

Maison hantée

Règles du jeu

Au moins une âme de cette maison n'est plus la sienne…



Un jeu imaginé par Bryan Blondeel, Alexandrine Vanderheyden et Jérome Dehullu

Mis à jour le 26 octobre 2026

Le principe

Maison hantée se joue **dans une vraie maison**, la nuit, avec son téléphone. Chaque pièce porte un QR code ; chaque téléphone ouvre la page du jeu dans son navigateur, sans rien installer. Un serveur mène la partie : il distribue les rôles, tient le chrono, déclenche les caprices de la maison et murmure ses secrets à chacun.

Vous entrez tous comme **Visiteurs**, pour lever la malédiction en accomplissant des missions dans les pièces. Mais au bout de quelques minutes, la maison **possède en secret l'un d'entre vous**. Son âme sautera ensuite de corps en corps. **Personne n'est jamais éliminé : on change de camp.**

Trois principes : **frisson, pas horreur** (des sons, de l'obscurité, aucun gore) ; **personne sur la touche** ; **levez les yeux du téléphone** (les meilleures épreuves se jouent à voix haute).

Avant la partie (l'organisateur)

1. **Créer son compte** d'organisateur sur le site (pour l'instant sur invitation) et **décrire sa maison** : ses étages et ses pièces. Choisir le **salon** (accueil, rassemblements, séances) et le **tableau électrique** (coupures). En option : une salle de contrôle, une horloge comtoise, une cuve à mazout, des salles « danger ».
2. **Imprimer et coller les QR codes** : un dans chaque pièce (pas d'entrée d'étage à scanner), des **sceaux** sur des meubles bien visibles. Faire une fois le **tour d'attribution** avec son téléphone pour que le jeu sache quel QR est où.
3. **Distribuer les cartes cachées** (voir plus bas).
4. **Ouvrir une soirée** : un code de six lettres apparaît. Une télé au salon peut afficher le chrono, la malédiction et les annonces.
5. **Régler la partie** : le plus simple est une **formule toute prête** (Première soirée en famille, Soirée entre amis, Partie express, Habitués), à retoucher si besoin ; des **conseils** tiennent compte des joueurs inscrits. Ses réglages préférés s'enregistrent sous un nom et servent de départ aux soirées suivantes.

Sécurité : on marche, on ne court pas dans les escaliers ; on garde un peu de lumière dans les passages dangereux ; on exclut les pièces où l'on ne veut voir personne (l'organisateur peut les retirer du jeu).

Rejoindre la partie

Chaque joueur va sur le site, tape le **code de la soirée** (ou scanne le QR « Rejoindre » de la télé), choisit un **pseudo** et un **portrait**, puis **active le son de son téléphone** (pas de mode silencieux, volume monté) et touche « Tester le son » : un carillon doit sonner. Tout le monde attend au salon que l'organisateur lance la partie. En cours de route, il peut la **mettre en pause** (livreur, repas : tout se fige et chacun retrouve son temps à la reprise) ou l'**arrêter**.

Au lancement, chacun découvre sa **carte de rôle** en **gardant le doigt dessus** : elle se cache dès qu'on le lève. Elle revient **à chaque changement de camp**, même si l'on avait fermé la page à ce moment-là. Un téléphone qui se met en veille retrouve sa partie tout seul ; un téléphone éteint en plein mini-jeu compte la mission comme ratée une minute après la fin de son chrono (à deux, la maison sait si c'était trouvé).

Si l'organisateur a activé le **tuto d'échauffement**, la première mission de chacun se joue au salon, avec un mini-jeu simple, pour apprendre à scanner et à jouer : elle ne compte pas.

La maison parle : sa voix sort des téléphones et de la télé aux moments forts (coupure, séance, Heure maudite, fin), et murmure parfois à l'oreille de quelqu'un.

Une nuit en trois actes

Acte	Ce qui se passe
I. L'arrivée	Tout le monde est Visiteur et le sait. On accomplit des missions, la barre de la malédiction monte.
II. La possession secrète	Une à quatre minutes après le premier conseil du carillon (vers la 10e minute), la maison possède un joueur au hasard (deux à partir de 7 joueurs et trois dès 13 en partie Standard ou Longue ; en partie Courte, deux dès 6 joueurs et trois dès 11. Les hôtes de départ se connaissent). **Seuls eux le savent.**
III. La révélation	Quand les Envoûtés sont assez nombreux (4 sur 10, environ 40 % de la table), ou au début de l'Heure maudite, la maison annonce : « il y a au moins un possédé parmi vous ». **Jamais combien.** Le carillon sonne aussitôt : tout le monde au salon, et cette fois on vote. Les séances deviennent possibles (la lanterne et le rituel, eux, s'éveillent dès le premier carillon).

