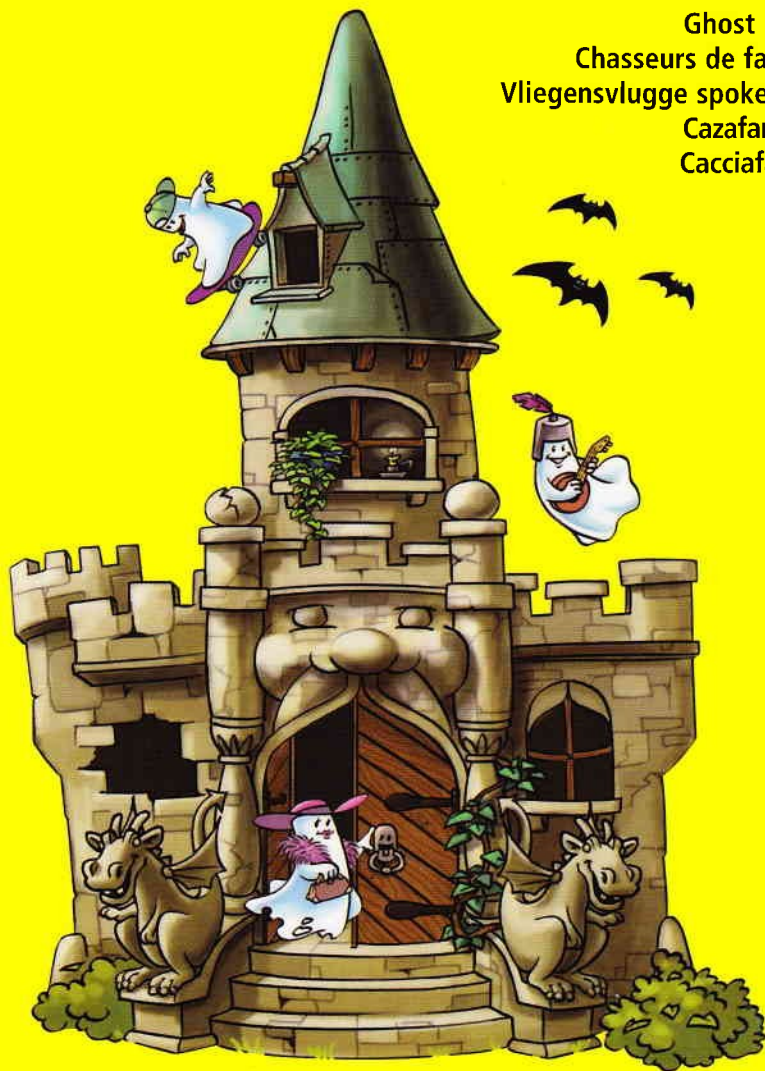


# Geisterjäger

Ghost Hunters  
Chasseurs de fantômes  
Vliegenvlugge spokenjagers  
Cazafantasmas  
Cacciafantasmi



# Chasseurs de fantômes

Un jeu pour 3 à 5 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans. Avec château en 3D et une variante pour joueurs expérimentés.

**Idée :** Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei

**Illustration :** Daniel Döbner

**Durée de la partie :** env. 10 - 15 minutes

Il va bientôt être minuit. Sans faire de bruit, les chasseurs de fantômes s'approchent de l'ancien château hanté. Au loin, ils entendent des bruits bizarres. Soudain, l'horloge du clocher sonne minuit et un fantôme se promène de fenêtre en fenêtre.

C'est l'heure des revenants ! Quel chasseur de fantômes va découvrir cette nuit le plus grand nombre de revenants ?

## Contenu

- 1 château en 3D
- 1 parc du château  
(= fond de la boîte avec plateau de jeu)
- 5 pions
- 5 plaquettes à chiffres
- 12 fantômes (= cartes rondes rouges)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées rouges)
- 1 aimant « maître fantôme »
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu



**Les accessoires ci-dessous ne seront utilisés que pour la variante :**

- 12 fantômes (= cartes rondes bleues)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées bleues)

## But du jeu

Dans le château, un des douze fantômes se promène de fenêtre en fenêtre. Mais lequel ? Les fantômes ne se distinguent que par de minimes différences. Celui qui reconnaîtra rapidement quel fantôme est en train de hanter le château, aura le droit d'avancer son pion dans le parc du château. A la fin de la partie, le joueur dont le pion sera le plus loin dans le parc deviendra le chasseur en chef du maître fantôme.

