

The
Phantom
Society

PRODUCED BY
HERVE KENLY

WRITTEN BY
NATHAN



- Livret de Règles -

MATÉRIEL

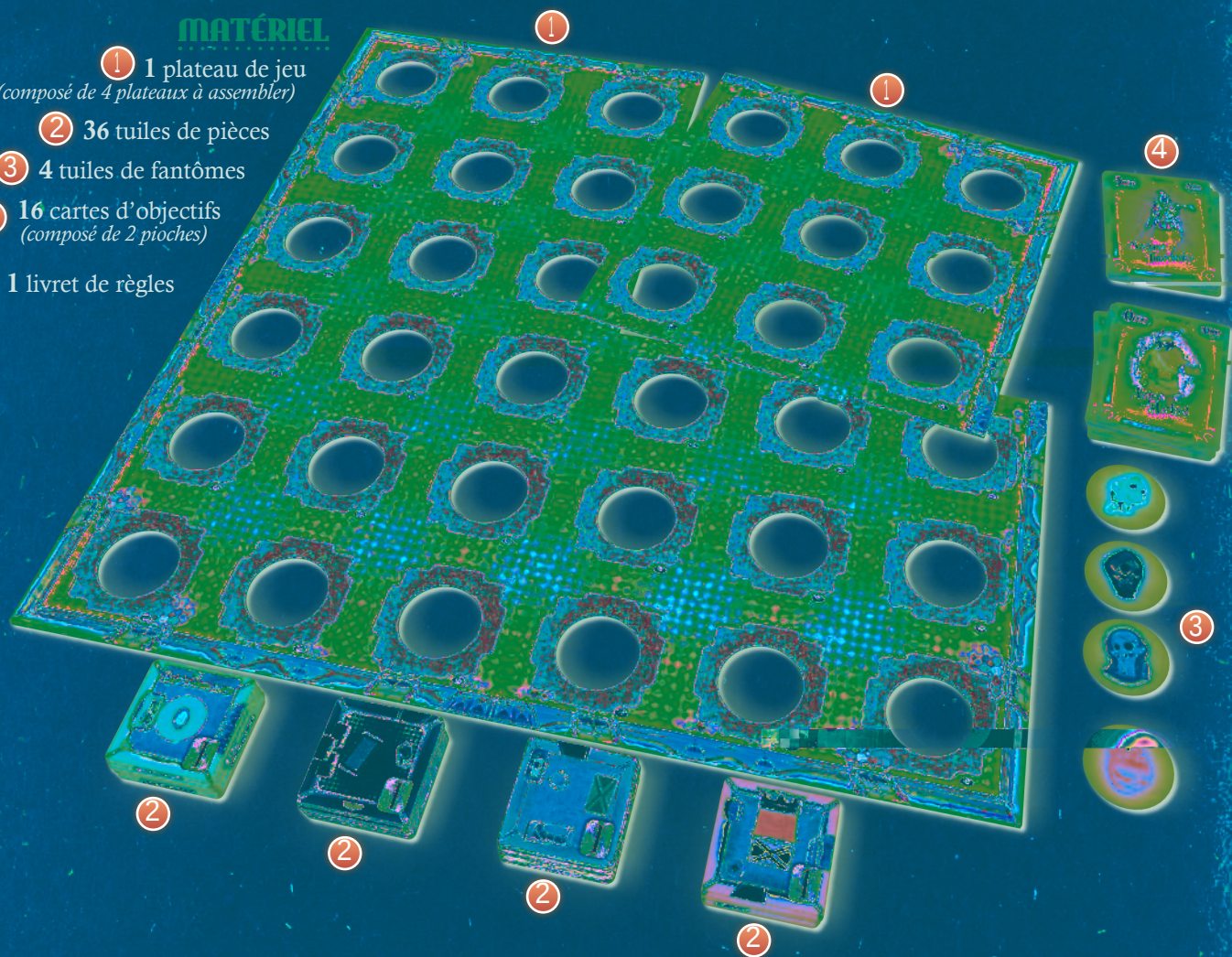
① 1 plateau de jeu
(composé de 4 plateaux à assembler)

② 36 tuiles de pièces

③ 4 tuiles de fantômes

④ 16 cartes d'objectifs
(composé de 2 pioches)

1 livret de règles



DEV DU JEU

Les joueurs vont se partager les rôles entre les fantômes et les chasseurs de fantômes.

