



GHOSTBUSTERS™

OPERATIONS AND FIELD MANUAL

Believing since 1984!



4 Ghostbusters Figurines



3 Boss Fantômes



20 Goules Galopantes



12 Biplasantin



8 Manifestation de Boogaloo



1 Ecto-1 Figurine

1 Ecto-1 Tuile



1 Dé de Mouvement

1 Dé Psychic

4 Dé a Proton



10 Map recto-verso

1 Compteur PKE

1 Monde des Esprits



20 Marques de Protons

5 Marques de Portes

16 Marques de Slime



4 Ghostbuster Carte personnage

5 XP Traqueur

6 Cartes Fantômes

15 Scénario

SCÉNARIO

Des cartes scénarios se trouvent à l'intérieur de la boîte du jeu. Vous y trouverez les informations de mise en place des portes que vous rencontrerez dans ce scénario. Chaque scénario possède également une condition de victoire et de défaite.

CAMPAGNE

Une campagne est une série de scénarios liés. Les campagnes en général envoient votre équipe sur la chasse d'un Boss/Fantôme/entité et il faudra plusieurs étapes pour le trouver et lancer la confrontation finale.

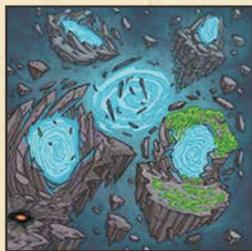
Note : L'XP (expérience) de votre Ghostbuster est reporté entre les scénarios dans une campagne.



Portes

Des portes sont placées sur la carte selon le plan de la carte scénario. Chaque scénario donne un surnom aux portes. Les portes agissent très différemment d'un scénario à un autre. Les cinq jetons portes sont utilisés pour représenter les portes du scénario, peu importe leur nom. Les différents symboles n'ont aucune incidence sur les effets d'une porte. Lorsque vous placez une porte sur la carte, le symbole n'a aucune importance.

Les portes commencent un scénario "Ouverte" ou "Fermé" selon l'indication de la carte scénario.



MONDE DES ESPRITS

Le nombre de fantômes qui commencent le jeu dans le monde des esprits est indiqué par les scénarios. Ces fantômes ne sont pas dans notre monde, vous ne pouvez pas interagir avec eux. Votre scénario vous permettra de savoir comment / quand ces fantômes entreront dans notre monde. Ils viennent généralement à travers les portes, et de nombreux scénarios défient les joueurs de fermer toutes les portes dans un temps imparti. Ce n'est pas le temps que vous avez à craindre, mais plutôt la population du monde des esprits.

Si un fantôme doit sortir sur la carte et qu'il n'y a plus de fantômes dans le monde des esprits, votre équipe perd la partie.

Sauf indication contraire par le scénario, quand un fantôme doit sortir du monde des esprits, c'est celui avec la Classe la plus basse qui sort en premier.

SECTION 2 - PRÉPARATION POUR JOUER



COMPTEUR PKE

Placez-le à côté de la carte dans l'orientation de votre choix. Laissez-le dans cette orientation pour toute la partie. Il est utilisé pour déterminer la direction des déplacements aléatoires des fantômes.

ECTO-1 ET TUILE

Le véhicule Ecto-1 commence habituellement chaque scénario dans la zone de Départ Ecto-1 indiquée sur la carte du Scénario. Si cette zone est constituée de 4 cases, choisir les 2 cases où placer l'Ecto-1. Les Ghostbusters démarrent chaque scénario à l'intérieur de l'Ecto-1. Pour représenter un Ghostbuster dans l'Ecto-1 placez sa figurine sur la Tuile de l'Ecto-1 se trouvant en dehors de la carte.



QUI COMMENCE?

Chaque joueur choisit un Ghostbuster. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce Ghostbuster pour le reste du scénario. Si vous jouez plus d'un Ghostbuster, placez-les en ligne devant vous de gauche à droite, puis jouez-les de la gauche vers la droite l'ordre dans le sens des aiguilles d'une montre du jeu.

Une fois que l'ordre de tour des Ghostbusters est en place, il ne change pas pendant un scénario. Cependant, vous pouvez placer un nouvel ordre entre les scénarios d'une campagne.



SECTION 3 - GHOSTBUSTERS

Les scénarios sont faits pour quatre personnages, Avec quatre joueurs, chacun prend le rôle d'un Ghostbuster. Quand il y a moins de quatre joueurs, un ou plusieurs des joueurs devront jouer plus q'un seul personnages.

Après avoir sélectionné vos personnages, prenez leur :

- Figurine correspondante
- Carte de personnage correspondante
- Cinq marques de rayon a Proton correspondantes
- L'XP traqueur
- Un 1D6 a Proton

Placez vos cartes de personnages devant vous avec les marques rayon a Proton à côté de lui. Chaque Ghostbuster est représenté par une couleur unique. Ceci permet de localiser votre figurine et vos rayon a Proton sur la carte facilement. Votre Ghostbuster commencera avec 0 XP sauf indication contraire. Attachez le traqueur de XP à votre carte de personnage avec la flèche sur 0.

Jetons Slime, Compteur PKE, le dé de Mouvement, et le dé Psychic sont placés à côté du plateau et n'appartient pas a un personnage ou a un joueur. Le scénario que vous jouez vous permettra de savoir où vos figurines Ghostbusters commence. Dans la plupart des scénarios, ils vont commencer dans l'Ecto-1.

