



# Chasseurs Fantômes Artéfacts *RÈGLES*

---

Par Arthur Dimier, Antonin Pandion & Lucas Spitz Drevet



---

# Sommaire

<b>Matériel</b>	<b>2</b>
<b>Scénario</b>	<b>2</b>
<b>But du jeu</b>	<b>3</b>
<b>Mise en place</b>	<b>3</b>
<b>Déroulement d'une partie</b>	<b>4</b>
Déroulement d'un tour de jeu	4
Phase de pose	4
Phase d'action	4
Fin du tour	4
Fin de partie	5
<b>Mécaniques</b>	<b>5</b>
Les tuiles	5
Types de tuiles	5
Règles de pose	5
Combattre	7
Les cartes objets	7
Les cartes pièges	8



4 joueurs



6+



30-45 minutes

## 1. Matériel

- 48 tuiles
- 12 cartes pièges
- 31 cartes objets
- 4 aides de jeu
- 1 croix de départ
- 8 dés fantômes (4 couleurs : 2 bleus, 2 rouges, 2 jaunes, 2 verts)
- 4 artéfacts (4 couleurs : 1 bleu, 1 rouge, 1 jaune, 1 vert)
- 4 pions (4 couleurs : 1 bleu, 1 rouge, 1 jaune, 1 vert)
- 12 marqueurs de vie
- 1 marqueur *meneur*

## 2. Scénario

Vous et vos compagnons êtes des chasseurs d'artéfacts et de fantômes. L'une de vos expéditions vous mène à un manoir étrange contenant quatre artéfacts extrêmement anciens. En pénétrant le manoir, vous vous rendez compte que celui-ci est hanté : les pièces bougent et des fantômes tentent de s'échapper suite à votre arrivée ! Votre but est simple : retrouver les artéfacts et quitter le manoir tout en empêchant les esprits frappeurs de s'échapper et de semer la zizanie dans le reste du monde.



### 3. But du jeu

Objectif : récupérer les quatre artéfacts et sortir du manoir

Pour ce faire, vous devrez poser des tuiles pour vous créer un chemin dans le manoir et utiliser des objets pour affronter les dangers qui vous attendent.

Vous jouez en coopération, vous gagnez ou perdez ensemble. En coordonnant vos efforts et élaborant des stratégies, vous devrez, tout en explorant le manoir et récupérant les artéfacts, empêcher les fantômes de s'échapper.

### 4. Mise en place

1) Posez au centre de la table la croix de départ, choisissez chacun un pion et posez le sur la case de sa couleur de la croix de départ

2) Mélangez les cartes objets pour créer une pile, puis faites de même avec les cartes pièges

3) Mettez de côté les tuiles fantômes et artefacts puis distribuez à chaque joueur une tuile possédant quatre entrées puis

4) Mélangez les tuiles et formez une pile

5) Déposez face visible quatre tuiles de la pile

6) Répartissez vous les tuiles (chaque joueur doit en prendre une)

7) Répétez de nouveau les opérations 5 et 6, chaque joueur doit avoir en sa possession trois tuiles (deux choisies et celle distribuée en 3)

8) Ajoutez les tuiles fantômes et artefacts à la pile de tuiles avant de mélanger

9) Donnez le marqueur *meneur* au joueur le plus jeune. Puis en commençant par le meneur, posez tour à tour une tuile sur le chemin de votre couleur jusqu'à avoir posé toutes vos tuiles



## 5. Déroulement d'une partie

### 5.1. Déroulement d'un tour de jeu

#### 5.1.1. Phase de pose

Tirez quatre tuiles et disposez les face visible. Puis, dans le sens horaire en commençant par le meneur, choisissez et posez tous une tuile. Si une tuile fantôme est posée, faites apparaître un fantôme dessus (voir **6.1. Les tuiles** pour les règles de pose). Si il n'y a plus de tuiles, faites apparaître un fantôme de la couleur du meneur sur la tuile artéfact de la même couleur. Puis passez à la phase d'action.

#### 5.1.2. Phase d'action

Vous disposez de 3 Points d'Action (PA) à utiliser pendant la phase d'action. En commençant toujours par le meneur, vous pourrez effectuer les actions suivantes, certaines nécessitant des PA :

- vous déplacer, coûte 1 PA
- combattre un fantôme, coûte 0 PA (voir **6.2 Combattre**)
- utiliser une carte objet, coût variable (voir **6.3 Les cartes objets**)
- piocher une carte objet, coûte 1 PA (voir **6.3 Les cartes objets**)

Toutes les actions ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par tour, excepté le déplacement.

