



Objectif

- De manière coopérative, les médiums doivent retrouver, grâce au fantôme, le meurtrier dans une maison hantée.

Mise en place

Chaque joueur (à 2 ou 3 joueurs : 2 médiums par joueur)

- 1 pion intuition (boule de cristal)
- 1 marqueur niveau clairvoyance sur case 0 de la piste clairvoyance
- Jetons clairvoyance
- 1 étui

Nb joueurs	2-3	4-5	6-7
N° des Jetons	aucun	1 à 4	1 à 6

Fantôme

- Paravent
- Pioche caché cartes vision : main du fantôme = 7 premières cartes
- Cartes fantôme (1 à 18 : personnage ; 19 à 36 : lieu ; 37 à 54 : objet)
- 3 marqueurs corbeau (cf. tableau défausse autorisée / difficulté)
- Extraire les cartes personnage / fantôme avec même numéro que les cartes personnage / medium (idem pour les lieux, puis les objets)
 - Secrètement, le fantôme tire autant de cartes au hasard que de médiums → cartes placées dans le paravent

Commun

- Plateau Horloge placée sur 1
- Plateaux progression perso / lieu / objet / épilogue
- Piste de clairvoyance \leq nb joueurs \geq 4 : 1 face 4-5 joueurs ; 1 face 6-7 joueurs
- Sélectionner au hasard les cartes personnage / medium ainsi (idem pour lieu et objet):

Difficulté	Joueurs	2	3	4	5	6	7	Défausse autorisée
Facile		4	5	5	6	6	7	1 par tour
Moyen		5	6	6	7	8	8	3 par partie
Difficile		6	7	7	8	9	9	1 par partie

- Les cartes médium sélectionnées sont placées au centre au dessus de chaque plateau de progression

Déroulement d'un tour (reconstitution pour 1 heure d'horloge)

1. Le fantôme (doit rester silencieux et impassible)

- Complète sa main (7 cartes de vision) → Les consultent secrètement
- Transmets un ou plusieurs indices à un médium pour qu'il devine la carte médium qui lui est associée suivant le plateau de progression sur lequel il est (ordre au choix du fantôme) → Les joueurs réfléchissent ensemble à ce que ça peut signifier
- Place le jeton fantôme correspondant au joueur devant son paravent sous la couleur qu'il vient de jouer
- Complète sa main à 7 cartes

Défausse éventuelle du fantôme (1 à 7 cartes) : suivant niveau de difficulté → Marqueur corbeau placé sur le paravent

Dernière vision → Sablier retourné → Phase « 2. Les médiums »

2. Les médiums (peuvent parler et s'aider) → Arrêt dès la fin du sablier

- Chaque joueur place son pion intuition sur le personnage qu'il pense devoir suivre (plusieurs pions intuition sur même carte autorisés)
- Possible de jouer ses jetons clairvoyance pour dire que les autres joueurs ont raison ou pas (à côté des pions intuition autres joueurs)

3. Résolution par le fantôme : pour chaque médium (dans l'ordre qu'il veut)

- Éloigne du paravent le jeton fantôme de la couleur du médium → Indique si le médium a placé son pion intuition correctement

Le médium a trouvé sa carte médium	Le médium n'a pas trouvé sa carte médium
→ Pion intuition posé sur plateau de progression suivant <ul style="list-style-type: none"> Carte fantôme correspondante retournée dans le paravent Le médium place sa carte médium dans son étui Cartes vision correspondantes → sous pioche du fantôme 	→ Pion intuition reste sur même plateau de progression <ul style="list-style-type: none"> Cartes vision restent en place (seront additionnées aux prochaines visions)
Si jeton clairvoyance correct → marqueur du médium correspondant avance d'une case sur piste de clairvoyance Jetons clairvoyance joués défaussés sous l'horloge	
Si le médium a trouvé ses 3 cartes médium <ul style="list-style-type: none"> Avance son marqueur sur la piste de clairvoyance suivant nombre d'heures restantes sur l'horloge (7 – heure courante) Continue d'aider les autres médiums 	→ Pion intuition posé sur plateau de progression épilogue <ul style="list-style-type: none"> Peut continuer de placer ses jetons clairvoyance
Si tous les médiums ont trouvé leurs 3 cartes médium → On passe à la phase « Fin de partie : Révélation du coupable »	

4. Tour suivant = heure suivante (si mode facile : récupération du corbeau)

- Début heure 4 : récupération des jetons clairvoyance défaussés par les médiums
- Fin heure 7 : Fin de partie

Fin de partie

Partie perdue si des joueurs n'ont pas trouvé leurs 3 cartes médium

Révélation du coupable : uniquement si tous les médiums ont trouvé leurs 3 cartes médium

- Le fantôme retourne au centre autant de jetons fantôme que de suspects
- Chaque joueur places les cartes de son étui au dessus d'un des jetons fantôme précédents.
- Le fantôme remet à l'endroit toutes les cartes de son paravent
- Le fantôme prend les jetons numérotés correspondant aux suspects et les place en adéquation avec les n° associés aux médiums

Le fantôme envoie une vision commune : parmi sa main, choisit 3 cartes qui désigne une combinaison présente (personnage / lieu / objet)

- Prend le jeton numéroté correspondant et le retourne face cachée en le posant sur le plateau épilogue

Référendum : les médiums n'ont pas le droit de parler + votes secrets

Nb de cartes vues par médiums :

Piste clairvoyance			
Nb d'indices vus	1	2	3

- Vote secret avec jeton clairvoyance numéroté glissé dans étui du médium
- Étuis remis au médium le + clairvoyant (si égalité, + agé) : il place les jetons sur chaque groupe correspondant
- Groupe majoritaire désigné comme groupe présumé coupable (accusé) ← Si égalité, vote du + clairvoyant majoritaire ← égalité : + agé
- Jetons coupables est alors révélé : si coupable trouvé : tout le monde gagne, sinon tout le monde perd