À 2 ou 3 joueurs (ou si l'organisateur le choisit), la partie est **coopérative** : pas de possession, tout le monde contre le chrono.

Les rôles

Rôle	Camp	Ce qu'il fait
Visiteur	Les Visiteurs	Accomplit les missions, trouve des objets ; dès le premier carillon : lanterne, rituel de découverte ; en acte III : séance.
Hôte de l'âme	Les Envoûtés	Porte l'âme : **envoûte** les autres, **sabote**, fait semblant de jouer ses missions. Résiste à la lanterne.
Envoûté	Les Envoûtés	Ancien Visiteur pris par l'âme : fait semblant de jouer, **sabote**. Ne peut pas envoûter.

- **Envoûter fait sauter l'âme** dans la victime, qui devient le nouvel hôte ; l'ancien hôte reste Envoûté. Après chaque saut, l'âme doit reprendre des forces : le nouvel hôte remplit sa **jauge de l'âme** en réussissant des missions, avec une réussite de plus à chaque nouvel hôte.
- **Le camp se découvre en jouant** : personne ne reçoit la liste de ses alliés. La victime sait qui l'a prise ; l'ancien hôte sait où l'âme est partie.
- **Une mission jouée par un Envoûté ne fait jamais avancer la barre**, et rien ne le montre à l'écran. Pire : **réussie par des Envoûtés seuls, elle la fait reculer** (d'une mission, deux en salle danger). L'hôte, lui, ne retire rien : ses réussites remplissent la **jauge de l'âme**, qui lui permet de posséder.

Se déplacer dans la maison

- On scanne **directement la pièce**, à n'importe quel étage : plus de QR d'entrée d'étage.
- Scanner le QR d'une pièce, c'est dire « je suis ici ». On reste **présent 45 secondes** après sa dernière action dans la pièce ; pendant un mini-jeu, on est présent jusqu'à la fin.
- Le bouton **« Scanner »** du jeu ouvre la caméra ; l'appareil photo du téléphone marche aussi.

Les missions

- Chacun a **une mission à la fois**, dans une pièce indiquée, et la suivante est toujours ailleurs. Le téléphone dit le chemin (« Monte d'un étage… »), parfois comment trouver la pièce, et le plan montre « Tu es ici » et « Ta mission ».
- Dans la pièce, on cherche le **sceau** et on le scanne : la mission s'éveille. La maison décide alors si c'est une épreuve **en solo** ou **à deux** (plus d'une fois sur deux, quand un partenaire est libre).
- L'explication complète s'affiche la première fois, un rappel ensuite. On coche « J'ai compris », puis « Commencer ».
- **Réussite : la barre monte d'une mission. Échec : rien ne bouge**, sauf dans une **salle danger**, où un échec la fait redescendre d'une. La maison y est plus forte : ses événements y frappent aussi plus souvent. Le téléphone l'explique au premier passage.
- On ne peut pas abandonner une mission.
- La barre, c'est **le journal de la maison** : tous les douzièmes, une page se recolle et raconte un des douze portraits du couloir (une barre qui recule en brûle). Elle demande environ **5 à 7 missions par joueur** en partie Standard (5,5 à 10 joueurs), selon la table (18 en coopératif) ; seules celles des Visiteurs comptent. Plus d'une mission sur deux se joue **à deux**.

Il y a **49 épreuves** : 21 en solo (chandelles, énigmes du sphinx, parquet piégé, puits sans fond, et des casse-tête : le caveau à combinaison, les miroirs de la crypte, « Qui ment ? », les fils de la crypte, le tiroir coincé, les gardes fantômes…) et 28 à deux (dont le canon des damnés, où l'on frappe chacun un temps sur deux, la voix des murs, une phrase murmurée à deviner, l'ombre qui avance, un théâtre d'ombres à monter avant que l'ombre n'arrive, le coffret piégé à désamorcer avec un manuel, les cristaux de l'autel, le registre du manoir et l'horloge muette, où chacun n'a que la moitié des indices, ou encore la projection d'un film muet à décrire).

