisant et suffisant pour remporter la partie. En effet, le vainqueur de la partie sera le joueur détenant le plus de points. La partie s'arrête dès qu'un premier joueur sort de la citrouille. Chaque joueur découvre à ce moment ses personnages et comptabilise ses points, en additionnant les points positifs et en soustrayant les points négatifs.

ATTENTION, POUR SORTIR DE LA CITROUILLE, IL FAUT :

Se rendre sur une des deux cases noires. Il n'est pas nécessaire dans ce cas de faire le nombre exact avec le dé pour se positionner sur une case noire. Il suffit de faire au moins le nombre nécessaire pour atteindre la case. Exemple, le joueur X est à 2 cases de la case noire. Il peut se positionner sur la case noire même si le dé lui annonce un 5.

Le joueur arrêté sur la case noire passe le tour suivant. Il peut participer aux enchères puisque tous les personnages ont été distribués.

Lorsque le joueur a passé son tour une fois, et que c'est à nouveau à lui de jouer, il pourra quitter le jeu dès qu'il obtiendra un 6. Il a pour cela trois essais à chaque tour.

Cependant, si le joueur se contente de faire croire à ses adversaires qu'il souhaite quitter le jeu en se positionnant sur une case noire, il peut, dès qu'il aura passé son tour une fois, reprendre son chemin sur la grille de jeu dès qu'il le souhaite. En effet, chaque joueur peut se positionner sur une case noire sans avoir l'intention de sortir, mais pour tenter de déstabiliser ses adversaires et espérer ainsi pouvoir se faire débarrasser de personnages encombrants.

Il peut également arriver que le joueur, parfaitement bien doté en personnages et en points, se fasse dépouiller de ses points durant son passage sur la case noire, et ne dispose plus de points suffisants pour envisager la sortie. Il peut à tout moment reprendre le sens de la marche.

LE VAINQUEUR EST LE JOUEUR QUI DÉTIENT LE PLUS DE POINTS DÈS QU'UN JOUEUR SORT DU JEU.

Pour une partie accélérée, distribuez au départ 3 personnages par joueur.

PHANTOMS OF HALLOWEEN

JEU DE SOCIÉTÉ

3 JOUEURS ET PLUS

RÈGLE DU JEU

Vous participez à une fête d'Halloween à laquelle sont attendus de nombreux personnages qui ne sont autres que vos amis déguisés. Mais de véritables fantômes se glissent au milieu des convives. Votre seule hâte est de quitter cette fête d'Halloween au cours de laquelle les fantômes vont vous empoisonner l'existence.

Le but du jeu consiste donc à quitter la fête en sortant de la citrouille (le tapis de jeu), mais en s'assurant un nombre de points suffisant pour emporter la partie. En effet, le joueur détenant le plus de points, lorsque l'un des joueurs quitte la citrouille, sera déclaré vainqueur de la partie.

Le jeu se joue avec des personnages dotés de points.

Tout au long de la partie, vous participez à des ventes aux enchères pour vous approprier des personnages, vous effectuez des échanges avec vos adversaires, vous gagnez de l'argent (la monnaie utilisée est la citrouille), ou vous payez des taxes à la banque lorsque vous tombez sur les cases rouges, vous bluffez les autres joueurs à la moindre occasion afin de les induire en erreur sur la qualité de votre jeu.

Les personnages sont dotés de points, positifs (déguisements) ou négatifs (fantômes), votre but, tout au long du jeu, doit consister à tenter de récolter le maximum de points en vous dotant de personnages à points positifs, et à vous débarrasser des fantômes.

Dès que vous estimez détenir suffisamment de points, vous quittez la citrouille, mais, attention, vous ne pouvez envisager cela que lorsque tous les personnages auront été distribués.

LES PERSONNAGES

26 cartes personnages et 26 cartes points

Avant de commencer la partie, positionnez les 26 cartes personnages et les 26 cartes points (face points cachée) sur les emplacements réservés à cet effet au centre de la citrouille.

Chaque personnage est associé à une carte points. Ainsi, lorsque vous piochez une carte personnage, vous piochez simultanément une carte points. Les deux cartes sont associées à l'aide d'un

trombone. Bien entendu, les points inscrits sur la face secrète de la carte points restent confidentiels et ne doivent pas être dévoilés aux autres joueurs.

Il est possible, et même recommandé, d'interchanger les cartes points avec les différents personnages, surtout s'il y a déjà eu des échanges en cours de partie.

Cette opération peut être faite à n'importe quel moment de la partie sauf si le personnage est désigné par un adversaire pour une vente aux enchères ou un échange. En effet, vous ne pouvez plus changer la valeur du personnage dès qu'un autre joueur a désigné ce personnage.