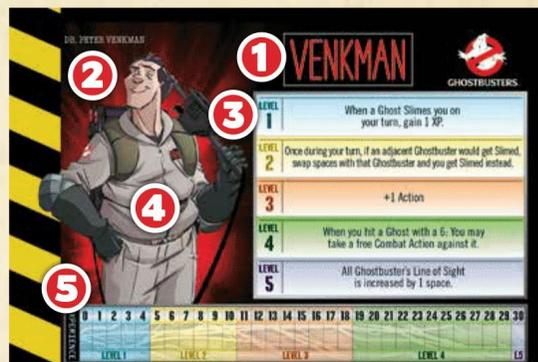
FIGURINES

Figures occupent des cases sur la carte. La direction dans laquelle est tourner la figurine n'a pas d'importance. Il peut voir, se déplacer et tirer dans toutes les directions. Une seul figurine peut occuper une case en même temps.



FICHE PERSONNAGE

Celle ci est la carte du personnage Peter Venkman.



- 1 Nom** C'est le nom de votre Ghostbuster.
- 2 Couleur** Chaque Ghostbuster a une couleur unique.
- 3 Capacités** Ce sont les capacités de votre Ghostbuster.
- 4 Dessin du Personnage** Ceci offre une autre manière d'identifier votre Ghostbuster. Placez les fantômes emprisonnés et les marques Slime ici.
- 5 Barre d'Expérience (XP)** C'est ici que l'expérience gagné de votre Ghostbuster est accumulée .

EXPERIENCE POINTS (XP) & LEVELS

Points d'expérience, nommé plus souvent XP, est une indication des compétences de votre Ghostbuster. Plus vous gagnez XP plus avez de nouvelles capacités. Chaque Ghostbuster a 5 niveaux. Lorsque votre XP Traqueur atteint un nouveau niveau, représentable par les espaces de couleur sur votre barre XP , vous gagnez la capacité associée a ce niveau. Même à partir de 0 XP, vous êtes au niveau 1, et avez donc la capacité de niveau 1. Quand vous gagnez votre 5eme XP, vous atteignez le niveau 2. Votre Ghostbuster a maintenant deux capacités. Un Ghostbuster après 30 XP cesse de gagner de l'XP.

Quand vous gagnez une nouvelle capacité, cette nouvelle capacité ne peu être utiliser sur des action précédente de votre tour, ou même sur l'action qui vous a fait niveler.

GAGNER XP

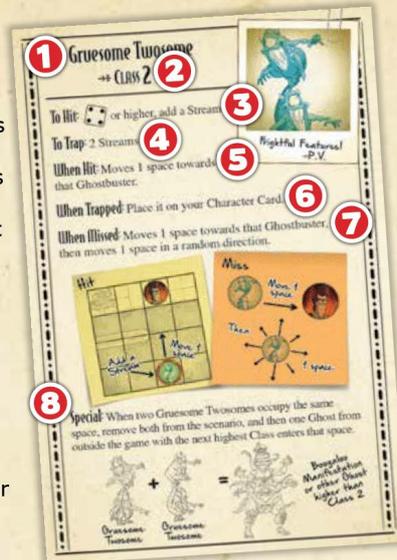
Quand un fantôme est piégé ou une porte est fermée, vous gagnez 1 XP pour chaque rayon de Proton placez sur elle. (Voir plus loin.)

SECTION 4 - FANTÔMES

FANTÔMES

Un certain nombre de fantômes commencent sur la carte selon le scénario, les fantômes supplémentaires émergent souvent du monde des esprits via les portes. Ils sont renvoyés à l'aide de votre pack à protons. Les fantômes sont des entités qui ignorent les terrain lors du déplacement ou de l'utilisation des capacités spéciales. Tous les ennemis dans ce jeu sont appelés «fantômes», même si ils ne sont pas techniquement incorporel.

Les fantômes ont un champ de vision de 3 cases, qui peuvent être bloqués le terrain ou d'autres fantômes. Il n'augmente pas même si un Ghostbuster augmente sa ligne de vue.



- 1 **NOM**
- 2 **CLASSE** Niveau de danger du fantôme.
- 3 **POUR TOUCHER** La valeur minimum à obtenir au dé Proton afin de relier un rayon à proton.
- 4 **POUR ATTRAPER** Le nombre de rayon de Proton nécessaire pour l'emprisonner.
- 5 **UNE FOIS TOUCHÉ** Comment il réagit une fois frappé, mais pas encore emprisonné.
- 6 **UNE FOIS ATTRAPÉ** Comment il réagit quand vous placez le dernier rayon à proton.
- 7 **UNE FOIS MANQUÉ** Comment il réagit quand vous raté votre attaque.
- 8 **SPÉCIAL** Beaucoup de fantômes ont des capacités spéciales.

MOUVEMENT DE FANTÔME

Le mouvement des fantômes n'est pas gêné par les lignes de terrain, Ghostbusters, d'autres fantômes, ou des portes. Les fantômes sur la carte se déplaceront parfois au moment de ce faire tirer dessus ou quand le symbole chaos * du dé est révéler. Quand un fantôme se déplace dans une direction aléatoire, utilisez le PKE compteur et le Dé de Mouvement (le dé à huit faces) pour déterminer cette direction. Le fantôme est représenté au central du compteur PKE. Le résultat du dé est la direction du déplacement comme montré sur le compteur PKE.

