

Le Fantôme des MAC GREGOR

LES LÉGENDES ÉCOSSAISES RACONTENT QUE DEPUIS
DES SIÈCLES LE FANTÔME DES MAC GREGOR
ERRE DANS SON CHÂTEAU, VEILLANT JALOUSEMENT
SUR LES TRÉSORS QUI Y SONT CACHÉS.

UN GROUPE D'INTRÉPIDES AVENTURIERS VA CEPENDANT
BRAVER TOUS LES DANGERS POUR TENTER
DE S'EMPARER DE CE FABULEUX BUTIN...

Objectif du jeu :

Les joueurs devront parcourir les caves
hantées du château grâce aux clefs et
aux objets (détecteur de fantôme, pioche
lampe à huile) qu'ils ont en main,
et retrouver les endroits où sont cachés
les trésors... Mais gare au fantôme qui rode
et apparaît de façon imprévisible afin de
transmettre sa malédiction...

UN JEU CRÉÉ PAR DOMINIQUE EHRHARD
SOUS LICENCE WEEK END GAMES

Ravensburger

Le Trésor du Fantôme des Mac Gregor
est un jeu pour deux à six joueurs âgés de huit ans et plus.
Chaque partie dure entre 30 et 50 minutes.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu représentant les caves du château
- 6 pions, un de chaque couleur
- 1 suaire
- 56 jetons pièges et trésors
- 55 cartes (dont 6 cartes personnages)
- 1 sac noir pour piocher les jetons pièges et trésors
- 15 objets en 3D (5 pioches, 5 détecteurs de fantômes, 5 lampes à huile).

BUT DU JEU

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à sortir du château avec huit trésors.

PRÉPARATION DU JEU

- Mélangez les 6 cartes personnages et distribuez-en une à chaque joueur. Les cartes personnages restantes ne serviront pas pendant le jeu. Chaque joueur pose cette carte face découverte devant lui. Ces cartes ne servent qu'à identifier la couleur des joueurs.



- Chaque joueur prend le pion de la même couleur que sa carte personnage.
- Les jetons trésors et pièges sont placés dans le sac noir.
- Le joueur le plus âgé joue le rôle du fantôme en début de partie :
 - Il pose le suaire sur son pion et place celui-ci dans la cave du château avec le dessin du fantôme.
 - Il prend en main les sept cartes avec le dos fantôme.
 - Il pioche un jeton dans le sac noir, le montre aux autres joueurs puis le pose face cachée sur une pièce avec un blason Tour ou Couronne. Il pioche et pose ainsi 6 jetons jusqu'à ce qu'il y ait un jeton sur chaque pièce avec un blason Tour ou Couronne.



- Chacun des autres joueurs, en commençant par le joueur à gauche du fantôme, pose son pion sur une des salles avec un escalier (aux quatre angles du plateau). Plusieurs joueurs peuvent placer leur pion dans la même salle.

LES CARTES-CLEFS



Les cartes-clefs permettent aux joueurs de passer de cave en cave en utilisant les portes de la même couleur. Par exemple : une clef rouge permet de franchir une porte rouge etc...

- Mélangez soigneusement les cartes-clefs, distribuez-en 3 à chacun des joueurs, sauf au joueur fantôme. Les joueurs prennent ces cartes en main sans montrer le côté clefs aux autres joueurs (seul le dos des cartes avec les blasons est visible par les autres joueurs). Les cartes restantes forment la pioche (ces cartes sont posées côté blason vers le haut).

LES BLASONS



Au verso des cartes-clefs sont représentés les blasons des différentes caves.

- Chacun des joueurs (sauf le fantôme) pose devant lui une pioche, une lampe et un détecteur de fantôme.



Pion personnage revêtu du suaire



La pioche



La lampe



Le détecteur de fantôme

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Chaque tour de jeu commence toujours par le joueur qui joue le rôle du fantôme.
- Le Fantôme ne se déplace pas immédiatement mais prépare en secret son déplacement en posant quatre de ses cartes, faces cachées. Il ne se déplacera qu'à la fin du tour de jeu en respectant l'ordre des cartes qu'il vient de poser.
- Les autres joueurs se déplacent chacun leur tour, en utilisant leurs cartes-clefs et en essayant de récupérer le maximum de trésors.
- Lorsque tous les joueurs se sont déplacés, le joueur fantôme se déplace. S'il parvient dans une salle où se trouve le pion d'un joueur, celui-ci devient le nouveau fantôme.
- **Qu'il parvienne ou non à attraper un autre joueur, on recommence un nouveau tour de jeu dès que le fantôme a terminé son déplacement.**

LES CARTES DU FANTÔME



Les cartes fantôme permettent au fantôme de passer de cave en cave selon les blasons représentés. Par exemple : un blason vert et jaune permet de passer dans la cave présentant au sol un blason vert et jaune etc...