*avancer le plus loin dans le parc du château*

## Préparatifs

Poser le fond de la boîte avec le plateau de jeu au milieu de la table: c'est le parc du château. Prendre le château et emboîter le dans la fente préparée au fond de la boîte de manière à ce que les ouvertures de fenêtres soient tournées du côté du plateau de jeu.

*assembler le château*

Soulever le plateau de jeu et retirer tous les accessoires de la boîte.

Chaque joueur prend un pion et la plaquette à chiffres de la couleur correspondante. Les pions et plaquettes en trop sont remis dans la boîte.

*un pion et une plaquette d'une couleur par joueur,*

Remettre tous les fantômes bleus et toutes les affiches bleues dans la boîte. On ne s'en servira que pour la variante pour joueurs expérimentés.

Mettre les douze fantômes rouges dans le petit sac. Remettre quatre affiches quelconques dans la boîte et rabattre le plateau de jeu. Répartir les huit affiches restantes sur les cases jaunes du plateau de jeu.

*mettre 12 fantômes blancs dans le sac, quatre affiches rouges dans le fond de la boîte, huit affiches rouges sur les cases jaunes, mettre les pions sur la case de départ*

Chaque joueur pose son pion sur la case de départ orange et pose sa plaquette devant lui.

Préparer l'aimant et le petit sac.

*préparer l'aimant et le sac*



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu en dernier un fantôme sous son lit commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le maître fantôme.

*s'asseoir à la bonne place*

### S'asseoir à la bonne place :

Le maître fantôme s'assoit en face des autres joueurs. Il met le château devant lui de manière à ce que les fenêtres vides du château et le parc du château soient tournés vers les joueurs. Ceux-ci sont les chasseurs de fantômes. Ils doivent être tous assis de manière à bien voir le château.

*maître fantôme : tire un fantôme du sac et le met dans le château*

Le maître fantôme prend l'aimant et le petit sac. Il secoue le sac et en tire un fantôme discrètement. Il le met ensuite dans l'ouverture ronde découpée au dos du château. **Attention:** poser le fantôme de manière à ce que son dos de couleur rouge soit tourné en direction du maître fantôme.

Le fantôme tombe à l'intérieur du château et atterrit à côté du chat noir. Le maître fantôme prend l'aimant et le pose contre le château. Il peut alors guider le fantôme mag(nét)iquement en le promenant à travers le château.

*déplacer le fantôme à travers le château à l'aide de l'aimant*

### La première chasse au fantôme commence !

Le maître fantôme déplace le fantôme dans le château aussi vite qu'il veut. A chaque fois que l'aimant passe sur une fenêtre claire, le fantôme fait son apparition de l'autre côté du château, dans les ouvertures de fenêtre.

**N. B. :** lorsque le fantôme se détache de l'aimant, il atterrit par terre à l'intérieur du château. Il se retrouve alors soit près du chat noir soit près de l'escalier d'entrée. Le maître fantôme peut le reprendre à cet endroit. Au moyen de l'aimant.

*chasseur de fantômes : reconnaître le fantôme*

Les chasseurs de fantômes doivent deviner le plus rapidement possible quel fantôme ils viennent de voir. Pour cela, ils comparent le fantôme du château avec ceux dessinés sur les huit affiches. Mais attention : ils ne se distinguent que par de minimes différences (par ex. la couleur de la bougie, la couleur de la boisson du fantôme, la clé tournée à droite ou à gauche) !



*fantôme reconnu =  
dire « revenant,  
attends ! »,  
sortir le fantôme du  
château*

Dès qu'un chasseur de fantômes pense avoir reconnu le fantôme, il dit : « Revenant, attends ! » Le maître fantôme ramène prudemment le fantôme vers l'ouverture, sans passer devant les autres fenêtres, sort le fantôme du château et le cache dans sa main.

**Attention :** les chasseurs de fantômes ne doivent pas voir le fantôme.

### Régler les plaquettes !

Les chasseurs de fantômes devinent alors en secret quel fantôme vient de hanter le château. Les huit affiches de recherche de fantômes posées sur le plateau de jeu correspondent à un chiffre marqué sur le bord de la boîte.