#### 5.1.3. Fin du tour

Les fantômes se déplacent d'une tuile vers le centre de la croix de départ en passant par la porte de la même couleur qu'eux. Le meneur déplace les fantômes en suivant l'ordre du tour. Les fantômes se déplacent toujours en ligne droite et ne tournent que si nécessaire. Ils peuvent passer à travers les murs mais ne peuvent en aucun cas passer à un endroit où aucune tuile n'est posée. Si leur niveau de puissance est de 6, les fantômes se déplacent de deux tuiles au lieu d'une. Si un fantôme atteint le centre de la croix de départ, il y reste. Ensuite, le meneur augmente le niveau de tous les fantômes de 1 en changeant la valeur des dés et passe son marqueur au joueur à sa gauche. Un nouveau tour commence alors.



## 5.2. Fin de partie

Victoire : si les joueurs ont récupéré et ramené les quatre artéfacts sur la croix de départ avant que trois fantômes ne se soient échappés, ils remportent la partie.

Défaite : si trois fantômes se sont échappés avant que les joueurs aient récupéré et ramené les quatre artéfacts sur la croix de départ **OU** si les joueurs sont à cours de dés fantômes **OU** si un joueur meurt avant d'avoir récupéré son artéfact sans possibilité d'être ressuscité.

# 6. Mécaniques

## 6.1. Les tuiles

### 6.1.1. Types de tuiles



Tuiles *fantômes* : un fantôme apparaît sur ces tuiles lorsqu'elles sont posées. Posez un dés pour représenter le fantôme, il a une puissance de base de 2. Le fantôme prend la couleur du joueur qui a posé la tuile. Si les deux dés de cette couleur sont déjà pris, il prend alors la couleur du premier joueur à sa gauche qui a au moins un dé de sa couleur libre.



Tuiles *pièges* : lorsque vous ou un fantôme de votre couleur passez sur l'une de ces tuiles, tirez une carte piège et appliquez son effet (voir 6.5 Les cartes pièges).



Tuiles *téléporteurs* : lorsque vous êtes sur l'une de ces tuiles, vous pouvez vous déplacer gratuitement vers un autre téléporteur libre de votre choix.



Tuiles *artéfacts* : lorsque vous la poser, placer sur celle-ci le pion artéfact correspondant. Tant que son artéfact n'a pas été ramené sur la croix de départ, ces tuiles ne peuvent être franchies que par le joueur de la même couleur. Lorsque vous ramassez un artéfact, la puissance de tous les fantômes présents et à venir augmente de 1.

Les tuiles ne possédant pas d'icône n'ont aucun effet particulier.

### 6.1.2. Règles de pose

Pour poser une tuile il faut que vous soyez relié par un chemin à l'emplacement où vous souhaitez la poser. De plus, un chemin ne peut pas mener sur un mur (*cf Fig. A*).



Si vous ne pouvez pas poser une tuile, défaussez-la et faites apparaître un fantôme sur la tuile la plus éloignée sur le chemin de votre couleur (cf Fig. A).

Les tuiles artéfacts ne peuvent être posées dans la continuité de la croix de départ et il ne peut y en avoir qu'une seule par cadran du plateau (cf Fig. B).

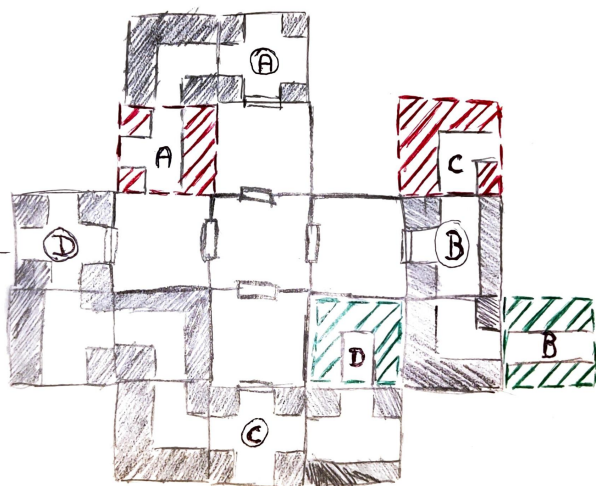


Fig. A

La tuile A ne peut pas être placée car l'une de ses sorties mène à un mur.