Certains fantômes se déplacent vers les Ghostbusters à la suite des actions de combat. Lorsqu'un fantôme se déplace vers une cible, il choisit toujours le chemin le plus court. Lorsque cela est possible, un fantôme devra se déplacer en diagonale jusqu'à ce qu'il puisse prendre un chemin en ligne droite vers sa cible. Si il est adjacent à sa cible, il se déplacera en traversant la case de la cible. Si un Fantôme a deux cibles ou un objectif à portée égale, il préfère une case non occupés par d'autres figurines (jusqu'à ce qu'il atteigne l'objectif ou le but).



Quand un fantôme entre dans notre monde à travers une porte, utiliser le compteur PKE et le dé de Mouvement pour déterminer au hasard la direction dans laquelle il se déplace hors de la porte. Le résultat que vous obtenez indique la direction ou le fantôme va se déplacer en rapport au compteur PKE compteur. Le fantôme sort par la porte, puis se déplace dans la case indiquée par le résultat du dé.

Exemple: Vous faite une "étoile" au dé psychic, et votre scénario vous dit qu'un fantôme du monde des esprits se dégage de cette porte. Vous prenez un Esprit de classe-1, puis lancez un 3. le fantôme émerge de la porte étoile dans la direction 3, de sorte que vous le placez sur la case qui correspond à l'orientation du compteur PKE.



Quand un fantôme termine son déplacement sur une case occupée par un autre personnage, quelque chose se passe. Si un fantôme traverse une case avec un Ghostbuster, ce Ghostbuster est Slimer (voient ci-dessous) et le fantôme continue de se déplacer dans même direction. Il cessera de se déplacer quand il s'agit de s'arrêter sur la case d'une portes, un fantôme, ou un Ghostbusters.

Sortir d'une porte ou d'une autre façon sur la carte compte comme un mouvement pour un fantôme, le mouvement de chaque fantôme est résolu séparément, un fantôme peu avoir a ce deplacer plusieurs fois.

Exemple: Vous jouer Venkman, et vous manquez votre lancer du rayon a Proton contre un Bîplasantin adjacent. Comme premier segment de son mouvement, il se déplace sur votre case (Venkman Slimer), puis dans la case ci-dessous. Pour le deuxième segment, il aura 1 deplacement au hasard, de sorte que vous lancez le dé de Mouvement



et obtenez un 3, qui déplace le Bîplasantin d'une case dans la direction du compteur PKE, qui se retrouve a repasser sur Venkman! Maintenant, il revient à son point de départ, Peter est slimer une seconde fois!



CAPACITÉS SPÉCIALES DE FANTÔME

Quand une Goules Galopantes ou Bîplasantin termine un segment de mouvement dans la même case q'un autre fantôme du même nom, ils se combinent. Retirer ces deux fantômes du jeu (et non dans le monde des esprit), puis placer a la place un fantôme de l'extérieur du scénario avec une classe plus élevée. le nouveau fantôme entre en jeu sans rayon a proton attachés et ignore tout mouvement restant . Seul Goules Galopantes ou Bîplasantinaire peuvent se combiner !

Si la capacité spéciale d'un fantôme pourrait affecter un Ghostbuster, mais est séparés par un terrain, il ignore ce terrain. Certains fantômes ne peuvent pas quitter la carte. Ce fait sera indiqué sur sa carte fantôme. Si un fantôme ne peut quitter la carte, il cesse de se déplacer sur la case du bord de la carte.

Certains fantômes ne peuvent pas se déplacer dans ou à travers un "obstacles". Ce sont entités corporelles. Les obstacles à ces fantômes sont rouges, pointillé rouge, et lignes orange sur la carte, ainsi que les Ghostbusters. Si l'un de ces fantômes se déplacerait dans un obstacle, il cesse de se déplacer à la place.

Certains fantômes ont le mot-clé pousser sur eux. Ces fantômes sont capables de déplacer les Ghostbusters loin d'eux. Si un Ghostbuster est poussé dans une case impossible (hors de la carte, dans une porte ouverte, ou à travers une ligne rouge, orange ou pointillée rouge), déplacer le Ghostbuster sur un côté (de votre choix).



SE FAIRE SLIMER

Lorsqu'un fantôme se déplace à travers un Ghostbuster, le Ghostbuster est Slimer et gagne une marque Slime. Le fantôme continue de se déplacer dans la même direction jusqu'à ce qu'il arrive sur une case non occupé par un Ghostbuster, porte, ou d'un autre fantôme.

"être Slimer" signifie que vous recevez une marque Slime. Placez-la sur votre carte personnage. Chaque marque Slime sur votre Ghostbuster réduit sont nombre d'Actions de 1. Un Ghostbuster peut être Slimer plus d'une fois. Cependant, il ne peut avoir plus de marque Slime qu'il n'a d'Actions.

Les fantômes peuvent se déplacer à travers l'Ecto-1. Lorsqu'un fantôme se déplace à travers ou sur l'Ecto-1, chaque Ghostbuster à l'intérieur obtient une marque Slime!

FANTOMES HORS DE LA CARTE

Quand un fantôme se déplace hors de la carte, est retiré du jeu. Si ce fantôme ne peut pas se déplacer hors de la carte, sa carte fantôme le mentionnera.