- Celui qui pense que le fantôme recherché se trouve sur l'une des huit affiches règle sa plaquette sur le chiffre correspondant.
- Celui qui pense que le fantôme recherché ne se trouve sur aucune des huit affiches règle sa plaquette sur l'ombre de fantôme.

Dès que les chasseurs de fantômes ont réglé leur plaquette, ils les posent devant eux en les retournant, face cachée. Ensuite, les joueurs les retournent toutes en même temps, face visible. Le maître fantôme montre alors le fantôme recherché et regarde quel est le chiffre correspondant.

### Faire le point après la chasse aux fantômes !

#### Combien de chasseurs de fantômes ont trouvé le bon chiffre ?

- **Deux ou plus ?**  
Bien joué ! Ces chasseurs avancent leur pion d'une case en direction du château.
- **Un seul ?**  
Super ! En récompense, il avance son pion de deux cases en direction du château..
- **Aucun ?**  
Bouuhu ! Le maître fantôme avance son pion d'une case en direction du château.

*chiffre sur la plaquette  
= affiche de recherche  
sur le plateau de jeu*

*ombre de fantôme  
= affiche de recherche  
pas sur le plateau de jeu*

*régler la plaquette et  
la poser devant soi,  
vérifier et faire le  
point*

*deux joueurs ou plus  
ont bien trouvé =  
chacun avance d'une  
case*

*un seul joueur a  
bien trouvé = il  
avance de deux cases*

*personne n'a trouvé  
= le maître fantôme  
avance d'une case*

*nouveau tour*

### Nouveau tour :

Le fantôme est remis dans le sac. Les joueurs changent de place en avançant d'une chaise dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui se retrouve derrière le château est alors le maître fantôme. Il prend un fantôme dans le sac et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

S'il y a trois joueurs, la partie est terminée dès que chaque joueur a été trois fois le maître fantôme. S'il y a quatre ou cinq joueurs, la partie se termine dès que chaque joueur a été deux fois le maître fantôme.

Le gagnant est celui dont le pion est le plus en avant sur le chemin menant au château. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

**Attention :** quand un pion arrive sur la dernière case du parc, près du château, la partie se termine tout de suite. Ce joueur gagne la partie.

*fin de la partie =  
chacun a été trois  
fois (s'il y a trois  
joueurs) ou deux fois  
(s'il y a quatre ou  
cinq joueurs) le  
maître fantôme,  
pion le plus près du  
château = gagnant*

## Variante pour joueurs expérimentés

Au lieu de jouer avec les fantômes rouges, on joue maintenant avec les fantômes bleus et les affiches bleues. Cette variante demande encore plus d'observation, car maintenant la direction du regard des fantômes est différente, ce qui rend leur distinction encore plus difficile !



# Geisterjäger

Ein gespenstisches Spiel für 3 - 5 Geisterjäger von 5 - 99 Jahren.  
Mit 3-D-Schloss und einer Variante für geübte Geisterjäger.

**Spielidee:** Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei  
**Illustration:** Daniel Döbner  
**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten

Es ist kurz vor Mitternacht. Leise schleichen sich die Geisterjäger an das alte Spukschloss heran. Aus der Ferne hören sie geheimnisvolle Geräusche. Plötzlich schlägt die Kirchturmglocke Zwölf und ein Gespenst huscht im Schloss von einem Fenster zum nächsten: Die Geisterstunde bricht an! Welcher Geisterjäger entdeckt heute Nacht wohl die meisten Geister?

## Spielinhalt

- 1 3-D-Schloss
- 1 Schlosspark (= Schachtelboden mit Spielplan)
- 5 Spielfiguren
- 5 Ratescheiben
- 12 Geister (= rote runde Karten)
- 12 Geistersteckbriefe (= rote quadratische Karten)
- 1 Geistermeister-Magnet
- 1 Säckchen
- 1 Spielanleitung



### Folgendes Spielmaterial wird nur für die Variante benötigt:

- 12 Geister (= blaue runde Karten)
- 12 Geistersteckbriefe (= blaue quadratische Karten)

## Spielziel

Im Schloss spukt einer von zwölf Geistern von Fenster zu Fenster. Doch welcher ist es? Sie unterscheiden sich nur durch Kleinigkeiten. Wer schnell erkennt, welcher Geist im Schloss herumspukt, darf seine Spielfigur im Schlosspark vorwärts ziehen. Am Ende des Spiels wird nur der Meistergeisterjäger, dessen Spielfigur am weitesten im Schlosspark vorgerückt ist.