Les missions à deux

- Quand une mission devient « à deux », un **partenaire libre est appelé** sur son téléphone : il met sa propre mission en pause et rejoint la pièce. Le premier l'attend sur place.
- **L'un voit, l'autre agit** : un seul a l'information, l'autre a les commandes. **Il faut se parler à voix haute.**
- Deux épreuves se jouent **à distance**, chacun dans sa pièce, sur deux étages différents : **le télégraphe** et **les radiateurs**.
- Un partenaire qui ne vient pas dans les **90 secondes** fait reculer la barre, à son compte.
- Une mission à deux compte si au moins un Visiteur y participe.

Les cartes cachées et les objets

- En salle d'attente, chaque joueur reçoit **deux cartes QR identiques** (une seule au-delà de 6 joueurs), les scanne, puis **les cache dans la maison**, pas à la vue de tous : il faut les chercher un peu (derrière un rideau, sous un vase, sous un coussin, derrière un cadre…), mais **jamais dans une armoire, un tiroir ou ce qui s'ouvre** : on n'ouvre rien. Pour chaque carte, il écrit un **indice** sur sa cachette (« près de ce qui chauffe »), puis touche **« Je suis prêt »**. Pendant la partie, chacun lit dans « 🔎 Indices des cachettes » les indices des cartes des autres, sans savoir qui les a écrits.
- Pendant la partie, on fouille. Quand on trouve la carte **d'un autre** et qu'on la scanne, la maison décide selon **son propre rôle** : un Visiteur reçoit une **carte mystère** et choisit : **voir l'âme de la personne de son choix** (« c'est l'ami que vous avez toujours connu » ou « cette personne n'est plus elle-même »), ou **offrir quelques minutes à la nuit** (3 par défaut, réglable par l'organisateur) ; il peut aussi la garder pour plus tard, dans 🎭 ; un hôte, un objet maudit (la barre recule) ; un Envoûté, rien. Chaque carte ne sert qu'une fois. **On ne scanne jamais ses propres cartes.**
- Les **objets de rituel**, eux, se gagnent en réussissant des missions (une fois sur trois). Trois objets **différents** permettent le **rituel de découverte** (dès le premier carillon).

Les boutons toujours à portée

En haut de l'écran, à côté de la lune : 🎭 **Mes épreuves** (ta mission Killer ou ton défi sonore, et les questions qu'on te pose : on y répond à tout moment, même pendant une coupure ou un mini-jeu), 📷 pour scanner, 🔄 pour rafraîchir l'écran s'il semble bloqué (le téléphone retrouve sa partie).

Les pouvoirs de la lune

Toucher la lune, en haut de l'écran, ouvre le même menu chez tout le monde (✕ ou un second toucher à côté pour le refermer) : impossible de savoir qui fait quoi. Chacun n'y trouve que ses propres pouvoirs. Les joueurs présents dans la même pièce apparaissent en **blanc éclatant**, les absents grisés.

- **Envoûter** (hôte) : une personne présente dans la même pièce. Pas besoin de se cacher : il suffit d'être au bon endroit. Pour être « présent », l'hôte scanne le QR de la pièce, **n'importe laquelle**, même si sa mission est ailleurs (sa présence dure 45 secondes après chaque action). La cible, elle, compte comme présente tant qu'elle n'a pas scanné une autre pièce. Mais il faut d'abord **remplir la jauge de l'âme** en réussissant des missions (de 3 à 13 selon la table et la durée de la partie), puis une de plus à chaque nouvel hôte. **Pour envoûter**, l'hôte choisit sa cible dans la lune : le téléphone lui donne un **geste précis** à faire vers elle, bien visible (par exemple : la fixer en touchant trois fois son oreille gauche), et un **mot secret** à glisser dans la conversation, l'air de rien (« parapluie », « cornichon »…). Sur le téléphone de la cible s'ouvre une fenêtre « Un mot t'a frappé ? » : elle a **2 minutes et 3 essais** pour taper le mot. Le bon mot, et l'âme saute. Sinon, ou si l'un des deux quitte la pièce, rien ne se passe et la jauge reste pleine. Les témoins attentifs peuvent trouver ça bizarre… Après ta possession, et à chaque mission qui nourrit ta jauge, **ta lune bat** : touche-la pour voir où tu en es. Quand la jauge est pleine, ton écran clignote en violet, un message te prévient (« Ton âme est prête ») et la lune luit : touche-la, Envoûter est en tête du menu, avec les personnes de ta pièce. Si tu tardes (4 minutes sans essayer), un seul message, de

