

FANTÔMES

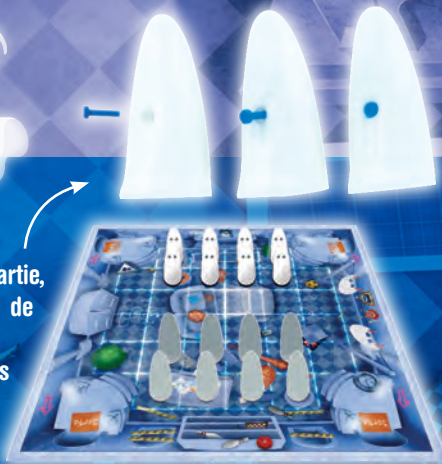
CONTRE
FANTÔMES

Mise en place

Avant de commencer votre première partie, insérez un marqueur coloré au dos de chaque fantôme.

Chaque joueur reçoit 8 fantômes : 4 bons (avec un marqueur bleu) et 4 mauvais (avec un marqueur rouge), et les place comme indiqué ci-contre.

Vous pouvez répartir vos fantômes comme vous le désirez, mais votre adversaire ne doit bien entendu pas savoir où sont vos bons fantômes et vos mauvais fantômes. Déterminez au hasard celui qui joue en premier.



Déplacement

Lorsque c'est à votre tour de jouer, déplacez un de vos fantômes vers une case adjacente (en avant, en arrière ou sur le côté, mais jamais en diagonale). C'est ensuite à votre adversaire de jouer et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.



Capture

Si vous déplacez un de vos fantômes vers une case contenant un fantôme adverse, il est capturé et retiré du jeu. Vous ne pouvez pas vous déplacer vers une case contenant un de vos propres fantômes.



But du jeu

Pour gagner, il faut réaliser un des trois objectifs suivants :

- 1) Capturer les 4 bons fantômes (bleus) de votre adversaire ;
- 2) Que votre adversaire capture vos 4 mauvais fantômes (rouges) ;
- 3) Placer un de vos bons fantômes (bleus) sur une des 2 cases de sortie de votre adversaire.



INVENTOR: ALEX RANDOLPH.
© LEMADA ISRAEL, ALL RIGHT RESERVED.
19 DAVID NAVON STR., MOSHAV
MAGSHIMIM 56910, ISRAEL
MADE IN ISRAEL

ASMDEE • 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy B.P. 40119 • 78041
Guyancourt Cedex • FRANCE

www.asmodee.com



Attention ! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces (risque d'étouffement). Informations à conserver.