DÉROULEMENT COMPLET D'UN TOUR DE JEU

1 - L'ARRIVÉE DES TRÉSORS : le fantôme place un jeton trésor face cachée sur chaque pièce avec un blason identique au blason représenté au dos de la carte du dessus de la pioche. Il pioche les jetons dans le sac noir, il les montre à tous les joueurs puis les pose face cachée.



Côté verso

Trésors à la couleur des joueurs

Piège

Il ne pose pas de jeton dans les pièces où il y a déjà un trésor, ni dans les pièces occupées par un pion.

II - LE CHOIX DU DÉPLACEMENT DU FANTÔME

- Le fantôme choisit le déplacement qu'il effectuera à la fin du tour de jeu. Le fantôme se déplace d'une pièce à une autre en traversant les murs, jamais en diagonale. Il peut se déplacer d'une cave à une autre, même s'il n'y a pas de porte entre les deux caves.
- Les blasons représentés sur ses cartes correspondent aux blasons des caves du château.

Le fantôme place devant lui, quatre cartes, faces blasons cachées, les unes à côté des autres, et classées de gauche à droite. Ces cartes représentent



dans l'ordre, de gauche à droite (de 1 à 4), les caves par où il va passer.

Il se déplacera seulement à la fin du tour de jeu, lorsque tous les autres joueurs auront joué, dans l'ordre de pose de ses cartes, soit dans la cave avec une couronne, puis dans la cave avec un lion, la cave avec un blason vert/jaune et enfin il finira son déplacement dans la cave avec le blason en croix.

- Une fois qu'il a posé ses cartes pour préparer son déplacement, le fantôme n'a plus le droit de les changer.
- Il garde les trois cartes restantes en main.

III - LE DÉPLACEMENT DES JOUEURS

- Le joueur assis à gauche du fantôme se déplace en premier, les autres joueurs joueront après lui en tournant dans le sens des aiguilles de la montre.

Il effectue dans l'ordre les actions suivantes :

ACTION 1 : il pioche une nouvelle carte (quel que soit le blason représenté au dos de celle-ci) qu'il ajoute à sa main. Si la pioche est épuisée, on en forme une nouvelle avec les cartes de la défausse.

ACTION 2 : il peut se déplacer vers une nouvelle cave en jouant une carte-clef de la même couleur que la porte qu'il traverse pour se rendre dans cette nouvelle cave. Il peut faire plusieurs déplacements à la suite, dès lors qu'il a les bonnes cartes-clefs en main.

La carte-clef jouée est défaussée.

Il peut y avoir plusieurs pions-joueurs dans la même cave, mais le joueur ne peut jamais se déplacer dans la cave où se trouve le fantôme.

- Un joueur n'est jamais obligé de se déplacer, auquel cas son tour de jeu prend fin après avoir pioché sa nouvelle carte.

- Un joueur ne peut pas sortir du château tant qu'il n'a pas réuni 8 trésors.

- Si le blason de la cave où il vient d'arriver est identique au blason représenté au dos de la carte-clef du dessus de la pioche, il pioche cette nouvelle carte-clef et l'ajoute à sa main.

- Il ne pioche cette carte qu'au moment où il pénètre dans une nouvelle pièce. Si après avoir pioché sa carte, la carte suivante correspond également au blason de la pièce où il se trouve, il ne la pioche pas.

- Il ne pioche une carte qu'au début de son tour de jeu et ensuite uniquement après chaque déplacement.

- S'il y a un jeton dans la pièce, le joueur peut le retourner :

- Si c'est un trésor, il le pose devant lui, face visible.

- Si c'est un piège (symbolisé par une tête de mort) il doit se défausser de toutes les cartes-clefs qu'il a en main et son tour de jeu prend fin. Par contre il garde ses trésors et ses objets. Le jeton piège est remis dans le sac noir.

- Il peut par contre se rendre dans une pièce et ne pas retourner le jeton s'il pense que c'est un piège.

IV - LES ACTIONS COMPLÉMENTAIRES

À tout moment pendant son tour de jeu, le joueur peut également utiliser un ou plusieurs objets en sa possession :

- **La lampe** lui permet d'emprunter un des quatre souterrains situés dans les pièces d'angle du château. Si son pion se trouve dans une de ces pièces il peut déplacer son pion dans une des trois autres pièces avec un escalier. Il peut ensuite continuer son déplacement en jouant une nouvelle carte-clef. La lampe est ensuite remise dans la boîte de jeu.

- **La pioche** lui permet de se déplacer vers une pièce adjacente sans utiliser de carte-clef, il peut même se déplacer vers une cave en traversant un mur sans porte. Il ne peut jamais utiliser la pioche pour sortir du château. La pioche est ensuite remise dans la boîte de jeu.

- **Le détecteur de fantôme** oblige le fantôme à retourner toutes ses cartes déplacements. Tous les joueurs connaissent à présent son futur déplacement. Le détecteur est ensuite remis dans la boîte de jeu.

