

Boo

pour 2 joueurs à partir de 10 ans
un jeu de Chris Handy
illustré par Mihajlo Dimitrevski

Apprenez à jouer en 3 minutes sur www.oya.fr/boo
Celui qui fera apparaître le plus de ses fantômes dans le cimetière emportera ce duel spectral.

Matériel

24 cartes Fantômes
(12 à traits noirs, 12 à traits blancs)



6 cartes Cimetière
(à traits verts)



Une carte Fantômes se compose de 3 carrés. Chaque carré contient un fantôme noir, un fantôme blanc ou une pierre tombale. Sur le dos de la carte, la couleur et la direction des fantômes sont inversées.

Préparation

Chaque joueur choisit sa couleur et prend les 12 cartes Fantômes avec les traits de cette couleur. Il les mélange et forme avec une pile devant lui avec uniquement la carte au sommet visible.

Avec les 6 cartes Cimetière, former la porte du cimetière au centre de la table, exactement comme représenté ici.



Chaque joueur prend la carte au sommet de sa pile en main. Les cartes en main et au sommet des piles sont visibles de tous. L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur le plus courageux.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle durant toute la partie, pose la carte qu'il a en main en respectant les règles suivantes :

- Une carte ne peut pas couvrir une autre carte.
- Au moins un carré de la carte doit toucher un carré d'une carte déjà présente.

- Le joueur peut choisir quelle face de la carte il désire jouer (en général, celle avec le plus de fantômes de sa couleur).



La carte A touche un carré, la carte B, 3 carrés.

Après avoir posé sa carte, le joueur vérifie, pour chaque fantôme (blanc ou noir) présent dessus, si celui-ci effraie un fantôme de la couleur opposée.

Pour chaque fantôme, on suit son regard jusqu'à croiser un fantôme de la couleur opposée. Si avant cela, son regard croise une pierre tombale ou le bord de la table, rien ne se passe. Par contre, son regard peut passer au dessus de fantômes de sa propre couleur, d'espaces ou de carrés vides (grille).

- Si le fantôme regardé de la couleur opposée regarde également le fantôme, rien ne se passe.

- Dans les autres cas, sa carte est retournée sur sa longueur sans changer de place: sur la carte se trouve maintenant des fantômes de couleurs opposées, regardant dans la direction opposée.

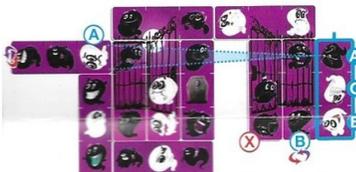
Important : chaque fantôme présent sur la carte (blanc ou noir) peut effrayer un fantôme. Le joueur ayant posé la carte choisit dans quel ordre il souhaite effrayer ces fantômes.

Puis, le joueur prend en main la carte au sommet de sa pile.

Fin de partie

La partie s'arrête quand chaque joueur a posé sa douzième et dernière carte.

Le joueur avec le plus de fantômes visibles dans le cimetière est le gagnant. En cas d'égalité, l'Oya l'emporte.



Exemples : après avoir posé sa carte, le joueur blanc choisit d'abord d'utiliser le fantôme noir A pour effrayer un fantôme blanc et retourner la carte A. Puis, avec le fantôme blanc B, il effraie le fantôme noir et retourne la carte B (le fantôme noir sur la carte X n'est pas concerné puisque le fantôme blanc B a déjà effrayé un fantôme). Le fantôme blanc C regarde vers le bord de la table et n'effraie personne.



Le joueur noir pose à son tour une carte avec 3 fantômes noirs. Le fantôme A ne parvient pas à effrayer le fantôme X car celui-ci le regarde également. Le fantôme B n'effraie également personne car son regard est bloqué par une pierre tombale. Le fantôme C enfin effraie le fantôme sur la carte C qui est retournée.