Les fantômes ont pour objectif de faire subir à l'hôtel au moins 45 000 £ de dégâts (en hommage au Spécial 45° single malt Old Faydhutee), qu'ils soient occasionnés par les fantômes ou par les chasseurs.

Les chasseurs de fantômes ont pour mission de stopper ces derniers avant qu'ils n'atteignent leur objectif.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS

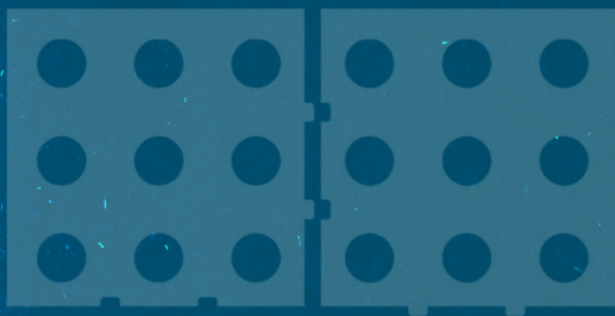
CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Deux joueurs représentent les fantômes (2 fantômes chacun) et deux joueurs jouent les chasseurs.

Les deux partenaires d'une même équipe se disposent face à face autour de la table.

MISE EN PLACE

Assemblez les 4 plateaux de façon à former l'étage complet du palace en prenant soin de faire correspondre les numéros de pièces pour qu'ils se suivent logiquement. ①



PLACEMENT DES PIÈCES SUR LE PLATEAU

Chaque joueur reçoit les 9 tuiles d'une même couleur (bleu, rouge, vert ou blanc). ②

Chaque tuile représente une pièce du palace (chambre, bibliothèque, fumoir et buanderie).

La valeur de la pièce (en milliers de £) est indiquée sur cette dernière (de 1 000 à 6 000 £).



Un chasseur pose une de ses tuiles sur une case libre du plateau, puis le joueur à sa gauche fait de même, ainsi de suite jusqu'à ce que le plateau soit rempli.

Une fois le plateau complété, les chasseurs ferment les yeux.

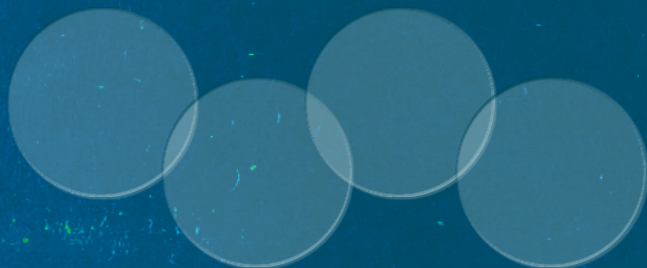
Conseils de disposition des pièces

Les fantômes ont intérêt à placer leurs tuiles les plus chères au centre du plateau où ils pourront facilement les atteindre.

Au contraire, les chasseurs préféreront placer les leurs dans les coins du plateau où elles seront plus difficilement atteignables par les fantômes.

IMPERSONALISATION DES FANTÔMES

Les 4 fantômes sont de couleurs différentes (bleu, rouge, blanc et vert). ③



Chaque maître contrôle 2 fantômes.

Chaque fantôme doit être placé sous une tuile de sa couleur (le fantôme rouge sous une tuile rouge, le fantôme bleu sous une tuile bleue, etc.).



Il peut être intéressant de cacher les fantômes sous des tuiles chères pour dissuader les chasseurs de les ôter.

Mais cela ôte toutes possibilités de comptabiliser cette tuile dans les dégâts (voir règle des dégâts).

Mémoisez bien l'emplacement de vos fantômes.

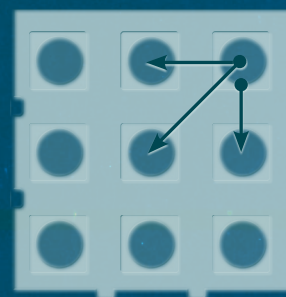
Lorsque les 4 fantômes sont dissimulés, les chasseurs ouvrent les yeux, le premier fantôme commence à dévaster une pièce et la chasse commence !