- Le joueur peut continuer à avancer vers une nouvelle pièce en jouant une

nouvelle carte-clef. A chaque fois qu'il pénètre dans une nouvelle salle dont le blason correspond au dos de la carte du dessus de la pioche il rajoute cette carte à sa main. Tant qu'un joueur a des cartes-clefs, il peut continuer à avancer, il peut ainsi récupérer plusieurs trésors pendant un même tour de jeu.

- Lorsque le joueur décide d'arrêter ses déplacements, son tour de jeu prend fin. Il ne peut pas posséder plus de trois cartes à la fin de son tour de jeu. S'il en a plus de trois il doit se défausser des cartes de son choix pour n'en garder que trois en main.

- C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

V - LE DÉPLACEMENT DU FANTÔME

- Lorsque tous les joueurs ont déplacé leur pion, le fantôme dévoile les unes après les autres les cartes qu'il avait préparées au début du tour de jeu. Il retourne la carte de gauche et se déplace dans la pièce correspondant au blason sur la carte. Puis il retourne la carte suivante et se déplace dans la salle suivante. Il fait de même avec la troisième et la quatrième carte.

- Si un joueur avait utilisé son «Détecteur de Fantôme», les cartes déplacement du fantôme sont déjà visibles, il se déplace cependant de la même façon, en suivant l'ordre de ses cartes de la gauche vers la droite.

- Si le fantôme s'est trompé en préparant ses cartes, et qu'il avait joué une carte avec un blason d'une salle qui n'est pas adjacente à la salle précédente, son déplacement s'arrête immédiatement. Il reprend toutes ses cartes en main et un nouveau tour de jeu commence.

LE FANTÔME ATTRAPE UN AUTRE JOUEUR

- Si le fantôme arrive dans une pièce où se trouve un autre joueur, son déplacement prend aussitôt fin.

- Le fantôme prend tous les trésors de sa propre couleur d'origine au joueur qu'il vient d'attraper. Il rajoute ces trésors à ceux qu'il possédait déjà.

Exemple: le joueur rouge est actuellement le fantôme, il arrive dans une salle où se trouve le joueur bleu. Il prend au joueur bleu tous les trésors rouges. Le joueur bleu devient à présent le nouveau fantôme.

- Le joueur attrapé devient le nouveau fantôme. Il garde devant lui tous ses autres trésors. Il se défausse de toutes ses cartes-clefs ainsi que des objets en sa possession. Il place le suaire sur son pion et le place sur la pièce avec le dessin du fantôme. Il prend en main les 7 cartes fantômes.

- Le fantôme précédent laisse son pion sur la cave où a eu lieu la capture. Il

pioche immédiatement 3 cartes-clefs et pose devant lui une lampe, une pioche et un détecteur de fantômes.

- Si plusieurs pions se trouvent dans la cave quand le fantôme y entre, c'est le fantôme qui choisit quel joueur il attrape.
- Un nouveau tour de jeu commence à partir du nouveau fantôme. Il pose les jetons trésors sur les salles avec le blason du dessus de la pioche, prépare son déplacement, les autres joueurs se déplacent en commençant par celui situé à sa gauche puis le fantôme se déplace...

LE FANTÔME N'ATTRAPE PAS UN AUTRE JOUEUR

- Si à la fin de son déplacement le fantôme n'a attrapé aucun joueur adverse, il reprend ses cartes fantôme en main et un nouveau tour de jeu commence : il pose des jetons trésors sur chaque pièce avec un blason identique au dessus de la pioche, il choisit secrètement son déplacement, les joueurs déplacent leur pion...

LE RAMASSAGE DES TRÉSORS

Le fantôme ne ramasse jamais de trésors pendant son tour de jeu, par contre il garde posés devant lui les trésors qu'il avait ramassés avant qu'il ne devienne fantôme. Lorsqu'il attrape un autre joueur il rajoute les trésors de la couleur de ce joueur à ceux qu'il avait déjà posés devant lui. De même il y rajoutera tous les trésors qu'il ramassera par la suite en tant que joueur "ordinaire".

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a récupéré huit trésors (quelles que soient leurs couleurs) il peut sortir du château. Il sort du château en passant par une des quatre portes situées sur les murs extérieurs et en utilisant une clef de la couleur de cette porte comme pour un déplacement normal.

Le premier joueur qui parvient à quitter le château avec ses huit trésors gagne la partie.

JEU À DEUX JOUEURS ET PARTIE COURTE

Si les joueurs souhaitent diminuer la durée d'une partie, il suffit en début de jeu de diminuer le nombre de trésors nécessaires pour sortir du château. On peut ainsi décider qu'il suffit de sept, de six - ou de cinq pour une partie très courte ou une partie à deux joueurs - trésors pour sortir du château.

Jeux Ravensburger S. A. • 21 rue de Dornach • F - 68120 Pfastatt

www.ravensburger.com

©2004 - Dominique EHRHARD / Week End Games
©2005 - Jeux Ravensburger.