La tuile B peut être posée car le joueur **B** est relié par un chemin à son emplacement et qu'aucune de ses sorties ne mène à un mur.

La tuile C ne peut pas être placée car le joueur **C** n'est pas relié à son emplacement par un chemin.

La tuile B peut être posée car le joueur **D** relié par un chemin à son emplacement et qu'aucune de ses sorties ne mène à un mur.

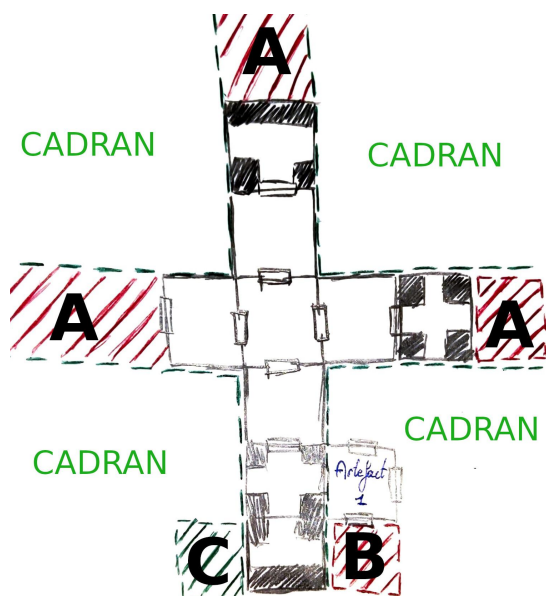


Fig. B

Les artéfacts ne peuvent pas être placés dans les zones A car il s'agit du prolongement de la croix de départ.

Aucun artéfact ne peut être placé dans la zone B car un artéfact est déjà placé dans le même cadran.

Un artéfact peut être placé dans la zone C car il n'y a pas d'autre artéfact dans le même cadran et il ne s'agit pas du prolongement de la croix de départ.



## 6.2. Combattre

Pour combattre un fantôme, vous devez vous trouver sur la même case que lui. Vous avez deux options pour lui retirer un point de puissance : défausser une carte *aspirateur* ou sacrifier un Point de Vie (PV). Dans un même tour, vous pouvez défausser plusieurs cartes *aspirateur* et/ou sacrifier plusieurs PV. Sinon vous pouvez utiliser une carte *crucifix* (voir 6.3 Les cartes objets).

## 6.3. Les cartes objets

Vous ne pouvez avoir que trois cartes objets en main.

Carte *aspirateur* : cet objet est l'arme de prédilection des chasseurs de fantômes. Cette carte vous permet d'ôter un point de puissance à un fantôme lors d'un combat.

Carte *crucifix* : les fantômes étant des créatures maudites, ils craignent plus que tout ce qui est sacré. Cet objet vous permet d'éliminer un fantôme en un seul coup lors d'un combat. Une fois utilisée, cette carte est définitivement sortie du jeu.

Carte *calice* : l'exploration du manoir peut être périlleuse et l'un de vos coéquipiers pourrait y perdre la vie. Mais heureusement, vous pouvez ressusciter un allié tombé au combat avec cet objet. Une fois utilisée, cette carte est définitivement sortie du jeu.

Carte *trousse de soin* : ce kit de premier secours contient le nécessaire permettant de soigner l'un de vos blessures et vous fait récupérer 1 PV.

Carte *barre énergétique* : cette sucrerie au goût délicieusement sucré vous donne deux Points de Mouvement (PM) de plus lors du tour où elle est jouée.

Carte *télé-portable* : ce petit dispositif a été réglé sur la fréquence des téléporteurs du manoir et vous permet de vous déplacer instantanément sur le téléporteur de votre choix.

Une fois utilisées, les cartes sont envoyées dans la défausse. S'il n'y a plus de cartes objets, mélangez et utilisez les cartes de la défausse.





---

## 6.4. Les cartes pièges

Carte *trou* : vous tombez dans un trou et êtes renvoyés sur la croix de départ.

Carte *blessure* : vous vous êtes fait une entorse du poignet et vous perdez 1 PV.

Carte *fantôme farceur* : un fantôme vous vole un objet. Défaussez-vous d'une de vos cartes objets.

Carte *fantôme* : vous éternuez trop fort et réveillez un fantôme qui faisait la sieste. Faites apparaître un fantôme au bout du couloir de votre couleur. Le fantôme prend votre couleur. Si les deux dés de votre couleur sont déjà pris, il prend alors la couleur du premier joueur à votre gauche qui a au moins un dé de sa couleur libre.