



BRAM STOKER'S
DraculaTM

Illustre hôte!

Nous supposons que vous avez auparavant étudié soigneusement nos "Recommandations pour l'hôte". Ainsi cette règle du jeu ne sera pas une énigme pour vous !

Accueillez vos invités et plongez les immédiatement dans l'atmosphère de DRACULA en leur expliquant les règles du jeu, tant avec passion qu'avec clarté.

LES RÈGLES

© 1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.



BUT DU JEU

Il est facile et simple.

Éviter que le COMTE DRACULA ou l'un de ses vampires ne plante ses crocs dans votre cou et découvrir derrière quel voyageur se cache le Prince de la Nuit. Si l'un d'entre vous y parvient, il gagne la partie. Dans tout autre cas, DRACULA et ses vampires sont les gagnants.

LA PRÉPARATION

CHACUN DES VOYAGEURS REÇOIT UN PETIT CERQUEIL QUI CONTIENT:

- une carte d'invité
- une carte de vampire
- des dents de vampire

Cachez vos dents de vampire sur vous. A la fin du jeu, DRACULA et ses vampires arboreront leurs crocs afin d'être reconnus comme créatures des ténèbres.

Seul un des cercueils contient la carte du COMTE DRACULA à la place de la carte de vampire. Celui qui reçoit ce cercueil répand, Prince des Ténèbres oblige, la terreur parmi les autres joueurs.

Chacun d'entre vous ouvre tout d'abord son cercueil et lit soigneusement le texte de sa (ses) carte(s). Prenez garde à ce que personne ne lise vos cartes car votre rôle doit être tenu secret.

LA CASSETTE-AUDIO NOIRE

Elle constitue un élément très important de votre jeu. Dès que les joueurs ont ouvert leur cercueil et lu la (les) carte(s) qui s'y trouve(nt), mettez discrètement la cassette en marche. Après la première musique, vous devez sans plus tarder quitter la pièce où vous vous trouvez et vous cacher, loin du Comte Dracula.

Plus tard, un sourd son de cloche se fera entendre à intervalles réguliers. Ce sera pour vous le signal de retourner dans la pièce de jeu centrale où se trouve également la Route du Destin. Dès le son de cloche, les vivants n'ont plus rien à craindre des crocs de DRACULA et de ses créatures... jusqu'au prochain son de cloche, du moins.

LE DÉROULEMENT DE CETTE FUNESTE SOIRÉE...

COMTE DRACULA et ses vampires n'ont qu'un souci: la chasse de victimes et la morsure décisive. La "morsure" n'est bien entendu que symbolique: une simple prise légère au cou suffit. DRACULA ne peut s'attaquer qu'à une proie à chaque fois et ce, uniquement durant les phases d'action (entre 2 retentissements de cloches) et en dehors de la pièce de jeu centrale. Une phase d'action prend fin dès lors que les cloches sonnent. Le volume sonore de la bande doit donc être suffisamment élevé afin d'être entendu dans toutes les pièces de l'appartement ou de la maison.

Avec le premier retentissement des cloches, tous les humains n'ont plus à être inquiétés par le Comte et retournent dans la pièce centrale.

Le voyageur qui vient d'être "mordu" au cours de cette première phase d'action glisse discrètement sa carte de vampire sur le plateau prévu à cet effet. Après chaque phase d'action,



ce plateau est amené dans la pièce centrale afin de dénombrer combien de cartes de vampire s'y trouvent. Les voyageurs savent ainsi combien d'entre eux se sont métamorphosés en vampires.

Après cette première phase d'action, chacun des joueurs, y compris DRACULA et ses vampires, doit se soumettre à l'oracle de la Roue du Destin. Le plus jeune joueur fait pivoter la flèche de la Roue du Destin, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant l'épreuve de la Roue du Destin, tous les joueurs se comportent en voyageurs angoissés afin de ne pas révéler leur véritable identité.

