

Geister

Un petit jeu de bluff rapide et rigolo

Principe du jeu



Le plateau est constitué d'un carré de 6x6 cases (pas taper, ju !). Chaque joueur possède 8 fantômes : 4 bons, les clairs, et 4 mauvais, les gris. Au début de la partie chacun les positionne à sa guise sur les huit cases en bas au milieu (quatre entre les deux flèches sur la première ligne et quatre juste au-dessus ; une fois de plus vous serez toujours en bas). Bien sûr, vous ne différenciez pas les fantômes de votre adversaire, et il ne différencie pas les vôtres.

Déroulement du jeu



A son tour, chaque joueur peut déplacer n'importe lequel de ses fantômes d'une case horizontalement ou verticalement (donc pas en diagonale). Si la case d'arrivée contient un fantôme adverse, celui-ci est découvert et retiré du jeu. Vous voyez les fantômes que vous avez pris et leur type dans la fenêtre en bas à droite.

Il existe trois façons de gagner :

1. Faire sortir un de ses gentils fantômes par l'une des deux portes à l'autre bout du plateau
2. Prendre les 4 gentils fantômes de l'adversaire
3. Faire en sorte que l'adversaire prenne vos 4 méchants fantômes...



Dans cet exemple, on constate que vous avez pris à votre adversaire deux gentils et deux méchants fantômes. En revanche votre adversaire vous en a pris un gentil et trois méchants ! Faites en sorte qu'il vous prenne encore le dernier, et c'est gagné...