l'allure d'un message ordinaire, te le rappelle : « Tu es l'envoûteur : envoûte un Visiteur ! » Si tu es possédé en plein mini-jeu, tu finis ta partie tranquillement : tu ne l'apprends qu'à la sortie du jeu.

- **Saboter** (Envoûtés, dès l'acte II) : une réserve commune, un sabotage toutes les 5 minutes, jamais pendant une séance. **Coupure**, **brouillard**, **porte maudite** (une pièce scellée), **fausse piste** (la prochaine mission d'un joueur part à l'étage le plus éloigné). Un sabotage ressemble exactement à un caprice de la maison.
- **Lanterne bénie** (Visiteurs, dès le premier carillon) : **il n'y en a qu'une dans toute la maison**. On la trouve parfois après une mission réussie (jamais un Envoûté). Si son porteur se fait envoûter, elle passe, un peu plus tard, à un autre Visiteur au hasard. On peut prévenir les autres Visiteurs. Pour **purifier** quelqu'un dans la même pièce, on lui demande un **geste** (affiché à l'écran) ; la personne confirme sur son téléphone dans les 60 secondes. Un Envoûté purifié redevient Visiteur ; le purificateur lit « libérée » ou « rien » (un innocent et l'hôte donnent le même « rien »). La lanterne est consommée dans tous les cas.
- **Le compteur des esprits** (dans la lune, pour tous, dès le premier carillon) : il relit tout ce que ton téléphone a capté cette nuit (frissons, traces, cartes vides, annonces de la maison…), pièce par pièce. Utile pour se souvenir où il s'est passé quelque chose avant une séance.
- **Rituel de découverte** (dès le premier carillon, trois objets différents, dans n'importe quelle pièce) : une vision d'une personne présente avec toi, pour toi seul : « c'est l'ami que vous avez toujours connu »… ou « cette personne n'est plus elle-même ».
- **Séance** (acte III) : voir ci-dessous.

La séance

- N'importe qui peut la convoquer depuis la lune, Envoûtés compris ; **une seule par joueur**.
- Au salon, ton téléphone te rappelle que tu peux la convoquer, et combien de joueurs il faut réunir : rassemble-les **avant** de la lancer.
- Tout le monde a **2 minutes au plus pour rejoindre le salon et scanner son QR** ; la séance commence dès que tous sont là. **C'est obligatoire** : pendant une séance, aucune mission ne démarre (sans punition, mais ton téléphone ne te montre que le chemin du salon). Un retardataire peut encore la rejoindre. **Seuls les présents votent.** S'il y a moins de la moitié des joueurs au moment du vote, rien ne se passe.
- Une mission à deux qui attendait son partenaire est mise de côté, sans pénalité : on la reprend après la séance.
- **La séance dure 10 minutes**, avec son propre minuteur. Chacun reçoit **une question** pour lancer la discussion : au premier conseil, des repères (« As-tu senti un frisson ? Retiens ta réponse ») ; ensuite, ce qui a changé (« Depuis le dernier conseil, as-tu senti un frisson ? Où, avec qui ? »). **On vote quand on veut** (secret, modifiable, pour une personne présente ou « personne », utile quand on n'en sait pas assez) ; **à la 9e minute, la maison sonne** : il ne reste plus qu'une minute. **Dès que tous les présents ont voté, la séance s'arrête.**
- **Le carillon** : vers la 10e minute, à la révélation, puis au début de l'Heure maudite, la maison sonne et réunit tout le monde au salon pour une séance. Au premier, personne n'est encore possédé : on se parle sans voter, et la maison frappe juste après. Après la révélation, on vote.

