Le fantôme du Manoir

« Vous entrez dans un manoir hanté et ne trouvez plus la sortie. Le fantôme du manoir vous pourchasse en faisant des bruits sinistres. Trouvez vite le grimoire qui permet d'anéantir le fantôme et de sortir du manoir. »

Les visiteurs ont 12 tours pour trouver le grimoire que le fantôme a caché dans un meuble du manoir. A chaque tour, le fantôme fait du bruit dans une pièce. Les visiteurs doivent éviter le fantôme car il peut les attraper. Au fil des tours, les visiteurs essaient de déduire la position du fantôme grâce aux bruits qu'il fait. Les visiteurs doivent passer d'une pièce à l'autre pour fouiller les meubles et trouver le grimoire.

But du jeu

Selon que vous choisissiez d'être le fantôme ou un visiteur, votre but du jeu est différent.
Le but du fantôme:
Il doit empêcher les visiteurs de trouver le grimoire qui contient la formule magique permettant de sortir du manoir. Avant le début de la partie, il cache le grimoire dans un meuble du manoir.
Le but des visiteurs:
Ils doivent trouver le grimoire avant que les 12 coups de minuit ne retentissent. Les visiteurs ont donc 12 tours pour fouiller les meubles et trouver le grimoire. Lorsque le fantôme pose la 12ème carte, les visiteurs doivent impérativement trouver le grimoire ou ils seront emprisonnés à tout jamais.

Le fantôme

Il se déplace avec les cartes bruit qu'il tire. Il ne peut aller que dans une pièce où il peut faire un bruit correspondant à la carte qu'il pose. A chaque tour, il tire une carte et doit noter sur sa feuille la pièce où il se place et le bruit qu'il y fait. Ensuite, il pose la carte bruit correspondante devant les joueurs en la lisant à haute voix.
Conseil: Le joueur qui joue le rôle du fantôme devra cacher son regard avec ses mains ou mettre une casquette pour ne pas dévoiler quelles pièces il regarde.

Les cartes bruit

Elles indiquent les pièces où peut se trouver le fantôme. Si le fantôme pose une carte « Chaise qu'on traîne », cela signifie que le fantôme est dans une pièce où il y a une chaise.
Rires de fantôme : Cette carte est une sorte de joker . Elle permet au fantôme d'aller dans n'importe quelle pièce voisine. Les joueurs n'ont alors aucune indication sur la position du fantôme.

Les objets hantés

Lorsqu'un joueur trouve un objet magique, il peut le donner à n'importe quel de ses co-équipiés même s'ils ne sont pas dans la même pièce.
Ces objets sont utilisables une seule fois lorsque que les visiteurs le souhaitent.
Miroir (M): fait apparaître le fantôme. Le fantôme doit alors dire où il se trouve et le prouver en montrant la feuille où il note les pièces où il va et les bruits qu'il fait. Les joueurs peuvent placer la figurine fantôme sur le plateau pour le visualiser. Le miroir ne peut pas être utilisé quand le fantôme vient de poser une carte « Rires de fantôme ».
Potion (P): permet d'aller dans la même pièce que le fantôme sans se faire attraper
Passage secret (S): permet d'aller dans la pièce de son choix
Coup double (2): permet de fouiller un objet supplémentaire
Indice (I): Le fantôme donne un indice qui correspond à la pièce où se trouve le grimoire.
Par exemple, « Le grimoire se trouve dans une pièce où il y a une armoire » ou « Le grimoire se trouve dans une pièce où il y a du parquet », « une porte qui grince », « une fenêtre », « un mur en pierres »...

Les meubles

Ils sont placés dans les pièces (sur les emplacements blancs) par le fantôme avant le début de la partie. Certains cachent un objet hanté (inscrit au dos par le fantôme). Les visiteurs fouillent les meubles en les retournant pour trouver le grimoire. Les meubles fouillés sont enlevés du plateau de jeu.