LA ROUE DU DESTIN

Le premier joueur fait tourner la Roue du destin pour savoir quelle carte il reçoit. Lorsqu'il a tiré sa carte et lu ses instructions, il quitte immédiatement la pièce centrale. Les joueurs suivants font de même... à l'exception des trois derniers joueurs qui échappent, pour un temps, à l'épreuve du destin. Ces trois joueurs resteront dans la pièce centrale durant cette nouvelle phase d'action afin, par exemple, de propager des bruits inquiétants vers les autres pièces ou d'échanger le récit de leur aventures.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur action et sont revenus dans la pièce centrale, un des 3 joueurs qui étaient restés dans la pièce fait tourner la Roue du Destin. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre (mais à part les trois nouveaux joueurs qui vont rester dans la pièce centrale durant cette phase).

LES CARTES

Sur le plan de jeu, vous pouvez observer les 4 différents types de cartes que la flèche de la Roue du Destin peut vous amener à tirer.

FATALITÉ

Si la flèche de la Roue du Destin que vous faites tourner s'arrête sur une carte "Fatalité", vous devez alors tirer la première carte de la pile "Fatalité" et accomplir la mission décrite. Le texte de votre carte "Fatalité" doit être tenu secret et seuls vos yeux peuvent le lire. Quittez la pièce immédiatement afin de mener à bien votre mission. Dès votre retour, placez la carte "Fatalité" sur le plateau prévu à cet effet.

MALÉDICTION

Si la flèche pointe sur une carte "Malédiction", vous devez tirer une telle carte et lire son texte à voix haute. Quittez immédiatement la pièce afin d'exécuter les instructions. Placez la carte "Malédiction" sur le plateau prévu à cet effet, lors de votre retour dans la pièce principale. Vous avez sûrement remarqué la différence entre les carte "Fatalité" et "Malédiction". Dans le cas "Fatalité", vous vous rendez dans un lieu désigné, accomplissez une mission et avez la possibilité de vous cacher. Avec une carte "Malédiction", tous les joueurs...y compris les vampires, apprennent où vous vous rendez.

CRUCIFIX ET VIL

Lorsque la flèche de la Roue du Destin vous fait tirer une carte "Crucifix" ou "VIL", gardez cette



carte en votre possession. Elle vous protégera pendant une phase d'action, mais pas plus longtemps! A chaque fois que quelqu'un s'approchera de vous, utilisez votre carte pour faire fuir les créatures de la nuit. Si une telle carte est tirée par DRACULA ou par un de ses vampires, elle ne revêt aucun caractère protecteur. Pourtant, afin de ne pas être reconnus, DRACULA et ses vampires emporteront leur carte lors de la phase d'action, comme tout humain le ferait.

Si vous venez de recevoir une carte "Crucifix" ou "VIL", faites tourner une nouvelle fois la Roue du Destin jusqu'à ce que vous obteniez une carte "Fatalité" ou "Malédiction". Vous devrez alors immédiatement suivre les instructions de cette nouvelle carte.

MORDU PAR UN VAMPIRE!...

Le joueur "mordu" par DRACULA ou par un vampire lors d'une phase d'action se transforme instantanément en vampire. Il devra pourtant attendre la prochaine phase d'action pour commencer la chasse aux humains.

COMTE DRACULA et chacun de ses vampires a la possibilité de mordre un unique humain par phase d'action. Aussitôt que le son des cloches retentit, aucun humain ne peut plus être mordu.

Chaque nouveau vampire doit placer sa carte de vampire sur le plateau prévu à cet effet, à l'entrée de la pièce centrale. Ce faisant, il ne doit pas être remarqué par les autres joueurs. Pour bien faire, il n'y aura qu'un seul plateau pour recevoir les cartes des vampires: "Fatalité", "Malédiction", "Crucifix" et "VIL".

Dès que tous les voyageurs sont revenus dans la pièce centrale après la phase d'action, l'hôte va chercher la plateau et l'amène dans la pièce centrale. On dénombre alors le nombre de cartes vampire qui se trouvent sur le plateau et on annonce ce nombre haut et fort. Les cartes de vampires sont remises dans le plateau; toutes les autres cartes sont triées et remises au dessous des piles correspondantes.

