

Le joueur choisit alors entre 2 actions :

1/ Il prend, au centre de la table, un jeton monstre correspondant à celui représenté sur le dé, puis le retourne pour découvrir le fantôme présent au dos.

S'il n'a pas encore ce fantôme sur sa planche, il le prend et le pose (face fantôme visible) sur sa planche au 1^{er} emplacement libre à partir de la gauche.

S'il possède déjà ce même fantôme sur sa planche, tant pis pour lui... il repose le jeton face monstre visible au centre de la table... et les autres joueurs peuvent se souvenir de l'emplacement de ce fantôme pour le récupérer plus tard.

2/ Il tente de voler un jeton à un de ses adversaires.

Il prend alors un jeton fantôme sur la planche d'un de ses adversaires :

Si le monstre au dos du fantôme qu'il vient de prendre **est bien celui indiqué par le dé** : il gagne le jeton et le place sur sa propre planche (face fantôme visible et toujours au 1^{er} emplacement libre à partir de la gauche).

S'il s'est trompé (et que le monstre au dos du fantôme n'est pas celui indiqué par le dé), rien ne se passe : le fantôme est remis à sa place d'origine sur la planche de l'adversaire et la main passe au joueur suivant.

NB1 : Si le dé indique une couleur de monstre qui n'est plus présente sur la table, le joueur peut bien évidemment tenter de voler ce monstre sur la planche d'un autre joueur.

Attention : un joueur ne peut tenter de voler un jeton à un adversaire que 2 fois par partie.

NB2 : Les jetons se posent toujours :

- face fantôme visible sur les planches
- face monstre visible au centre de la table

Fin de la partie :

Le gagnant est le premier à avoir rempli sa planche avec 6 fantômes différents.

Un jeu de Luca Borsa et Luca Bellini

