



Dans la brume, tous les fantômes se ressemblent... ou presque ! Parmi vos 8 fantômes se cachent 4 fantômes à tête de mort. À vous de les protéger, de découvrir ceux de votre adversaire et de profiter des bonnes occasions pour vous échapper ! Chaque équipe possède 4 fantômes à tête de mort et 4 fantômes sans symbole.

But du jeu :

Pour gagner la partie, vous devez être le premier à réaliser l'une des trois conditions suivantes :

- capturer les 4 fantômes sans symbole de votre adversaire ;
- faire capturer vos 4 fantômes avec tête de mort ;
- faire sortir l'un de vos fantômes sans tête de mort par l'une des deux cases prévues à cet effet, -elles sont indiqués d'une flèche du côté de votre adversaire.

Mise en place :

Chaque joueur choisit une équipe : clair ou foncé.

Chaque joueur choisit secrètement la position de ses 4 fantômes à tête de mort

et de ses 4 fantômes sans symbole en les plaçant sur les 8 cases de départ. →



Attention : les symboles doivent rester cachés de l'adversaire !

Déplacements :

À tour de rôle, chaque joueur déplace un seul de ses fantômes d'une case, à droite, à gauche, vers l'avant ou vers l'arrière.

Capturer un fantôme :

Pour capturer un fantôme adverse, déplacez votre fantôme sur la case occupée par celui-ci.

Le fantôme capturé est alors retiré du plateau et votre fantôme prend sa place.

Une tête de mort ? Vous avez capturé l'un des fantômes maudits !

Pas de tête de mort ? Vous avez éliminé un bon fantôme de votre adversaire !

La capture n'est jamais obligatoire.

Faire sortir un fantôme :

Seuls les fantômes sans tête de mort peuvent sortir du plateau en les déplaçant sur l'une des deux cases ➡ situées à l'extrémité du camp adverse.

Votre adversaire joue alors normalement son tour. Si votre fantôme n'est pas capturé, le fantôme s'est échappé : la partie est gagnée !

Saurez-vous cacher vos fantômes les plus précieux tout en déjouant les pièges de votre adversaire