

Fantômes

de Alex Randolph

Un jeu pour deux personnes à partir de 10 ans.

Contenu du jeu

- 1 plateau du jeu
- 16 fantômes
- 8 bâtonnets bleu clair
- 8 bâtonnets violets
- 1 règle de jeu

Description

Dans les oubliettes d'un vieux château vivent des fantômes ! Des bons et des mauvais ... Chaque joueur en possède huit : quatre bons (marque bleu claire sur le dos) et quatre mauvais (marque violette), et naturellement on ne peut pas reconnaître les bons et les mauvais fantômes de son adversaire. Pour gagner la partie, il faut soit se débarrasser de tous ses mauvais fantômes, soit prendre tous les bons fantômes de son adversaire, soit faire évader un de ses bons fantômes en le faisant passer par une case de coin adverse.

Préparation

Avant de commencer la première partie il faut marquer tous les fantômes avec un bâtonnet. Chacun a quatre bons et quatre mauvais fantômes qu'il installe dans son camp comme indiqué ci-dessous. On peut les répartir comme on veut, mais sans que l'adversaire puisse comprendre quels sont les bons et quels les mauvais.

Déroulement

On joue à tour de rôle. A chaque coup on conduit un de ses fantômes dans une case voisine - en avant, en arrière ou de côté - mais pas diagonalement !

Prises

Si un joueur conduit un de ses fantômes sur une case où se trouve un fantôme adverse, ce dernier est capturé et sort du jeu. (Toutes les figures se déplacent et capturent donc comme le Roi aux échecs ; mais seulement pas en diagonale.)

But du jeu

Vous avez gagné la partie :

1. si vous avez éliminé les 4 bons fantômes de l'adversaire, ou
2. si l'adversaire a capturé vos 4 mauvais fantômes, ou
3. si un de vos bons fantômes s'est échappé par une case de coin de l'adversaire (comme indiqué par les flèches).

Il suffit d'atteindre un seul de ces buts.