SECTION 5 - GAMEPLAY

TOURS ET ROUNDS

Pendant chaque round de jeu, chaque Ghostbuster prend un tour. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Ghostbuster qui est le premier joueur. Lorsque chaque Ghostbuster a pris un tour, le round se termine et le dé Psychic est lancé.

ROUND

1. Chaque Ghostbuster prend un tour.
2. Résolez n'importe quelle effets "Fin du tour".
3. Lancer le dé Psychic.

TOUR D'UN GHOSTBUSTER

1. Quand c'est le tour de votre Ghostbuster, dépensez toutes vos actions pendant votre tour. Les actions ne peuvent pas être conservées.
2. Vous pouvez exécuter une manoeuvre avant d'utiliser toute action, après l'utilisation d'une action, ou toute.
3. Résolez tous effets « scénario ou Fantôme-spécifiques »

RÉSUMÉ DES ACTIONS

Vous avez 2 actions à dépenser pendant votre tour. Si votre Ghostbuster est au niveau 3 ou plus haut, vous avez une action supplémentaire. Vous pouvez effectuer plusieurs actions par tour.

- Se Déplacer
- Conduire
- Déposer Fantômes emprisonnés au dépôt
- Enlever le slime d'un Ghostbuster adjacent
- Combattre

Les actions sont souvent influencés / entravés par les lignes de vue et des personnages sur la carte.

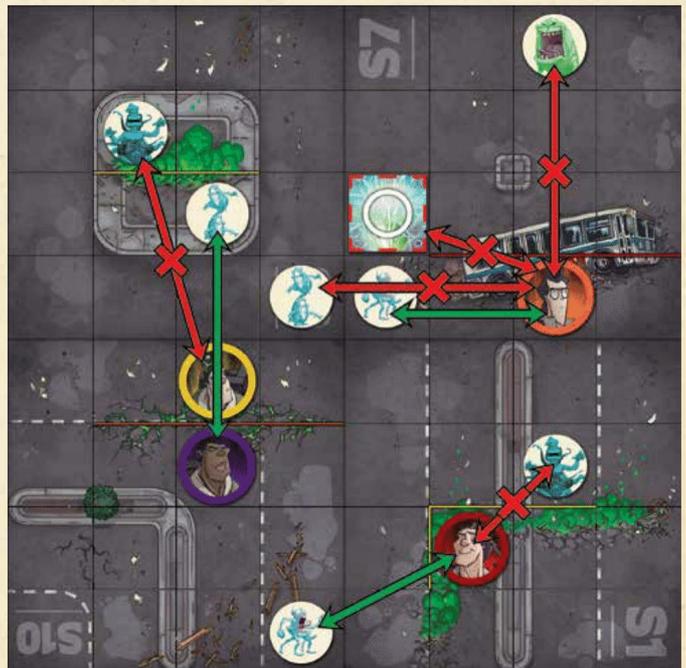
LIGNE DE VUE

Ghostbusters et fantômes ont la ligne de vue (LDV) de 3 cases de distance dans toutes les directions qui ne sont pas bloquées par des lignes rouges, en pointillé rouge, ou jaune sur la carte ou fantômes sur la carte (voir la page suivante pour une description des types de terrain).

Remarque: La LDV des Fantômes est affectée par des lignes de terrain, etc. Mais pas le mouvement.

S'il y a quelque chose qui pourrait éventuellement bloquer la LDV, vérifiez votre LDV en traçant une ligne droite imaginaire de tous les coins de votre case de votre Ghostbuster aux quatre coins de la case de votre cible. Si cette ligne ne passe pas par une ligne de terrain, alors votre LDV est bonne.

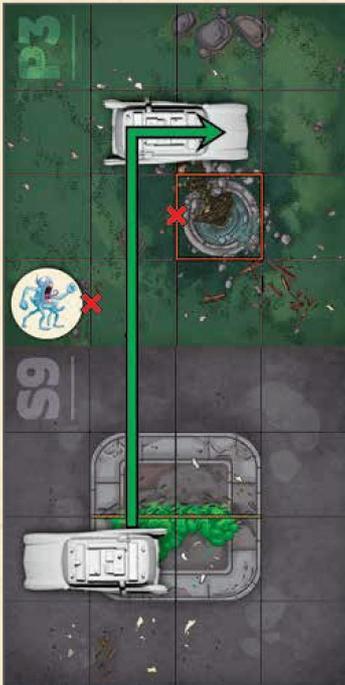
Vous devez avoir une LDV à une cible pour être en mesure de prendre une action Combat. L'Ecto-1, les lignes orange sur la carte, Porte fermer, et autres Ghostbusters ne bloquent pas LDV.



ACTION DE CONDUITE

Cette action permet jusqu'à 6 cases de mouvement via l'Ecto-1. Diagonal est interdit pendant la conduite.

Un Ghostbuster à l'intérieur de l'Ecto-1 peut conduire pendant son tour comme une action de conduite. Vous pouvez déplacer la figurine du véhicule verticalement ou horizontalement sur la carte, mais pas en diagonale. Vous n'êtes pas obligé de la conduire dans la direction de l'extrémité avant. Choisissez l'extrémité avant ou arrière, puis comptez les cases dans lesquelles vous conduisez. Lorsque vous êtes arrivé à votre case de destination, placez une extrémité du véhicule dans cette case et l'autre extrémité dans une case précédente que vous avez compté.