- **Le chrono s'arrête pendant toute la séance** (⏸) et repart après le verdict : débattre ne coûte pas de temps.
- Désigné **Envoûté ou hôte** : il est **« libéré »**, sans autre détail (l'âme d'un hôte est détruite). Désigné **innocent** : la maison se venge, **la barre recule de 5 %** (environ 4 missions à 7 joueurs). **Égalité** : rien ne se passe.
- Pour désigner quelqu'un, il faut **plus de la moitié des voix des présents** (3 sur 4, 4 sur 7…) ; sinon personne n'est exorcisé. Ceux qui votent « personne » ou ne votent pas comptent contre.

La maison se réveille

Toutes les 6 à 9 minutes environ (rien pendant les 5 premières), la maison fait un **caprice** : un seul grand événement à la fois, jamais pendant une séance, deux fois plus souvent pendant l'Heure maudite. **Parmi les 17** :

- **Coupure générale** : les écrans s'éteignent, sauf ceux des réparateurs désignés, qui doivent se relayer au **tableau électrique**, chacun son tour et chacun son jeu (lanterne à stabiliser, boîte à couture, trousseau, cadenas, fils, fusibles, schéma, dynamo…) : le suivant ne peut jouer que lorsque le précédent a réussi. Certaines étapes se font à deux : celui qui vient de finir tient le disjoncteur pendant que l'autre tourne la dynamo, ou pose les fusibles qu'on lui passe après avoir examiné leur filament et les avoir testés sur la lampe témoin ; le code du cadenas est gravé dans une autre pièce, où il faut courir le lire. Toujours au moins deux réparateurs, même à deux joueurs. Un Envoûté parmi eux fait échouer la réparation en silence ; une étape ratée aussi (elle se rejoue, mais à la fin « les fils crépitent » et tout recommence) : impossible de savoir si c'est une maladresse ou une trahison. Le courant revient seul après un moment.
- **Pièce scellée** (crocheter sa serrure, seul, pour entrer : si ta mission t'y attend, tu la joues aussitôt), **horloge folle**, **surpression de la cuve** (à deux téléphones : l'un tourne la manivelle sans arrêt, l'autre dose la purge pour tenir l'aiguille dans le vert), **brouillard** (la barre disparaît), **murmures**, **poltergeist**, **apparition**, **porte qui claque**…
- **L'Appel du salon** : 90 secondes pour scanner le salon, sinon la barre recule (une mission par absent, trois au plus). Pendant l'appel, aucune mission ne démarre avant d'avoir scanné le salon, sauf celle qu'on avait déjà ouverte ; qui était déjà sur son jeu est excusé.
- **Lien d'âmes** : deux joueurs ont 2 minutes pour scanner la même pièce (+2 missions si un Visiteur en est).
- **Fantôme bienveillant** : si personne n'a encore trouvé la lanterne bénie, il la cache 3 minutes dans une pièce ; le premier Visiteur qui scanne la pièce la ramasse.

Les épreuves sociales

De temps en temps, ton téléphone te confie une **mission secrète, façon Killer** : amener quelqu'un, tiré au hasard, à faire quelque chose **sans qu'il comprenne que c'est ta mission**. Ce sont des choses qu'on fait naturellement en parlant : « Fais dire « je ne sais pas » à Léa », « Fais que Tom te suive dans une autre pièce », « Fais rire Sam ». Tu as 8 minutes. Quand c'est fait, touche **« C'est fait ! »** (aussi dans 🤹) : la personne visée reçoit une question (« Quelqu'un vient-il de t'amener à dire « je ne sais pas » ? ») et répond

franchement : **« Oui, sans rien voir venir »** (réussi), **« Oui, mais je l'avais grillé »** (raté : elle t'a démasqué) ou **« Non »**.

Réussie par un Visiteur, l'épreuve fait **avancer la barre d'une mission**. Les Envoûtés en reçoivent aussi, pour ne pas se faire remarquer… mais les leurs ne rapportent rien. Aucune pénalité si c'est raté. Toujours sans danger : on ne fait jamais sursauter quelqu'un dans un escalier, et on ne force jamais personne.

Six défis sont **sonores** : pousser un cri, faire claquer une porte (vérifie que le passage est libre), hurler comme un loup, frapper trois coups lents sur une porte ou un mur, pousser un rire de sorcière ou faire tinter un trousseau de clés. Ils ne visent personne en particulier. Après « C'est fait ! », **n'importe quel autre joueur de la soirée qui se trouve dans une autre pièce que toi** peut confirmer qu'il vient d'entendre le bruit : un seul **Oui** suffit. Ceux qui sont dans ta pièce ne sont pas interrogés : il faut qu'on t'entende à travers les murs ! Tu ne peux pas confirmer ton propre défi. Si tu n'as rien entendu, réponds **Non** ; les autres peuvent encore confirmer. Sans confirmation sous 60 secondes, le défi s'efface sans pénalité.

