

PREMIER JOUEUR : 1 d'♠

SPOOKS™

DÉCOMPTE DES POINTS :
1-10 : valeur de la carte • Maître : 20 points • Chat : 30 points

ARAIGNÉES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Peut être joué sur n'importe quelle autre carte araignée.

FANTÔMES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Chaque joueur donne une carte à son voisin de droite.

GOBELINS

- Farce : Tous les joueurs jouent une carte simultanément. Le Gobelin le plus fort prend la main.
- Défaussez toutes les cartes.

Maître :
• Donnez une carte au joueur qui a le moins de cartes en main.

SQUELETTES

- Jouez une autre carte Squelette ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez le joueur précédent défausse une suite.

Maître :
• Inverse le sens du jeu.

CHAUVES-SOURIS

- Jouer une autre carte Chauve-souris ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez, recevez une carte de chaque autre joueur.

Maître :
• Inverse la valeur des cartes. (ordre décroissant sur les cartes bleues ; Gobelin le plus faible).

CHAT NOIR

- Joker (le joueur suivant prend la main)
- Remporte les farces de Gobelins.

mattinheueb@gmail.com

PREMIER JOUEUR : 1 d'♠

SPOOKS™

DÉCOMPTE DES POINTS :
1-10 : valeur de la carte • Maître : 20 points • Chat : 30 points

ARAIGNÉES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Peut être joué sur n'importe quelle autre carte araignée.

FANTÔMES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Chaque joueur donne une carte à son voisin de droite.

GOBELINS

- Farce : Tous les joueurs jouent une carte simultanément. Le Gobelin le plus fort prend la main.
- Défaussez toutes les cartes.

Maître :
• Donnez une carte au joueur qui a le moins de cartes en main.

SQUELETTES

- Jouez une autre carte Squelette ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez le joueur précédent défausse une suite.

Maître :
• Inverse le sens du jeu.

CHAUVES-SOURIS

- Jouer une autre carte Chauve-souris ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez, recevez une carte de chaque autre joueur.

Maître :
• Inverse la valeur des cartes. (ordre décroissant sur les cartes bleues ; Gobelin le plus faible).

CHAT NOIR

- Joker (le joueur suivant prend la main)
- Remporte les farces de Gobelins.

mattinheueb@gmail.com

PREMIER JOUEUR : 1 d'♠

SPOOKS™

DÉCOMPTE DES POINTS :
1-10 : valeur de la carte • Maître : 20 points • Chat : 30 points

ARAIGNÉES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Peut être joué sur n'importe quelle autre carte araignée.

FANTÔMES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Chaque joueur donne une carte à son voisin de droite.

GOBELINS

- Farce : Tous les joueurs jouent une carte simultanément. Le Gobelin le plus fort prend la main.
- Défaussez toutes les cartes.

Maître :
• Donnez une carte au joueur qui a le moins de cartes en main.

SQUELETTES

- Jouez une autre carte Squelette ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez le joueur précédent défausse une suite.

Maître :
• Inverse le sens du jeu.

CHAUVES-SOURIS

- Jouer une autre carte Chauve-souris ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez, recevez une carte de chaque autre joueur.

Maître :
• Inverse la valeur des cartes. (ordre décroissant sur les cartes bleues ; Gobelin le plus faible).

CHAT NOIR

- Joker (le joueur suivant prend la main)
- Remporte les farces de Gobelins.

mattinheueb@gmail.com

PREMIER JOUEUR : 1 d'♠

SPOOKS™

DÉCOMPTE DES POINTS :
1-10 : valeur de la carte • Maître : 20 points • Chat : 30 points

ARAIGNÉES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Peut être joué sur n'importe quelle autre carte araignée.

FANTÔMES

- Jouez une carte de valeur immédiatement supérieure (toute famille).
- Passez votre tour sans pénalité.

Maître :
• Chaque joueur donne une carte à son voisin de droite.

GOBELINS

- Farce : Tous les joueurs jouent une carte simultanément. Le Gobelin le plus fort prend la main.
- Défaussez toutes les cartes.

Maître :
• Donnez une carte au joueur qui a le moins de cartes en main.

SQUELETTES

- Jouez une autre carte Squelette ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez le joueur précédent défausse une suite.

Maître :
• Inverse le sens du jeu.

CHAUVES-SOURIS

- Jouer une autre carte Chauve-souris ou une carte de valeur identique.
- Si vous passez, recevez une carte de chaque autre joueur.

Maître :
• Inverse la valeur des cartes. (ordre décroissant sur les cartes bleues ; Gobelin le plus faible).

CHAT NOIR

- Joker (le joueur suivant prend la main)
- Remporte les farces de Gobelins.

mattinheueb@gmail.com