ACTIONS DES FANTÔMES

RÈGLE DE DÉVASTATION

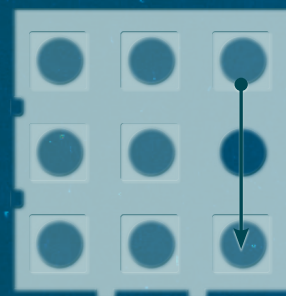
Chaque maître des fantômes ne contrôle que ses propres fantômes.

Un fantôme peut dévaster n'importe quelle pièce adjacente (horizontalement, verticalement ou en diagonale) à la tuile où il est caché, qu'importe la couleur.



Lorsque la pièce est dévastée, la tuile est retirée du plateau.

Lorsqu'une tuile adjacente est retirée, un fantôme peut dévaster une pièce plus éloignée si elle est reliée en ligne droite horizontalement, verticalement ou en diagonale à la tuile sous laquelle est caché le fantôme.



La ou les pièces vides lui permettent alors de se déplacer plus loin que sa zone initiale de dévastation.

Les fantômes ne se déplacent pas, **ils restent toujours cachés sous la pièce où ils sont apparus.**

En fonction de sa valeur, la destruction de chaque pièce fait subir à l'hôtel de 1 000 à 6 000 £ de dégâts.

Note : un fantôme révélé ne bloque pas cette ligne.

TOURS DES CHASSEURS

RÈGLE DE CHASSE

Pour neutraliser les fantômes, les chasseurs ôtent du plateau une tuile de leur choix, qu'importe sa couleur ou son positionnement.

Les chasseurs de fantômes ne sont pas très subtils et purgent les pièces avec de puissantes armes qui ont pour effet de les dévaster totalement.

DÉGÂTS

Que la tuile soit ôtée par les fantômes ou par les chasseurs, les dégâts sont appliqués selon les règles suivantes :

- Si **un fantôme est caché** sous la tuile, il est révélé et **ne peut plus dévaster** d'autres pièces. La tuile est posée à part et **ne sera pas comptée** dans les dégâts occasionnés à l'hôtel. Le fantôme révélé reste visible sur le plateau. Un fantôme révélé signifie qu'il n'y a plus de fantôme caché sous une autre pièce de la même couleur (si le fantôme rouge est révélé, les pièces rouges restantes sur le plateau ne peuvent donc plus cacher de fantôme).
- Si **aucun fantôme n'est présent** dans la pièce, la tuile est posée avec les tuiles déjà dévastées par les fantômes. Sa valeur **s'ajoute aux dégâts** occasionnés à l'hôtel. Les chasseurs doivent donc choisir leur terrain de chasse avec circonspection afin de ne pas aider, involontairement, les fantômes à remplir leur objectif.

En résumé, quel que soit le joueur qui ôte une tuile du plateau (fantôme ou chasseur), la valeur de la tuile est ajoutée au total des dégâts SAUF si sous cette tuile se cachait un fantôme. Dans ce cas, le total des dégâts n'est pas augmenté.

Chaque tuile ôtée augmente, selon sa valeur, le total des dégâts infligés à l'hôtel.

Quand un fantôme est révélé, il est neutralisé et ne pourra plus être utilisé pour dévaster d'autres pièces.

La valeur de la tuile sous laquelle il était caché ne fait pas augmenter le total des dégâts.

Conseils de jeu

Les chasseurs ou les maîtres des fantômes peuvent dialoguer entre eux avant d'ôter une tuile du plateau.

Mais attention à ne pas dévoiler de stratégie ou donner d'indices à l'équipe adverse. À moins qu'il ne s'agisse d'un bluff !

Quand un fantôme est révélé, il est préférable que les maîtres des fantômes ne dévoilent pas qui le contrôlait.

Un maître qui ne contrôle plus de fantômes peut malgré tout donner des conseils à son partenaire.

Mémoisez qui a ôté une tuile du plateau, les fantômes ou bien les chasseurs.

EXEMPLE DE TOURS DE JEU

La partie commence par un maître des fantômes.

Les fantômes et les chasseurs jouent à tour de rôle.

- Un maître des fantômes ôte une pièce du plateau selon la règle de dévastation.
Le total des dégâts augmente de la valeur de cette tuile.
- Le chasseur situé à sa gauche ôte une pièce du plateau selon la règle de chasse.
Le total des dégâts augmente de la valeur de cette tuile.
- Le maître des fantômes à sa gauche ôte une pièce du plateau selon la règle de dévastation.
Le total des dégâts augmente de la valeur de cette tuile.
- Le chasseur à sa gauche ôte une pièce du plateau selon la règle de chasse.
Le total des dégâts augmente de la valeur de cette tuile.