Si votre Ghostbuster est à l'intérieur de l'Ecto-1 quand il conduit, il ne peut entrer ou sortir de l'Ecto-1 au cours d'une action de conduite. La conduite est en fonction du terrain et d'autres règles:

- Vous ne pouvez pas conduire à travers les lignes rouges, ou pointillé rouge, ou orange sur la carte.
- Vous ne pouvez pas conduire dans ou à travers les cases contenant des fantômes ou des portes ouvertes.
- Vous pouvez traverser un Ghostbuster.
- Vous ne pouvez pas conduire hors de la carte.
- Vous ne pouvez pas conduire en diagonale.

ACTION DEPOSER FANTÔME PIÉGÉ

Cette action permet à un Ghostbuster à l'intérieur ou avec une LDV directe à l'Ecto-1 d'envoyer un certain nombre de fantômes emprisonnés dans le monde des esprits.

Le Ecto-1 contient un compteur Dimensionnel ce qui permet de déposer les fantômes piégés. Les fantômes déposés sont placés dans le monde des esprits. Vous pouvez déposer un certain nombre de fantômes piégés dans l'Ecto-1.

Un Ghostbuster doit être à l'intérieur ou adjacent (dans l'une des 10 cases) à l'Ecto-1 pour effectuer cette action.



Retirer Token Slime D'un Ghostbuster Adjacent

Cette action supprime un Token Slime d'un Ghostbuster adjacent. Vous devez aussi avoir LDV au Ghostbuster.

Lorsque vous pouvez effacer le Slime d'un Ghostbuster adjacent à votre Ghostbuster sur la carte. Il est plus efficace pour un autre Ghostbuster de retirer vos jetons Slime que de les retirer vous-même (voir Retrait Slime vous-même à la page 16). Un token Slimer ne peut pas être retiré de l'intérieur de l'Ecto-1.

Retirez le Slime d'un Ghostbuster qui a déjà joué ne lui accorde pas d'actions supplémentaires. Toutefois, si le Ghostbuster n'a pas encore agi, en supprimant un Token Slimer restaurera ces actions pour le prochain tour. Voilà le travail d'équipe!

ACTION DE COMBAT

Cette action permet à un Ghostbuster de tirer son rayon a Proton contre une cible dans la LDV. Pour tirer un rayon a Proton, lancez votre dé a Proton.

Ceci est la méthode standard pour piéger les fantômes à proximité des portes. une action de combat ne peut pas être effectuée de l'Intérieur de l'Ecto-1.



LUTTER CONTRE LES FANTÔMES

Chaque fantôme a une valeur "pour toucher" sur sa carte fantôme. Si le résultat du dé a Proton est ce nombre ou plus, vous avez marqué un "hit". Placez une marque rayon a Proton sur ou sous le fantôme. Si vous obtenez une valeur inférieure, vous avez "manqué." Les Cartes fantômes dictent ce qui se produit lorsque vous manqué.

Les fantômes ont besoin d'un certain nombre de marques a protons avant qu'ils ne soient pris au piège. Ceci est indiqué sur la carte fantôme. Un Ghostbuster peut appliquer plus d'un flux à un fantôme. Après l'application d'un rayon a proton, si le fantôme exige encore des marques a proton pour piéger, résoudre sa capacité «Quand Touché». Si votre Touché a été le dernier nécessaire pour Piéger, résoudre sa capacité «Quand Attraper» à la place. Retirez-le de la carte seulement après la résolution de cette capacité, puis placez-le sur votre Carte de personnage.

Un fantôme de Classe-1 ne nécessitent qu'une seul marque a Proton. Par conséquent, résoudre sa capacité «Quand attraper» avant de le retirer de la carte.

Le Ghostbuster qui applique le flux final nécessaire "pour piéger" un fantôme supprime ce fantôme de la carte et le place sur sa carte personnage. Il est maintenant un "fantôme attraper." Il peut être déposé à l'Ecto-1 pour maintenir le monde des esprits rempli de fantômes. Chaque Ghostbuster gagne 1 XP pour chaque flux qu'ils avaient à ce fantôme. Ces marqueurs de flux sont ensuite retournés aux Ghostbusters.

ATTAQUER LES PORTES

Selon le scénario, les portes peuvent être détruite comme des fantômes et peuvent être fermées par les courants soutenus de rayon a Proton. Les Portes ont une valeur "pour toucher" indiquée sur la carte de scénario. Si le résultat du dé a Proton égale ce nombre ou plus, vous réussissez un "touché". Placez une marque proton sur la porte. La carte Scénario peut indiquer un effet supplémentaire quand une porte est frappée. Le jeton reste attaché jusqu'à ce que la porte est fermée. Si vous obtenez un résultat inférieur à cette valeur, vous avez "manqué." La carte Scénario décrit ce qui arrive quand vous manquez une porte dans le combat.

Quelques scénarios exigent « pour fermer » une valeur pour les portes. C'est le nombre de marque a proton qui doivent être sur cette porte afin de le fermer. Un Ghostbuster peut appliquer plus d'une marque à une porte, à moins qu'un scénario indique autrement.