## Spielvorbereitung

Der Schachtelboden mit Spielplan ist der Schlosspark: Stellt ihn in die Mitte des Tisches. Nehmt das Schloss und steckt es so in den Schlitz des Schachtelbodens hinein, dass die Fensteröffnungen zum Spielplan zeigen.

Klappt den Spielplan nach oben und nehmt das gesamte Spielmaterial aus dem Schachtelboden.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und die farblich passende Ratescheibe. Nicht benötigte Spielfiguren und Ratescheiben kommen in den Schachtelboden zurück.

Sortiert alle blauen Geister und Geistersteckbriefe aus und legt sie zurück in den Schachtelboden. Diese Spielmaterialien benötigt ihr erst in der Spielvariante für geübte Geisterjäger.

Die zwölf roten Geister kommen in das Säckchen. Von den zwölf roten Geistersteckbriefen legt ihr vier beliebige in den Schachtelboden zurück und klappt den Spielplan herunter. Die restlichen acht Geistersteckbriefe verteilt ihr auf die gelben Felder des Spielplans.

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das orange Startfeld des Spielplans und legt seine Ratescheibe vor sich ab.

Haltet den Geistermeister-Magneten und das Säckchen bereit.



*am weitesten im Schlosspark vorwärts ziehen*

*Schloss aufbauen*

*jeder Spieler: Spielfigur und Ratescheibe einer Farbe*

*zwölf rote Geister in Säckchen, vier rote Steckbriefe in Schachtelboden, acht rote Steckbriefe auf gelbe Felder legen*

*Spielfiguren auf Startfeld*

*Magnet und Säckchen bereit*

*Sitzordnung beachten*

*Geistermeister: Geist aus Säckchen ziehen und in Schloss stecken*

*Geist mit Magneten durch Schloss bewegen*

*Geisterjäger: Geist erkennen*

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Geist unter seinem Bett gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Er ist der erste Geistermeister.

### Die Sitzordnung:

Der Geistermeister setzt sich seinen Mitspielern direkt gegenüber. Er stellt das Schloss so vor sich, dass die Fensteröffnungen des Schlosses und der Schlosspark in die Richtung der Mitspieler zeigen. Die Mitspieler sind die Geisterjäger und sollen alle direkt auf das Schloss sehen können.

Der Geistermeister nimmt den Magneten und das Säckchen. Er schüttelt das Säckchen und zieht geheim einen Geist. Anschließend steckt er diesen Geist in die runde Öffnung auf der Rückseite des Schlosses.

**Achtung:** Die rote Rückseite muss dabei in Richtung des Geistermeisters zeigen.

Der Geist fällt im Inneren des Schlosses zu Boden und landet bei der schwarzen Katze. Der Geistermeister nimmt den Magneten und hält ihn genau dort an das Schloss. Jetzt kann er den Geist mag(net)isch durch das Schloss führen.

### Jetzt beginnt die erste Geisterjagd!

Der Geistermeister bewegt den Geist beliebig schnell im Schloss umher. Immer wenn der Geistermeister den Magneten über eine hell markierte Fläche zieht, wird der Geist für die Geisterjäger durch die Fensteröffnungen im Schloss sichtbar.

**Wichtig:** Fällt der Geist einmal vom Geistermeister-Magneten, landet er auf dem Boden im Inneren des Schlosses. Er liegt dann entweder bei der schwarzen Katze oder bei der Eingangstreppe. Der Geistermeister kann den Magneten dort an die Rückseite halten, den Geist magnetisch aufnehmen und weiter bewegen.

Die Geisterjäger sollen möglichst schnell erraten, welchen Geist sie im Schloss gesehen haben. Dazu vergleichen sie den umherspukenden Geist mit den Geistern auf den acht Steckbriefen. Aber Vorsicht: Die Geister unterscheiden sich nur durch Kleinigkeiten (z.B. Farbe der Kerze, Farbe des Geistergetränks, Schlüsselbart zeigt nach links oder rechts)!