GARDEZ LE CONTRÔLE

Lorsque le rythme de la partie s'intensifie par trop et qu'un déroulement "normal" du jeu semble ne plus pouvoir être assuré, vous pouvez tranquillement rester dans l'espace de jeu pendant 1 ou 2 phases d'action. Boissons et petits fours permettront de vous reposer et de commencer la nouvelle phase d'action du bon pied!

À LA FIN DE LA NUIT

Il se peut que le nombre des vampires augmente rapidement au cours de la partie. Si lors du dénombrement des cartes de vampire il s'avère que seul 1 ou 2 voyageurs sont encore humains, le jeu prend alors fin. Surtout, n'oubliez pas que le COMTE DRACULA ne possède pas de carte de vampire et qu'il doit être compté comme vampire lors du dénombrement.

L'heure de vérité est proche: une dernière fois, éteignez les lumières. DRACULA et ses vampires mentent sans bruit leurs crocs. Rallumez... Les vampires peuvent arborer fièrement leur signe de distinction.

Si deux d'entre vous ont survécu à la soirée en restant humains, ils doivent se faire connaître. L'un après l'autre, ils font tourner la Roue du Destin. Le premier survivant pour qui la flèche



pointe sur Fatalité a le privilège de percer le premier l'identité de DRACULA. A l'aide de la carte carte représentant le pieu, il désigne la personne qu'il suspecte être DRACULA. Si le joueur désigné possède en effet la carte DRACULA, l'humain ayant survécu est vainqueur. Si la personne désignée n'est pas DRACULA mais seulement un de ses vampires, elle a le droit de mordre le malheureux survivant et de le transformer ainsi en vampire. S'il existe un autre survivant, il essaie à son tour de démasquer DRACULA en répétant la procédure décrite ci-dessus.

Il est fort possible qu'à la fin d'une phase, tous les participants aient été transformés en vampire. DRACULA est alors déclaré immédiatement vainqueur et révèle son identité à l'assemblée des vampires.

Maintenant que vous êtes tous sûrs d'avoir bien compris les règles qui prévaudront au cours de cette soirée, de ne pas faillir en les respectant, de ne pas vous laisser aller quand vous serez amenés à "mordre" vos partenaires, et surtout de ne pas poursuivre les innocents que vous pourriez rencontrer sur le chemin du retour après cette soirée: que le jeu commence !

RECOMMANDATIONS DE SÉCURITÉ PENDANT LE JEU

Le jeu se déroulant essentiellement dans l'obscurité ou bien à l'aide de bougies, il est indispensable de jouer avec précaution afin d'éviter un accident.

Les enfants ne doivent jouer que sous la surveillance d'adultes. DRACULA vous offrira alors des heures d'amusement en toute sécurité.

DRACULA DANS UNE SEULE PIÈCE

DRACULA devient un jeu passionnant lorsque l'hôte prépare assidûment la soirée et lorsque les participants sont convenablement mis au courant du déroulement du jeu. Il est aussi préférable de disposer de deux ou de plusieurs pièces.

Dans le cas où une unique pièce est disponible pour jouer, les règles suivantes peuvent être appliquées.

LA PRÉPARATION

Les indications contenues dans la règle de jeu restent valides pour l'essentiel. Une assez grande surface libre doit être aménagée dans la pièce dont on dispose.

Pour ce faire, poussez les meubles sur les côtés ou sortez les simplement de la pièce. Les joueurs peuvent consacrer plusieurs minutes à mettre en sécurité les objets fragiles ou contentants qu'il vaut mieux éviter de rencontrer dans l'obscurité: Vases, objets en verre, petites tables, luminaires suspendus trop bas, ... Le but est de créer un espace dans lequel nos vampires sont en sécurité.

USTENSILES SUPPLÉMENTAIRES

Nous conseillons à l'hôte de se munir d'une lampe de poche, afin de pourvoir à l'éclairage lors du premier retentissement des cloches. Disposez allumettes et briquets à proximité des bougies, car vous devrez les éteindre et les rallumer souvent.



CHANGEMENTS CONCERNANT LES CARTES

L'espace de jeu étant désormais limité à une seule pièce, il n'est donc plus question de la quitter en vue d'aller accomplir sa mission dans les autres pièces.