Déroulement d'une partie

Début de partie

- Les visiteurs placent leur figurine dans le Couloir ou le Hall.
- Au début de partie, le fantôme a 3 cartes « bruit » en main . Il en tire une nouvelle (dans le talon de 12) et choisit secrètement parmi ses 4 cartes le bruit qu'il va faire et la pièce où il se place pour commencer. Il note sur sa feuille la pièce où il se trouve et le bruit qu'il y fait, puis il pose la carte bruit correspondante devant les joueurs et la lit à haute voix.
- Les visiteurs doivent alors se déplacer vers une pièce (voisine de celle où ils étaient) en passant par une porte (ouverte ou fermée). Lorsqu'un visiteur entre dans une pièce (sans fantôme) il peut fouiller un meuble. Pour cela il le retourne et regarde s'il y a quelque chose d'inscrit au dos. Sinon, il pose le meuble à côté du plateau. S'il trouve un objet hanté il peut l'utiliser lorsqu'il le souhaite. S'il trouve le grimoire, il gagne.

Tours suivants

- Le fantôme doit à nouveau faire un bruit mais il n'est obligé de changer de pièce. S'il change de pièce il ne peut aller que dans une pièce voisine en traversant un seul mur par tour (il ne passe pas par les coins). Il tire une nouvelle carte « bruit ». Il choisit parmi ses 4 cartes bruit, celle qui lui convient pour déplacer (ou pas) son fantôme.
- Les visiteurs jouent et peuvent changer de pièce en passant par les portes (ouvertes ou fermées). A chaque tour, les visiteurs doivent obligatoirement changer de pièce s'il n'y a pas de meubles à fouiller. Tant qu'il y a des meubles les visiteurs peuvent rester pour les fouiller. Un visiteur peut entrer dans une pièce sans meuble, mais il devra en ressortir au prochain tour. Si un visiteur trouve un objet hanté il peut l'utiliser ou le garder pour l'utiliser plus tard.
- Le fantôme fait un bruit...

Elimination d'un joueur/ visiteur

Le fantôme peut attraper un joueur lorsque ce dernier entre dans la même pièce que lui. Dans ce cas le visiteur n'a pas le temps de fouiller un meuble. Le fantôme annonce qu'il est dans cette pièce et le prouve en montrant la feuille où il note ses déplacements et les bruits qu'il fait. Le joueur attrapé est éliminé et enlève sa figurine du plateau.

Préparation du jeu

Le fantôme se fabrique un cache avec une feuille de papier épaisse pliée ou un livre. Le cache servira à poser ses cartes bruits, inscrire les pièces et les bruits à chaque tour.
Le joueur qui joue le rôle du fantôme prépare seul le plateau (les autres joueurs quittent la table de jeu)
Le fantôme doit cacher les objets hantés dans les meubles du manoir (armoire, table, tapis, armure, tableau, poêle à bois, cheminée, coffre, lit). Pour cela, il inscrit avec un crayon au dos des meubles la lettre G pour le grimoire, P pour potion, I pour indice et S pour passage secret. Puis, il place ses meubles dans les pièces de son choix. Néanmoins le grimoire doit toujours être le seul objet hanté de la pièce où il se trouve.
Mélanger les cartes bruit. Un visiteur tire au hasard (sans les regarder) 3 cartes « bruit » qu'il donne au fantôme. Puis il forme un talon de 10 ou 11 cartes. Les cartes restantes ne serviront pas. Le talon de cartes « bruit » ainsi formé et les cartes « Rires de fantome » représentent les 12 coups de minuit et donc les 12 tours de jeu. Le fantôme posera sa carte « Rires de fantôme » quand il le décidera (à la place d'une carte « bruit »).