Geist erkannt =  
„Spuk vorbei!“ rufen

Geist aus Schloss  
holen

Sobald ein Geisterjäger glaubt, den Geist eindeutig erkannt zu haben, ruft er schnell „Spuk vorbei!“ Der Geistermeister zieht den Geist vorsichtig zur runden Öffnung des Schlosses zurück, ohne dabei an weiteren Fensteröffnungen vorbeizuziehen. Er holt den Geist aus dem Schloss heraus und versteckt ihn in seiner Hand.

**Achtung:** Die Geisterjäger dürfen den Geist auf keinen Fall sehen.

### Einstellen der Ratescheiben!

Alle Geisterjäger raten nun geheim, welcher Geist gerade im Schloss gespukt hat. Die acht auf dem Spielplan liegenden Geistersteckbriefe werden jeweils einer Zahl zwischen eins und acht, entsprechend der Zahl am Schachtelrand, zugeordnet.

- Wer meint, dass der gesuchte Geist auf einem der acht Steckbriefe zu sehen ist, stellt die entsprechende Zahl auf seiner Ratescheibe ein.
- Wer meint, dass der gesuchte Geist auf keinem der Steckbriefe zu sehen ist, stellt den Geisterschatten auf seiner Ratescheibe ein.

Nachdem alle Geisterjäger ihre Ratescheibe eingestellt haben, legt jeder diese verdeckt vor sich ab. Anschließend deckt ihr die Ratescheiben gleichzeitig auf. Der Geistermeister zeigt jetzt den gesuchten Geist und ermittelt mit den Geisterjägern die richtige Lösung.

### Auswertung der Geisterjagd!

#### Wie viele Geisterjäger haben ihre Ratescheibe richtig eingestellt?

- **Zwei oder mehr Geisterjäger?**  
Sehr gut gemacht! Jeder dieser Geisterjäger darf mit seiner Spielfigur ein Feld in Richtung Schloss vorrücken.
- **Ein Geisterjäger?**  
Super! Zur Belohnung darf dieser Geisterjäger mit seiner Spielfigur zwei Felder in Richtung Schloss vorziehen.
- **Kein Geisterjäger?**  
Buhuhu! Jetzt darf der Geistermeister mit seiner Spielfigur ein Feld in Richtung Schloss vorrücken.

Zahl auf Ratescheibe  
= Steckbrief auf  
Spielplan

Geisterschatten =  
Steckbrief nicht auf  
Spielplan

Ratescheibe ein-  
stellen und vor sich  
ablegen; Kontrolle  
und Auswertung

zwei oder mehr  
richtige Tipps =  
jeder darf ein Feld  
vorrücken

ein richtiger Tipp =  
dieser Geisterjäger  
darf zwei Felder  
vorrücken

kein richtiger Tipp =  
Geistermeister darf  
ein Feld vorrücken

neue Runde

Spielende =  
jeder dreimal  
(bei drei Spielern)  
bzw. zweimal (bei vier  
und fünf Spielern)  
Geistermeister

am weitesten im  
Schlosspark vorwärts  
gezogen = Gewinner

### Neue Runde:

Der Geist kommt in das Säckchen zurück. Alle Spieler rücken einen Platz im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der jetzt hinter dem Schloss sitzt, ist der neue Geistermeister. Er zieht einen Geist aus dem Säckchen und eine neue Runde beginnt.

## Spielende

Bei drei Spielern endet das Spiel, sobald jeder dreimal Geistermeister war. Bei vier oder fünf Spielern endet das Spiel, sobald jeder zweimal Geistermeister war.

Es gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur auf dem Weg zum Schloss am weitesten vorgerückt ist. Er ist der Meistergeisterjäger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

**Achtung:** Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur das letzte Feld des Schlossgartens, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler gewinnt und ist der Meistergeisterjäger.

## Variante für geübte Geisterjäger

Anstelle der roten spielt ihr jetzt mit den blauen Geistern und Geistersteckbriefen. Diese Spielvariante ist kniffliger, denn jetzt ist auch noch die Blickrichtung der Geister unterschiedlich. Dadurch sind die Geister noch schwieriger zu unterscheiden!