REPARTITION DES POINTS

- 3 déguisements à + 5 3 fantômes à - 5
- 3 déguisements à + 10 3 fantômes à - 10
- 3 déguisements à + 15 3 fantômes à - 15
- 3 déguisements à + 20 2 fantômes à - 20
- 2 déguisements à + 30 1 fantôme à - 25

LA MONNAIE

La notion d'argent n'est guère importante dans ce jeu, et l'objectif ne consiste pas à accumuler des fortunes. Il est cependant important de s'assurer tout au long de la partie un petit capital afin de pouvoir participer aux enchères et s'approprier des personnages. Nous rappelons que le plus important consiste à orienter sa stratégie de jeu vers la recherche maximale de points.

- La monnaie utilisée est la citrouille
- Les billets jaunes valent une citrouille
- Les billets orange valent cinq citrouilles
- Un volontaire se charge de la banque

AVANT DE JOUER

Avant de débiter la partie, chaque joueur a une attribution de 20 citrouilles : 5 billets jaunes, 3 billets orange.

Chaque joueur lance le dé, le plus petit chiffre commence.

C'est alors que chaque joueur pioche, dans l'ordre et sans chahut s'il vous plaît, un premier personnage, avec sa carte points, et se positionne sur une case verte à sa convenance.

LA PARTIE

CEST PARTI !!!

- La partie se joue avec un dé, et les pions se déplacent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

• Il est possible de rester sur place lorsque le pion se positionne sur une case verte ou rouge, (explications plus loin), mais la décision de ne pas bouger doit se prendre avant de lancer le dé. Si le dé a été lancé, il faut avancer.

Lorsque vous découvrez le jeu, il convient de se reporter aux explications données ci-après dès que vous tombez sur une des différentes cases de la citrouille.

LES DIFFÉRENTES CASES DE LA CITROUILLE

CASE VERTE

La banque vous verse le montant noté. Vous pourrez rester sur cette case les deux tours suivants si vous le souhaitez. A chaque tour vous touchez le montant noté. Mais, attention, si vous lancez le dé, il vous faut avancer.

Il est vivement conseillé de séjourner en temps sur une case verte afin de reconstituer une trésorerie suffisante pour participer activement aux ventes aux enchères.

CASE ROUGE

Payez le montant noté à la banque. Vous pourrez rester sur cette case les deux tours suivants si vous le souhaitez. Vous payez à chaque tour le montant noté, c'est-à-dire trois fois maximum, mais au terme du troisième tour vous pouvez vous débarrasser d'un personnage encombrant en l'écartant ainsi du jeu. Si vous ne pouvez pas régler le montant noté, le joueur assis à votre droite choisit un de vos personnages qui sera vendu aux enchères entre les différents joueurs. Le montant de l'enchère vous permettra dans ce cas de régler en tout ou partie la dette. Au cas où aucun joueur ne souhaite participer aux enchères, le personnage est conservé et la dette annulée. Aucun crédit n'est possible auprès de la banque ou d'un autre joueur.

ENCHÈRES

Le personnage sur la souche est vendu aux enchères au plus offrant. ATTENTION ! Lorsque tous les personnages sont attribués, les cases jaunes ENCHÈRES se transforment en cases orange HALLOWEEN.

TIREZ UN PERSONNAGE

Vous tirez sur la souche le personnage et vous réglez le montant noté. Si vous ne pouvez pas régler la totalité demandée, le personnage est vendu aux enchères.

ÉCHANGES

Choisissez chez un joueur de votre choix le personnage qui vous intéresse. Ce même joueur viendra choisir un personnage dans votre jeu. Attention, il n'est plus possible de changer la nature d'un personnage dès qu'il a été désigné. Si vous n'avez pas de personnage, l'échange est impossible.

VENDEZ AUX ENCHÈRES

Votre voisin de droite choisit dans votre jeu un personnage au hasard. Ce dernier sera vendu aux enchères entre les différents joueurs et reviendra au plus offrant. Si personne ne souhaite engager les enchères, vous conservez le personnage. Le montant récolté au cours de la vente vous revient en intégralité.

OUF !

Vous pouvez vous débarrasser du personnage de votre choix. Sa nature et valeur sont dévoilés aux autres joueurs et le personnage est définitivement écarté du jeu.

CASE NOIRE

Vous passez un tour. C'est-à-dire le tour suivant, durant lequel vous ne lancez pas le dé. Durant tout le temps de présence sur une case noire, vous ne pouvez pas participer aux enchères. Mais vos personnages peuvent tout de même être désignés par un adversaire. Cependant, lorsque