Préparer les cartes et les objets selon le nombre de joueurs comme suit:

1 joueur contre 1 fantôme :
Le joueur joue avec 2 pions visiteurs qu'il déplacent comme à chaque tour.
2 coups doubles + 3 indices + 2 miroirs + 2 potions + 1 passage secret (à inscrire au crayon au dos des meubles)
1 carte « Rires de fantôme » à donner en plus des 11 cartes « bruit »

2 joueurs contre 1 fantôme :
2 coups doubles + 3 indices + 2 miroirs + 2 potions + 1 passage secret (à inscrire au crayon au dos des meubles)
1 carte « Rires de fantôme » à donner en plus des 11 cartes « bruit »

3 joueurs contre 1 fantôme :
1 coup double + 3 indices + 2 miroirs + 1 potion + passage secret (à inscrire au crayon au dos des meubles)
2 cartes « Rires de fantôme » à donner en plus des 10 cartes « bruit »

4 joueurs contre 1 fantôme :
1 coup double + 2 indices + 1 miroir + 1 potion + passage secret (à inscrire au crayon au dos des meubles)
2 cartes « Rires de fantôme » à donner en plus des 10 cartes « bruit »

Compter les points (facultatif)

Vous pouvez faire plusieurs parties de sorte que chaque joueur puisse jouer le rôle du fantôme. Les joueurs marquent des points à chaque partie:
Lorsque le fantôme gagne, il marque 2 points et 1 point supplémentaire par joueur qu'il a attrapé.
Le joueur qui trouve le grimoire, gagne 2 points et ses coéquipiés marquent 1 point sauf celui qui se fait attraper.

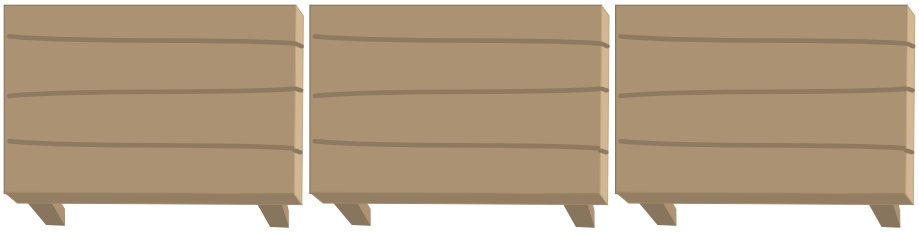
Chambre
du maître
Petit Salon
Chambre
du valet
Hall
Grenier
Bureau
dragono.fr©

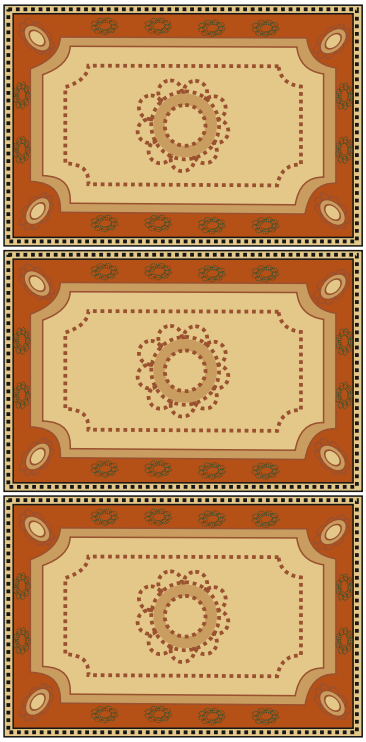
Salle à manger
dragono.fr ©
Escalier
Cellier
Placard
Cave

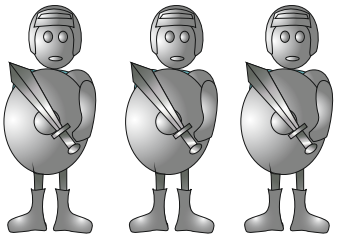
Grand salon
Salle d'armes
dragono.fr
Débarras
Cuisine
Couloir

