



**Si c'est une carte Fantôme :** Prenez tous

les jetons Fantôme correspondants sur le plateau s'il y en a. Puis placez-les sur votre carte Sac à dos.



**Si c'est une carte Lampe de poche :** Regardez 2 de vos autres cartes puis replacez-les face cachée.



**Si c'est une carte Aspirateur :** Annoncez à voix haute aux autres joueurs quel fantôme vous voulez attraper avec l'aspirateur. Ensuite piochez 4 jetons Fantôme dans la réserve (pas sur le plateau). S'il reste moins de 4 jetons, piochez tous les jetons restants. Parmi ces jetons, prenez tous ceux qui correspondent au fantôme que vous avez annoncé. Placez-les sur votre carte Sac à dos. Les autres jetons sont mélangés dans la réserve face cachée.



**Si c'est une carte Slime :** Échangez la carte Slime avec la carte de votre choix d'un autre joueur. Attention : aucun de vous deux ne doit regarder la carte qui est échangée.

**Après avoir utilisé votre carte, reposez-la face cachée.**

Durant la partie, essayez de mémoriser les cartes ! Cela pourrait vous être utile aux prochains tours de jeu.

S'il ne reste plus qu'**un seul type de fantôme** sur le plateau Manoir, prenez des jetons Fantôme dans la réserve et remplissez le plateau pour qu'il y en ait de nouveau 8.

**Exemple :** *Il ne reste que des fantômes jaunes sur le plateau. Vous devez donc remplir le plateau avec de nouveaux fantômes.*

Votre tour est terminé et c'est au joueur à votre gauche de jouer.

### FIN DE PARTIE

Quand il n'y a plus de jeton dans la réserve, la partie continue jusqu'à ce que le dernier jeton Fantôme du plateau soit pris par un joueur. Ce joueur remporte le **jeton Super Fantôme** ! La partie est alors terminée.

**Le joueur qui possède le plus de fantômes remporte la partie.**

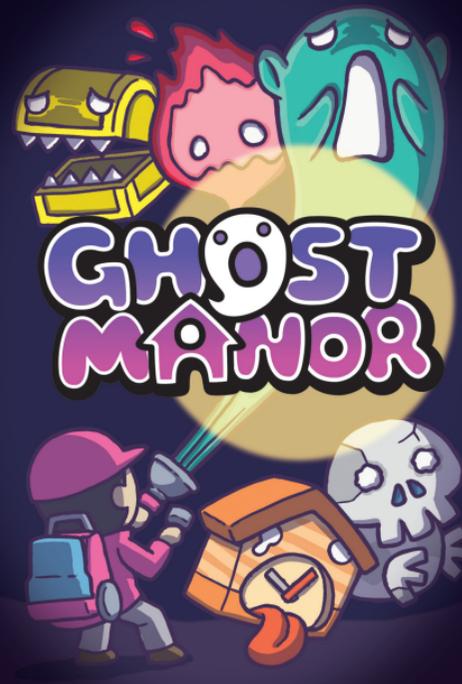


**Le jeton Super Fantôme compte pour 3 fantômes.**

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Alexis Allard - Romaric Galonnier



6 ans et +



2 à 4



15 min

**Au secours ! Les fantômes ont envahi le manoir !  
Votre mission sera de les capturer... Pour gagner,  
faites appel à votre mémoire, utilisez habilement  
vos cartes spéciales et remplissez votre sac à dos magique !**



**1 plateau Manoir**

### MATÉRIEL



**1 jeton Super Fantôme**



**30 jetons Fantôme :**  
5 blancs, 5 jaunes, 5 rouges,  
5 verts, 5 bleus, 5 orange

### 36 cartes Chasseur de fantômes

**9 cartes par couleur de joueur :**  
6 Fantômes,  
1 Lampe de poche,  
1 Aspirateur  
1 Slime



**4 cartes Sac à dos**

### MISE EN PLACE

**1 plateau Manoir**



**2 jetons Fantôme**



**3 jeton Super Fantôme**



**4 cartes Chasseur de fantômes**



**5 carte Sac à dos**



- 1 Placez le **plateau Manoir** au milieu de la table.
- 2 Mélangez les **jetons Fantôme** face cachée pour former une réserve près du plateau. Piochez **8 jetons** et placez-les face visible sur le plateau.
- 3 Placez le **jeton Super Fantôme** près du plateau.
- 4 Chaque joueur prend **9 cartes Chasseur de fantômes avec un fond de même couleur**. Mélangez vos 9 cartes face cachée et placez-les devant vous en formant un carré. Chaque joueur prend également **1 carte Sac à dos**.

Le joueur qui a le moins peur est désigné **premier joueur**.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En sens horaire et en commençant par le premier joueur, la partie se déroule en une succession de tours de jeu.

**À votre tour, choisissez une de vos cartes Chasseur de fantômes et retournez-la.**