Si le joueur tire une carte "Mission", il se rend dès l'extinction de la lumière dans l'endroit de la pièce désigné.

Lorsqu'il reçoit une carte "Malédiction", il doit annoncer à voix haute la direction vers laquelle il va se diriger: par exemple "à gauche près de l'armoire" ou "allongé sur le divan". S'il doit accomplir cette phase en compagnie d'un autre joueur, il prend celui-ci par la main et ne s'en sépare qu'au retentissement des cloches.

Les cartes "Crucifix" et "Ail" conservent leur rôle de protection contre la morsure des vampires.

LE NOUVEAU DÉROULEMENT

La différence principale est qu'il n'est plus possible de quitter la pièce. Afin de ne pas compromettre la sécurité et les chances de fuite des humains, la lumière doit être immédiatement éteinte dès lors qu'il ne reste plus que trois joueurs devant la Route du Destin. Au mieux, ces trois épargnés s'occupent d'éteindre les lumières. Pendant la phase d'action dans l'obscurité, ces 3 joueurs sont "tabous": ils ne peuvent pas être mordus par DRACULA et ses vampires. Au premier retentissement des cloches, les joueurs rallument bougies et lampes.

Au début du jeu, la "morsure" du vampire doit être clairement définie et reconnue par tous. Ce sera par exemple une légère prise au cou ou au bras. Lorsque deux joueurs se rencontrent dans l'obscurité, ils doivent s'immobiliser une ou deux secondes afin de donner une chance à l'éventuel vampire de mordre sa victime.

Chaque vampire, tout comme le COMTE DRACULA, n'a le droit de "mordre" qu'un seul joueur par phase d'action. Si le joueur mordu est par malchance déjà vampire lui-même, il n'est pas possible au "mordeur" de choisir une nouvelle victime. Les humains doivent aussi avoir une petite chance!

Nous recommandons de ne pas vous lancer dans des mouvements trop rapides: courir, sauter ou tout autre exagération sont donc interdits. De même, n'allongez les bras que lentement et avec prudence pour ne pas assommer la personne qui pourrait se trouver à côté de vous!