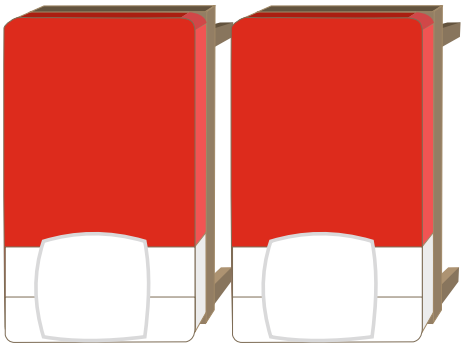
Les meubles du manoir

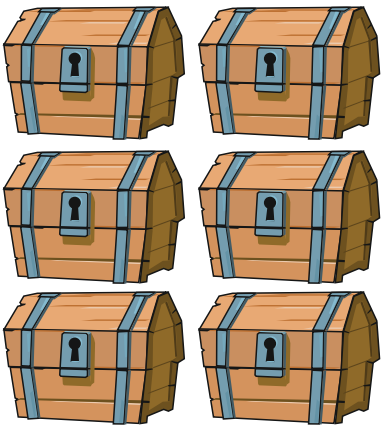
A découper

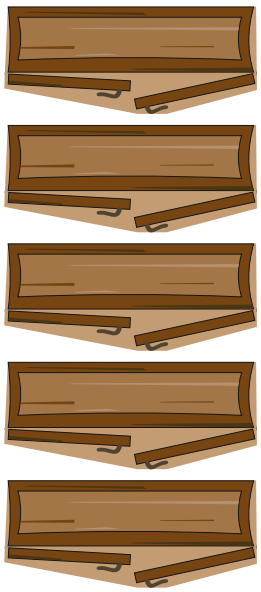


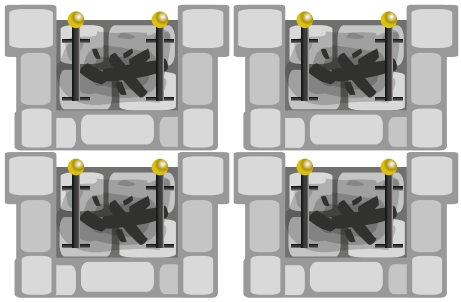


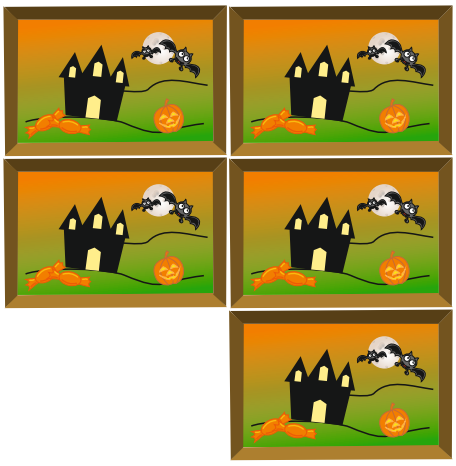






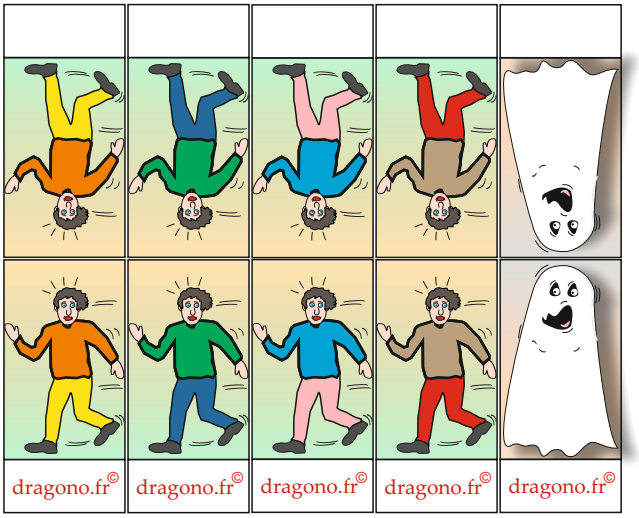


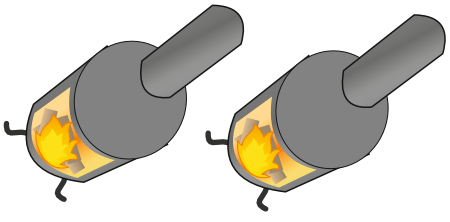




Les figurines

Visiteurs Fantôme





Les cartes bruit

A découper

Rires de fantôme

Hululement

de chouette

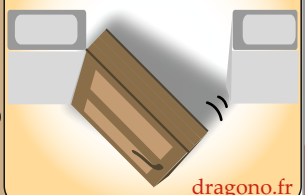
Pas sur le parquet

dragono.fr

Bruit de bonbon

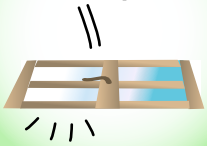
dragono.fr

Porte qui grince



dragono.fr

Fenêtre qui claque



dragono.fr

Verre qui casse

dragono.fr

Escalier qui craque

dragono.fr

Pièces

qui trébuchent

Marmite qui bouge

dragono.fr

Combat

d'épée

Boulet qui roule

dragono.fr

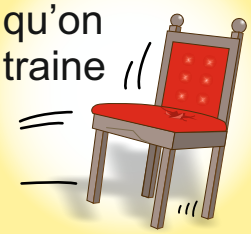
Torche qui s'éteind

dragono.fr

Balais qui tombe

dragono.fr

Chaise qu'on traine



dragono.fr

Clé qui tombe

dragono.fr

Cri de

chauve-souris

dragono.fr

Les cartes bruits

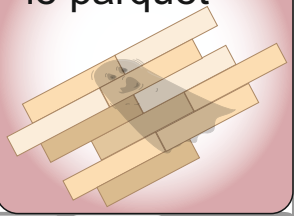
A découper

Rires de fantôme

Hululement

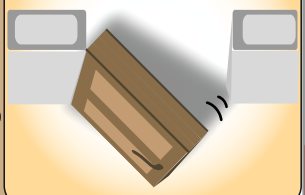