Quand une porte possède un certain nombre de protons sur elle égale à sa valeur «fermer», la porte est retournée sur son côté fermé. Chaque Ghostbuster gagne 1 XP pour chaque marque qu'ils avaient sur cette porte. Ces marqueurs de proton sont ensuite retournés aux Ghostbusters.

Lorsque la dernière porte est fermé, tous les fantômes sur la carte sont aspirés de nouveau dans le monde des esprits. Voilà comment la plupart des scénarios sont gagnées, mais les entités les plus dangereux ne sont pas vaincu si facilement.... Les cartes scénario vous permettront de savoir comment un boss fantôme doit être battu.

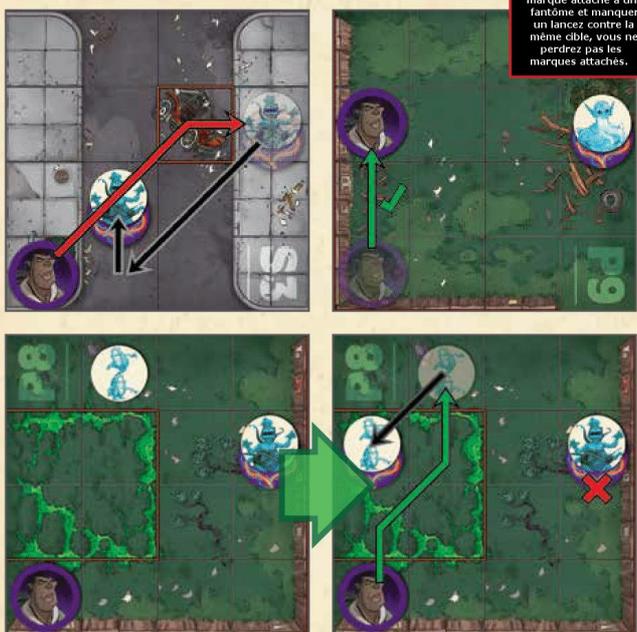


RAYON A PROTON

Un rayon Proton est un faisceau qui se projette à partir d'un Ghostbuster à une cible via leur fusil à protons. Si vos cinq marques a proton sont déjà attachés à un fantôme ou une Porte, vous ne pouvez pas en ajouter d'autres. Lorsqu'un fantôme se déplace, les marques attachés à lui se déplacent avec lui

Quand un fantôme ou une Porte nécessite plus d'une marque a Proton pour Piégé / Fermer, placez votre marque soit sur le fantôme/porte. Avec un Boss, placer la marque sur sa carte, car ils en nécessitent souvent de nombreuses pour le vaincre.

Si vous avez une marque de Proton attaché à un fantôme ou une porte, attaquer un autre fantôme ou Porte va supprimer tous les marques de protons de votre 1er fantôme. Alors que si vous avez une marque attaché à une cible, vous pouvez continuer de tirer sur cette cible. Vous pouvez continuer de tirer contre cette cible jusqu'à ce que le nombre de marque sur elle soit égale à la valeur "Pour Attraper" ou «fermer» de la cible.



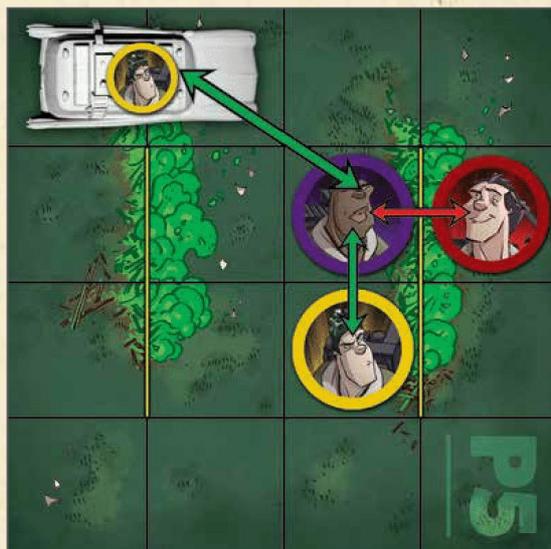
Vous déplacer pendant que vous avez une marque a Proton attaché à une cible ne supprime pas vos marques. En fait, c'est souvent une nécessité tactique! Si un fantôme menace de sortir de votre LDV, passer à un meilleur point de vue permettra de garder vos marques dessus. Il est permis de sortir de LDV au cours d'une action de mouvement, mais une fois l'action mouvement terminée, vérifiez LDV sur votre cible. Si votre LDV a été brisée par un fantôme, une Porte, ou des lignes de terrain, supprimer toute vos marques a protons de la cible.

MANOEUVRES

Au cours d'un tour Ghostbusters, ils peuvent effectuer l'une des deux manœuvres suivantes avant de prendre toute action, après la prise d'une action, ou après la prise de toutes les actions. Un Ghostbuster qui n'a aucune action en raison du Slime peut quand même effectuer une manœuvre.