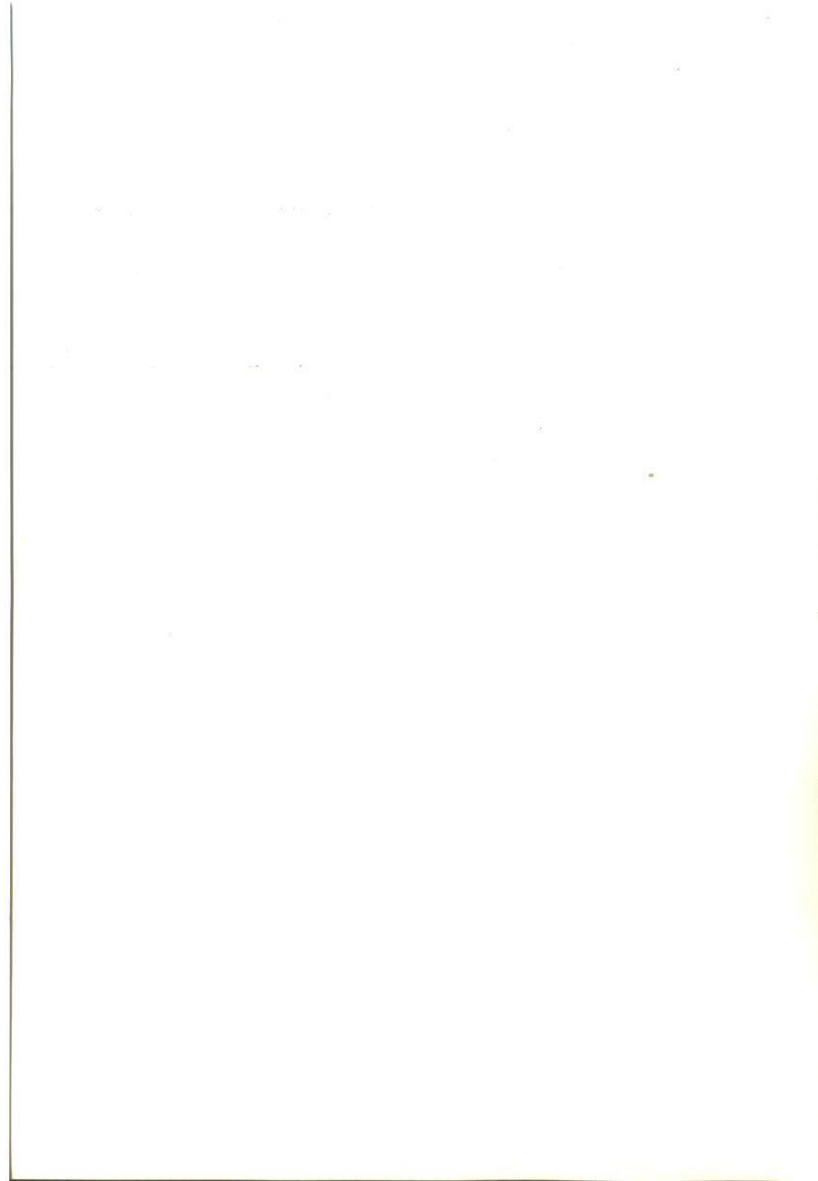
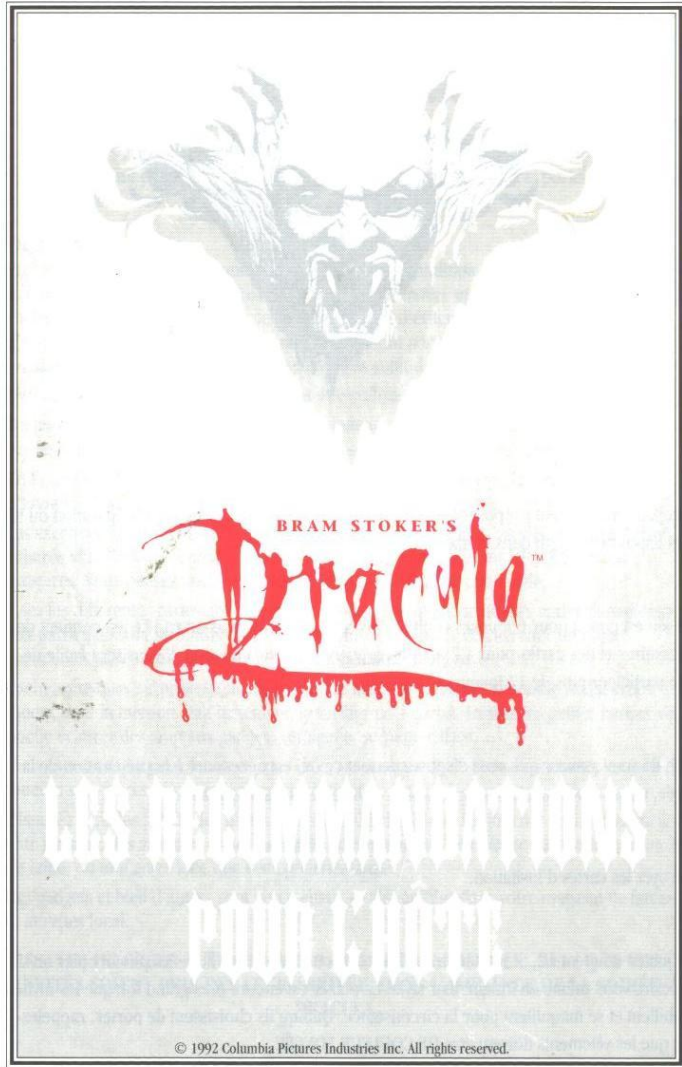
A la fin de la phase d'action, les cartes doivent être remises par les joueurs sur un plateau qu'ils ne peuvent pas voir. Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste qu'un ou deux humains. Le reste du jeu est semblable à celui décrit dans les règles.