de chouette

Pas sur le parquet

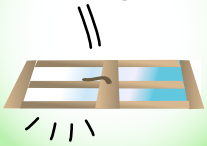


Bruit de bonbon

Porte qui grince

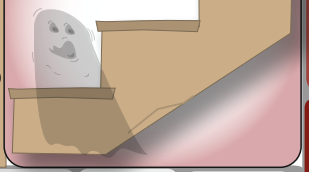


Fenêtre qui claque



Verre qui casse

Escalier qui craque



Pièces

qui trébuchent

Marmite qui bouge

Combat

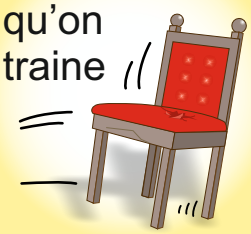
d'épée

Boulet qui roule

Torche qui s'éteind

Balais qui tombe

Chaise qu'on traine



Clé qui tombe

Cri de

chauve-souris

Fiche du Fantôme

Le fantôme note sa position à chaque tour (en inscrivant le numéro du tour) dans la pièce où il se trouve. Il peut aussi marquer la position du grimoire.

Fiche du Fantôme

Le fantôme note sa position à chaque tour (en inscrivant le numéro du tour) dans la pièce où il se trouve. Il peut aussi marquer la position du grimoire.

Facultatif !

Si vous souhaitez obtenir un jeu plus joli,
vous pouvez imprimer le dos des cartes.

———

La page suivante permet d'imprimer
le dos des cartes.

———

Remettez, dans l'imprimante,
la feuille où sont imprimées les cartes.

Assurez-vous de remettre la feuille de façon
à imprimer la face vierge des cartes

———

Imprimez la page suivante

Le fantôme du Manoir noir