• Transféré un fantôme capturé

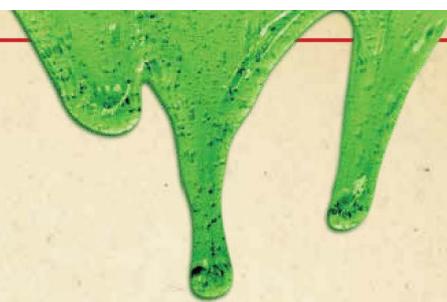
Placer un certain nombre de fantômes prisonnier de votre carte personnage sur la carte personnage d'un Ghostbuster sur un espace adjacent sur la carte. Alternativement, vous pouvez prendre un certain nombre de fantômes piégés de la carte personnage d'un Ghostbuster adjacente à votre Ghostbuster et placez-les sur votre carte de personnage. Vous devez avoir une LDV à l'autre Ghostbuster. Un Ghostbuster sur une case adjacente (le côté long) de l'Ecto-1 peut transférer un fantôme capturé à un Ghostbuster dans l'Ecto-1 et vice versa.



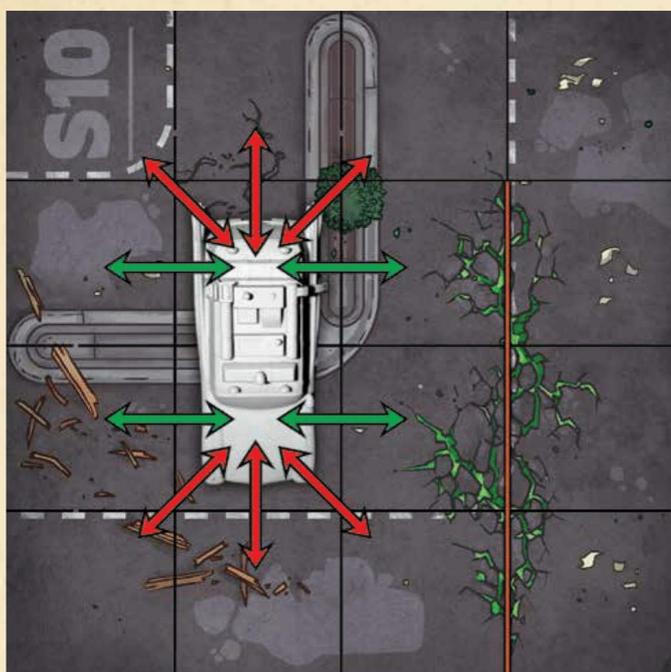
• Entrée / Sortir l'Ecto-1

Ont ne peut entré ou sorti que des quatre cases latéral. Si vous quittez le véhicule, placez votre figurine sur une case inoccupée de côté adjacente à l'Ecto-1. Si les quatre cases le long latérales est occupées, vous ne pouvez pas sortir du véhicule. Si votre Ghostbuster est dans un espace latéral adjacent à l'Ecto-1, entrer dans le véhicule en plaçant votre figurine sur le carreau Ecto-1.

Remarque: Un Ghostbuster peut également entrer ou sortir du véhicule par une action de mouvement, en suivant les mêmes règles que la manœuvre. Tu n'es pas obligé d'utiliser une manœuvre pour entrer / quitter l'Ecto-1.



Voir la section 6 pour plus d'informations sur l'Ecto-1.



Les cinq faces du dé psychic. Celles-ci sont liées aux portes sur la carte. Les portes ouvertes introduiront en general de nouveaux fantômes dans notre monde. Les portes fermées peuvent avoir n'importe quel effet. Votre scénario donnera les détails.



le Symbole Chaos met les fantômes sur la carte dans une frénésie! Chaque fantômes réagit comme si le plus proche Ghostbuster dans la LDV l'avait manqué au combat. Vérifiez la carte du fantôme pour voir sa réaction. Les fantômes ont une LDV de 3 cases et les lignes de terrain peuvent bloquer. Les Fantômes qui ne sont pas dans une LDV d'un des Ghostbusters ne se déplacent pas. Si plusieurs fantôme se déplacent à cause de cela, lancez le dé de mouvement une seule fois pour toute les résolution de mouvement aléatoire.



RETRAIT DE SLIME SOI MÊME
Ce n'est pas une action ou une manoeuvre. Pour enlever le slime vous-même, vous devez n'avoir pris aucune actions ce tour. Retirer 1 Token Slime sur vous-même, alors vous perdez toutes les actions pour ce tour, mais vous pouvez toujours effectuer une manoeuvre ou utiliser une des capacités du personnage.



Quand il y a une égalité pour «Le Ghostbuster le plus proche" lorsque le symbole Chaos est apparaît (ou tout autre raison d'ailleurs), Lancez le dé a Proton pour résoudre lequel doit être la cible.

Fin du tour

Vérifiez les cartes Fantôme et la carte Scénario pour toute effets "Fin du tour". Ensuite vous pourrez lancez le dé psychic.

Lorsque plusieurs fantômes sortent d'une porte ou plusieurs fantômes se déplacent en raison du Symbole Chaos, résoudre le mouvement des fantômes avec la Classe la plus basse a la plus haute.



Le Dé psychic est lancer par un des joueurs à la fin de chaque round de jeu. N'importe qui peut le rouler le dé pshicic quand vient la fin du tour.

Après le dé psychic a été lancez et résolu dans un round, ce round est fini et un nouveau round commence.

Pro Tip
Vous pouvez lancez le dé psychic et le dé du Mouvement en même temps. De cette façon, le mouvement aléatoire ou le fantôme émergents sera déjà déterminé.

