



A la tête d'une équipe de chasseurs surentraînés, vous allez tenter de libérer la ville d'englobants ectoplasmes. Bien entendu, d'autres que vous ont le même objectif et vont vous disputer les récompenses tout en vous tendant des pièges.



Matériel

19 cartes *Manoir* réparties de la sorte :

- 13 cartes *Manoir* (a) d'une valeur de 1 à 5,
- 3 cartes *Manoir partagé* (b),
- 3 cartes *Manoir piégé* (c).

36 cartes *Chasseur* réparties en 4 équipes de 9 cartes. Chaque équipe comprend :

- 3 cartes *Chasseur standard* (d),
- 2 cartes *Chasseur suréquipé* (e),
- 2 cartes *Chasseur binôme* (f),
- 1 carte *Chasseur détecteur* (g),
- 1 carte *Chasseur appel à l'aide* (h).



Mise en place

Les cartes *Manoir* sont mélangées.

Chaque joueur reçoit les 9 cartes *Chasseur* d'une équipe ainsi que 4 cartes *Manoir* qu'il regarde secrètement et dispose devant lui face cachée avant de retourner l'une de son choix face visible. Chaque joueur place ensuite l'une de ses cartes *Chasseur binôme* sur l'une de ses trois cartes *Manoir* restées face cachée (qui pourront être regardées à tout moment de la partie par son propriétaire). Le joueur ayant croisé un fantôme le plus récemment est désigné pour être le premier joueur actif.



Déroulement





Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire. le joueur actif pose l'une de ses cartes *Chasseur* devant une carte *Manoir* cachée ou

découverte, lui appartenant ou non.

Il ne peut y avoir qu'un maximum de 4 cartes *Chasseur* (i) devant chaque *Manoir*. Un *Manoir* ayant déjà 4 cartes *Chasseur* ne pourra recevoir de nouveau *Chasseur*.

Le joueur actif peut renvoyer l'une des cartes *Chasseur*, qu'elle fasse partie de son équipe ou non, se trouvant déjà dans le *Manoir* devant lequel il vient de placer son *Chasseur*. Le propriétaire de la carte *Chasseur* désignée par le joueur actif doit la replacer immédiatement devant une autre carte *Manoir* sans pouvoir lui-même renvoyer un de ses occupants et sans utiliser de compétence particulière.

Certaines cartes *Chasseur* ont des compétences particulières :

-  Avant de placer sa carte *Chasseur détecteur*, le joueur actif retourne face visible l'une des cartes *Manoir* d'un de ses adversaires.
-  Lorsqu'un joueur place sa carte *Chasseur appel à l'aide* dans un *Manoir* il peut y déplacer une carte *Chasseur* provenant d'un autre *Manoir*. La carte *Chasseur* déplacée ne doit pas provenir d'un *Manoir* déjà occupé par 4 cartes *Chasseur*.
-  Une carte *Chasseur binôme* ne peut jamais être appelée à l'aide.
-  Une carte *Chasseur suréquipé* ne peut jamais être ni renvoyée ni appelée à l'aide.



Le tour du joueur actif se termine, le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif.



Fin de la partie

Lorsque toutes les cartes *Chasseur* ont été placées, la partie se termine et toutes les cartes *Manoir* sont retournées face visible :

Chaque carte *Chasseur* placée devant une carte *Manoir* rapporte autant de points que la valeur indiquée sur la carte *Manoir*. Une carte *Chasseur binôme* rapporte le double.

-  Chaque carte *Chasseur* placée devant une carte *Manoir* partagée rapporte respectivement 1, 2, 3, ou 4 points selon que le nombre total de cartes *Chasseur* placées devant est de 4, 3, 2 ou 1.
 -  Les cartes *Chasseur* placées devant une carte *Manoir piégé* ne rapportent rien à leur propriétaire.
- Le propriétaire d'une carte *Manoir piégé* gagne 3 points pour chaque carte *Chasseur* adverse placée devant. Une carte *Chasseur binôme* fait gagner 6 points.

Le Joueur totalisant le plus de points gagne la partie.