Les tours se succèdent ainsi de façon à alterner une tuile ôtée par un fantôme avec une tuile ôtée par un chasseur.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Dès que le total des dégâts atteint 45 000 £, la partie s'arrête et les fantômes ont gagné.

Si les chasseurs ont révélé les 4 fantômes avant 45 000 £ de dégâts, la partie s'arrête et les chasseurs ont gagné.

VARIANTES DE JEU

PARTIE À 3 JOUEURS

Un joueur joue les chasseurs, les deux autres sont les maîtres des fantômes et jouent deux fantômes chacun.

Le chasseur joue tous les tours de chasseur pour conserver l'alternance fantôme/chasseur.

Toutes les autres règles s'appliquent.

PARTIE À 2 JOUEURS

Un joueur joue les chasseurs, l'autre le maître des 4 fantômes.

L'objectif de victoire des fantômes passe à 50 000 £ de dégâts.

Toutes les autres règles s'appliquent.

MASTER GAME

Lorsque vous maîtrisez le jeu, l'objectif de victoire des fantômes est mis aux enchères afin de rendre les parties plus tendues.

Les autres règles de jeu restent identiques.

Les cartes d'objectifs (représentant les chasseurs de fantômes) sont faites pour cette règle spéciale. ④

CONSTRUCTION DU PLATEAU

Construire le plateau selon les règles habituelles.

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Déterminez deux équipes qui, à cette étape, ne sont ni chasseurs, ni maîtres des fantômes.

Les cartes d'objectifs sont séparées en deux paquets distincts contenant respectivement :

- **paquet A** : 3 cartes dizaines de milliers (3, 4 et 5) 8 cartes milliers paires (0 000, 2 000, 4 000, 6 000, 8 000).
- **paquet B** : 3 cartes dizaines de milliers (3, 4 et 5) 8 cartes milliers impaires (1 000, 3 000, 5 000, 7 000, 9 000).

Chaque équipe reçoit (au hasard) un des 2 paquets de cartes objectif.

OBJECTIF DE VICTOIRE

En utilisant 2 cartes objectifs, une pour les dizaines de milliers et une pour les milliers, les joueurs de chaque équipe se concertent secrètement pour déterminer l'objectif de dégâts qu'ils se sentent capable d'atteindre s'ils jouent les fantômes.



Lorsqu'il est déterminé, chaque équipe pose faces cachées les 2 cartes de son objectif.

DISTRIBUTION DES RÔLES

Révéler simultanément l'objectif des deux équipes :

- L'équipe qui a proposé l'objectif **le plus élevé** joue **les fantômes**.
- L'**objectif de victoire** des fantômes est l'objectif de l'autre équipe, donc **le plus bas**.

Notes :

Il n'y a pas d'égalité possible : une équipe ne peut proposer que des objectifs pairs, l'autre que des objectifs impairs.

Exemple :

L'Equipe 1 a déterminé un objectif de 48 000 £. L'équipe 2 a déterminé un objectif de 37 000 £.

L'équipe 1 ayant proposé l'objectif le plus élevé, elle jouera les fantômes.

Son objectif de dégâts sera l'objectif de l'équipe 2, à savoir 37 000 £.

TOURNOS

Vous pouvez organiser un tournoi sur plusieurs parties, en conservant les mêmes équipes et en cumulant les points de victoire.

Les points de victoire sont calculés en faisant la différence entre les deux propositions d'enchères.

CRÉDITS

Un jeu de

Frédéric Colombier
Hervé Marly

ILLUSTRATIONS DU PLATEAU

Vincent Dutrait

ILLUSTRATIONS DES PERSONNAGES

Xavier Gueniffey Durin

RESPONSABLE DE PRODUCTION ET ÉDITEUR

Philippe Nouhra

LÉgal

Claude Amardeil

OFFICE EXECUTIVE

Gersende Cheylan

DESIGN GRAPHIQUE

Funforge Studio

RELECTURE & CORRECTIONS

Yann Belloir
Gersende Cheylan

16 Boulevard Saint-Germain
75005, Paris
FRANCE

©Funforge s.a.r.l. 2013 - Tous droits réservés