# Chasseurs de fantômes

Un jeu pour 3 à 5 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans. Avec château en 3D et une variante pour joueurs expérimentés.

**Idée :** Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei

**Illustration :** Daniel Döbner

**Durée de la partie :** env. 10 - 15 minutes

Il va bientôt être minuit. Sans faire de bruit, les chasseurs de fantômes s'approchent de l'ancien château hanté. Au loin, ils entendent des bruits bizarres. Soudain, l'horloge du clocher sonne minuit et un fantôme se promène de fenêtre en fenêtre.

C'est l'heure des revenants ! Quel chasseur de fantômes va découvrir cette nuit le plus grand nombre de revenants ?

## Contenu

- 1 château en 3D
- 1 parc du château  
(= fond de la boîte avec plateau de jeu)
- 5 pions
- 5 plaquettes à chiffres
- 12 fantômes (= cartes rondes rouges)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées rouges)
- 1 aimant « maître fantôme »
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu



**Les accessoires ci-dessous ne seront utilisés que pour la variante :**

- 12 fantômes (= cartes rondes bleues)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées bleues)



## But du jeu

Dans le château, un des douze fantômes se promène de fenêtre en fenêtre. Mais lequel ? Les fantômes ne se distinguent que par de minimes différences. Celui qui reconnaîtra rapidement quel fantôme est en train de hanter le château, aura le droit d'avancer son pion dans le parc du château. A la fin de la partie, le joueur dont le pion sera le plus loin dans le parc deviendra le chasseur en chef du maître fantôme.

*avancer le plus loin dans le parc du château*

## Préparatifs

Poser le fond de la boîte avec le plateau de jeu au milieu de la table: c'est le parc du château. Prendre le château et emboîter le dans la fente préparée au fond de la boîte de manière à ce que les ouvertures de fenêtres soient tournées du côté du plateau de jeu.

*assembler le château*

Soulever le plateau de jeu et retirer tous les accessoires de la boîte.

Chaque joueur prend un pion et la plaquette à chiffres de la couleur correspondante. Les pions et plaquettes en trop sont remis dans la boîte.

*un pion et une plaquette d'une couleur par joueur,*

Remettre tous les fantômes bleus et toutes les affiches bleues dans la boîte. On ne s'en servira que pour la variante pour joueurs expérimentés.

Mettre les douze fantômes rouges dans le petit sac. Remettre quatre affiches quelconques dans la boîte et rabattre le plateau de jeu. Répartir les huit affiches restantes sur les cases jaunes du plateau de jeu.

*mettre 12 fantômes blancs dans le sac, quatre affiches rouges dans le fond de la boîte, huit affiches rouges sur les cases jaunes, mettre les pions sur la case de départ*

Chaque joueur pose son pion sur la case de départ orange et pose sa plaquette devant lui.

Préparer l'aimant et le petit sac.

*préparer l'aimant et le sac*



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu en dernier un fantôme sous son lit commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le maître fantôme.

*s'asseoir à la bonne place*

### S'asseoir à la bonne place :

Le maître fantôme s'assoit en face des autres joueurs. Il met le château devant lui de manière à ce que les fenêtres vides du château et le parc du château soient tournés vers les joueurs. Ceux-ci sont les chasseurs de fantômes. Ils doivent être tous assis de manière à bien voir le château.

*maître fantôme : tire un fantôme du sac et le met dans le château*

Le maître fantôme prend l'aimant et le petit sac. Il secoue le sac et en tire un fantôme discrètement. Il le met ensuite dans l'ouverture ronde découpée au dos du château. **Attention:** poser le fantôme de manière à ce que son dos de couleur rouge soit tourné en direction du maître fantôme.

Le fantôme tombe à l'intérieur du château et atterrit à côté du chat noir. Le maître fantôme prend l'aimant et le pose contre le château. Il peut alors guider le fantôme mag(nét)iquement en le promenant à travers le château.

*déplacer le fantôme à travers le château à l'aide de l'aimant*

### La première chasse au fantôme commence !

Le maître fantôme déplace le fantôme dans le château aussi vite qu'il veut. A chaque fois que l'aimant passe sur une fenêtre claire, le fantôme fait son apparition de l'autre côté du château, dans les ouvertures de fenêtre.