Pour ces **défis sonores uniquement**, une réussite fait avancer la barre d'une mission si l'auteur est Visiteur, ou reculer d'une mission s'il est Envoûté (hôte compris), sans descendre sous zéro. Le camp de la personne qui confirme n'a pas d'importance. Pour les missions secrètes, en revanche, **seule la personne visée valide**.

La salle de contrôle

Dans la pièce choisie, **la boule de cristal** : réussir son petit rituel (6 étoiles en 20 secondes) montre pendant 10 secondes, sur le plan, **où chacun a scanné en dernier**, et **combien la maison compte de Visiteurs et d'Envoûtés** (la seule exception à la règle « le nombre de possédés n'est jamais révélé »). Ouvert à tous, une fois toutes les 5 minutes.

Les indices

La maison ne ment jamais : un indice n'apparaît que si sa cause est réelle.

- **Trace de recul** : une pièce où une mission vient de faire reculer la barre le montre pendant 5 minutes à qui la scanne (où, jamais qui).
- **Trouble en duo** (après la révélation) : un Visiteur qui joue à deux avec un Envoûté voit parfois l'écran se troubler une fraction de seconde.
- **Frisson du témoin** (après la révélation) : quand quelqu'un change de camp dans la pièce où tu te trouves (possession, purification), tu sens parfois un frisson glacé. Il ne dit pas qui.
- **Le partenaire jamais venu**, **la carte vide** : à vous d'en tirer des conclusions.

Comment gagner

- **Les Visiteurs** gagnent si la **barre atteint 100 %** avant la fin du chrono.
- **Les Envoûtés** gagnent quand ils sont **les deux tiers de la table** (3 sur 4 à 4 joueurs, 7 sur 10), ou quand le **chrono tombe à zéro**.

- En partie coopérative, le chrono à zéro fait gagner la maison.

La maison raconte alors l'une de ses trois fins : **L'Aube** (la barre est pleine : elle relâche ceux qu'elle tenait… ou presque), **La Clôture** (le chrono s'éteint : personne ne sort) ou **La Maison au complet** (sa famille est réunie : les derniers invités sont priés de s'asseoir). Elle raconte aussi **le chemin de l'âme** : chez qui elle est entrée, et qui elle a pris ensuite, minute par minute.

À la fin, chacun voit les rôles révélés et **ce qui s'est vraiment passé** : qui a été possédé, quand, par qui.

Difficultés

La difficulté règle le rythme de la soirée et l'exigence des mini-jeux, pour **tous les joueurs**. Trois réglages :

Réglage	Choix
Durée	Courte (40 min) · Standard (60 min) · Longue (80 min) de jeu actif, hors conseils. La barre et la jauge de l'âme s'adaptent.
Exigence des épreuves	Accessible (mini-jeux plus simples, chronos plus longs : familles, première partie) · Normale · Corsée (séquences plus longues, chronos plus courts : habitués).
Intensité de la maison	Calme (un caprice toutes les 10 à 14 min) · Hantée (6 à 9 min) · Déchaînée (4 à 6 min).

Le chrono est suspendu pendant les conseils. Pour une partie Standard complète à partir de 5 joueurs, prévoyez environ **1 h 20**, hors accueil et explication des règles. Un conseil supplémentaire peut encore prolonger la soirée.

Trois préréglages : **Frisson** (Standard, Accessible, Calme), **Cauchemar** (Standard, Normale, Hantée : conseillé), **Damnation** (Longue, Corsée, Déchaînée). On peut aussi choisir les trois réglages un à un, ou tout régler à la main (mode Personnalisé).

La lanterne (une seule par partie), les séances (une par joueur) et les sabotages (un toutes les 5 minutes) ne changent pas avec la difficulté.

En cas de souci

L'organisateur a une page d'**administration** qui ne montre jamais les rôles, mais permet de tout débloquer : rétablir le courant, arrêter une séance, débloquer un duo, rendre un personnage à un téléphone qui l'a perdu, retirer un joueur.