SECTION 6 - THE ECTO-1 VEHICLE

A Ghostbuster enters and exits the vehicle only from the long sides of the vehicle. While inside the Ecto-1, you are considered to occupy both spaces of the vehicle. That means you may enter/exit the vehicle from any long-side door. The side you entered from has no bearing on the side from which you may exit.

While inside the Ecto-1, you may only perform the Move, Drive, or Deposit Trapped Ghosts Actions. You may also perform Maneuvers and use Character abilities.

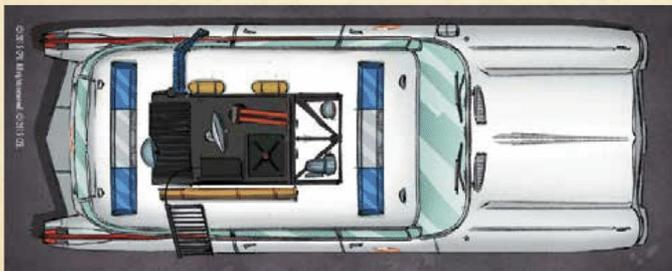
A Ghostbuster in an adjacent side space (the long side) of the Ecto-1 may Transfer Trapped Ghosts to a Ghostbuster inside the Ecto-1 and vice versa.

Slime cannot be removed from Ghostbusters inside the Ecto-1 and no Combat Actions may be taken from inside it. While inside, you cannot remove Slime from Ghostbusters outside of the Ecto-1.

When a Ghost moves into or through a space occupied by the Ecto-1, all Ghostbusters within get Slimed. While a Ghost shares a space with the Ecto-1, it cannot be driven and no Trapped Ghosts may be deposited. Place the occupying Ghost on top of the vehicle figure in the appropriate space (front or back), not on the Ecto-1 tile. Ghosts on the Ecto-1 may be targeted with the Combat Action as usual. The Ecto-1 never blocks LoS or impedes movement.

If Slime is projected onto one or more of spaces of the Ecto-1 (like from a bursting Galloping Ghoul), each occupant of the Ecto-1 gets Slimed.

The Ecto-1 contains a portable Dimensionometer, which allows Ghostbusters to send Trapped Ghosts back to the Spirit World. A Ghostbuster must be adjacent to (in one of the 10 surrounding spaces) or inside the Ecto-1 to deposit Trapped Ghosts.



SECTION 7 - APPENDIX

CHARACTER ABILITIES EXPLAINED

Egon Spengler

Level 1: This ability may trigger multiple times during your turn. If an effect adds to your Proton Die result, this ability will not trigger.

Level 2: If you re-roll a 1, and roll a number other than a 1, your Level 1 ability does not trigger.

Level 3: You now have 3 Actions to spend on each of your turns. If you gain this ability mid-turn, you will immediately have the additional Action to spend.

Level 4: Only the die you choose can trigger your Level 1 ability. If you re-roll a 1, and roll something other than a 1, your Level 1 ability does not trigger.

Level 5: This ability affects the whole team.

Ray Stantz

Level 1: This ability may trigger multiple times during your turn. You cannot spend an Action to remove Slime if there is no Slime to remove.

Level 2: This does not trigger your Level 1 ability.

Level 3: You now have 3 Actions to spend on each of your turns. If you gain this ability mid-turn, you will immediately have the additional Action to spend.

Level 4: This can include you. This ability does not trigger until after all "When Hit" or "When Trapped" effects have resolved. This does not trigger your Level 1 ability.

Level 5: This ability affects the whole team, and can be used when a missed Proton Roll targeting a Ghost or Gate requires the Movement Die to be rolled.

Peter Venkman

Level 1: This ability only triggers during your turn, normally as a side effect of Combat.

Level 2: This ability only triggers during your turn, normally as a side effect of Combat. This can trigger your Level 1 ability.

Level 3: You now have 3 Actions to spend on each of your turns. If you gain this ability mid-turn, you will immediately have the additional Action to spend.

Level 4: This ability does not trigger until after all "When Hit" effects have resolved. If the Ghost is no longer in play, this ability does not apply.

Level 5: This ability affects the whole team, and adds an extra space of Line of Sight Range and Combat Range.

Jouer plus de 4 Ghostbusters

Le jeu est conçu et optimisé pour 1-4 joueurs. Nous avons ajouté quelques règles pour pouvoir jouer plus de quatre Ghostbusters.

Le premier Ghostbuster commence le jeu avec le Dé Psychic, le lance puis active les portes qui peuvent convoquer les fantômes.

Après avoir résolu cette action, passez le dé Psychic au troisième Ghostbuster dans le sens horaire.

Au début de votre tour, si vous avez le dé Psychic en face de vous, lancez-le et passez-le au troisième Ghostbuster comme indiqué plus haut. Maintenant, le Dé Psychic sera lancé plus souvent, ce qui augmente la difficulté pour compenser les Ghostbusters supplémentaires.

De façon claire, vous finissez toujours le round après que 4 Ghostbusters ont pris leurs tours. Après que le quatrième Ghostbuster termine son tour, résoudre toutes les actions spécifiques fantômes / Scénario, puis le cinquième joueur commence le tour suivant.



Explication



- La Ligne Rouge représente le dé Psychic, Peter commence la partie avec le dé psychic puis le passe à Winston qui lui-même le passe à Peter et ainsi de suite...

- La Ligne Bleu représente un Round dans une partie à 6 Ghostbusters.