**N. B. :** lorsque le fantôme se détache de l'aimant, il atterrit par terre à l'intérieur du château. Il se retrouve alors soit près du chat noir soit près de l'escalier d'entrée. Le maître fantôme peut le reprendre à cet endroit. Au moyen de l'aimant.

*chasseur de fantômes : reconnaître le fantôme*

Les chasseurs de fantômes doivent deviner le plus rapidement possible quel fantôme ils viennent de voir. Pour cela, ils comparent le fantôme du château avec ceux dessinés sur les huit affiches. Mais attention : ils ne se distinguent que par de minimes différences (par ex. la couleur de la bougie, la couleur de la boisson du fantôme, la clé tournée à droite ou à gauche) !



*fantôme reconnu =  
dire « revenant,  
attends ! »,  
sortir le fantôme du  
château*

Dès qu'un chasseur de fantômes pense avoir reconnu le fantôme, il dit : « Revenant, attends ! » Le maître fantôme ramène prudemment le fantôme vers l'ouverture, sans passer devant les autres fenêtres, sort le fantôme du château et le cache dans sa main.

**Attention :** les chasseurs de fantômes ne doivent pas voir le fantôme.

### Régler les plaquettes !

Les chasseurs de fantômes devinent alors en secret quel fantôme vient de hanter le château. Les huit affiches de recherche de fantômes posées sur le plateau de jeu correspondent à un chiffre marqué sur le bord de la boîte.

- Celui qui pense que le fantôme recherché se trouve sur l'une des huit affiches règle sa plaquette sur le chiffre correspondant.
- Celui qui pense que le fantôme recherché ne se trouve sur aucune des huit affiches règle sa plaquette sur l'ombre de fantôme.

Dès que les chasseurs de fantômes ont réglé leur plaquette, ils les posent devant eux en les retournant, face cachée. Ensuite, les joueurs les retournent toutes en même temps, face visible. Le maître fantôme montre alors le fantôme recherché et regarde quel est le chiffre correspondant.

### Faire le point après la chasse aux fantômes !

#### Combien de chasseurs de fantômes ont trouvé le bon chiffre ?

- **Deux ou plus ?**  
Bien joué ! Ces chasseurs avancent leur pion d'une case en direction du château.
- **Un seul ?**  
Super ! En récompense, il avance son pion de deux cases en direction du château..
- **Aucun ?**  
Bouuhu ! Le maître fantôme avance son pion d'une case en direction du château.

*chiffre sur la plaquette  
= affiche de recherche  
sur le plateau de jeu*

*ombre de fantôme  
= affiche de recherche  
pas sur le plateau de jeu*

*régler la plaquette et  
la poser devant soi,  
vérifier et faire le  
point*

*deux joueurs ou plus  
ont bien trouvé =  
chacun avance d'une  
case*

*un seul joueur a  
bien trouvé = il  
avance de deux cases*

*personne n'a trouvé  
= le maître fantôme  
avance d'une case*

*nouveau tour*

### Nouveau tour :

Le fantôme est remis dans le sac. Les joueurs changent de place en avançant d'une chaise dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui se retrouve derrière le château est alors le maître fantôme. Il prend un fantôme dans le sac et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

S'il y a trois joueurs, la partie est terminée dès que chaque joueur a été trois fois le maître fantôme. S'il y a quatre ou cinq joueurs, la partie se termine dès que chaque joueur a été deux fois le maître fantôme.

Le gagnant est celui dont le pion est le plus en avant sur le chemin menant au château. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

**Attention :** quand un pion arrive sur la dernière case du parc, près du château, la partie se termine tout de suite. Ce joueur gagne la partie.

*fin de la partie =  
chacun a été trois  
fois (s'il y a trois  
joueurs) ou deux fois  
(s'il y a quatre ou  
cinq joueurs) le  
maître fantôme,  
pion le plus près du  
château = gagnant*

## Variante pour joueurs expérimentés

Au lieu de jouer avec les fantômes rouges, on joue maintenant avec les fantômes bleus et les affiches bleues. Cette variante demande encore plus d'observation, car maintenant la direction du regard des fantômes est différente, ce qui rend leur distinction encore plus difficile !