© Copyright 1992 Crown & Andrews Pty Ltd, Sydney, Australia

Distribué sous licence par:



BLUE ZEBRA NV, Luthagen
Haven 9, B-2030 Belgium
Tel: 32 (0) 3 5 41 40 08
Fax: 32 (0) 3 5 41 08 85



Draele



Les pages qui suivent proposent à l'hôte des recommandations quant à la préparation du jeu dans l'appartement ou dans la maison.

Le jeu est conçu pour 6 joueurs et plus. Plus on est de fous, plus on rit ! Le jeu contient des accessoires et des cartes pour 12 joueurs. Avec un peu d'imagination, il vous sera facile de faire participer plus de 12 joueurs.

Afin de vous assurer que vous disposez de tout ce qui est nécessaire à la préparation de la soirée, nous vous conseillons de consulter la liste des achats proposés.

Envoyez les cartes d'invitation.

Le jeu en contient 12. Si vous les avez déjà toutes utilisées, il suffit de les photocopier ou de les écrire vous-même en imitant leur style. Le plaisir est encore plus grand lorsque les invités s'habillent et se maquillent pour la circonstance. Quoiqu'ils choisissent de porter, rappelez-leur que les vêtements doivent être DE COULEUR FONCÉE.



PRÉPARATION DES PIÈCES :

VOUS PRENDRIEZ PARTICULIÈREMENT PLAISIR À PRÉPARER L'APPARTEMENT OU LA MAISON.

Laissez libre cours à votre imagination afin de créer une atmosphère ténébreuse. Vos invités s'amuseront d'autant plus si vous donnez aux pièces un caractère lugubre, porteur de signes de mauvaise augure.

QUELQUES CONSEILS:

- Conserver un minimum de lumière est une première condition. Disposez dans chaque pièce une unique bougie, ou une petite lampe de poche, derrière un livre ou n'importe quel objet cachant la lumière directe, et ce de façon SÛRE afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'accident. Les petites bougies pour réchauffeur sont particulièrement adaptées. Déjà vendues dans un petit réservoir de métal, il vous suffit de les placer sur une soucoupe.
- Dans la pièce centrale, la luminosité doit être suffisante pour lire les cartes.
- Du papier crépon noir, du tissu ou des serviettes également sombres peuvent être placés sur les miroirs et les photos ainsi que drapés sur les meubles ou aux murs.
- En faisant pendre des fils de laine noirs du plafond, vous recréerez la sensation de toiles d'araignée pour les participants qui les frôleront dans l'obscurité.
- Les escaliers, ou autre obstacle et endroit dangereux situés dans les pièces, doivent être éclairés afin d'éviter les chutes des malheureux participants fuyant DRACULA et ses vampires. Vous pouvez aussi les isoler de l'espace de jeu par une corde.
- Lisez les différentes cartes afin de prévoir la préparation adéquate. Les cartes demandent aux participants de se rendre dans d'autres pièces et parfois de chercher un objet particulier: Salle d'eau, chambre à coucher, armoire, four, etc...
- Cachez quelques surprises sous les lits qui, le moment venu, effraieront le malheureux joueur dont la mission était justement de vérifier cet endroit. Laissez les petites lampes de poche éclairer des animaux gadgets (araignée, serpent, cafars, ...).
- Entrouvrez une ou deux fenêtres pour créer un courant d'air. Dans l'obscurité, les sens des joueurs seront très réceptifs à ces perturbations.
- Disposez dans les pièces des objets (NOX DANGEREUX) que les joueurs rencontreront sur leur passage: des animaux et des monstres (chauve-souris) en plastique suspendus par un fil de laine, ou tout autre idée que vous pourriez avoir.
- Ces gadgets et bien d'autres sont peu coûteux et disponibles dans votre magasin de farces et attrapes local.

ESSAYEZ DE CRÉER AUTANT D'ATMOSPHÈRE QU'EST POSSIBLE, AFIN QUE VOS INVITÉS SOIENT PRIS DES LEUR ARRIVÉE, DANS L'AMBIANCE DE LA SOIRÉE DRACULA.



PRÉPARATION DU JEU:

Placez un magnétophone dans l'appartement ou la maison afin qu'il puisse être entendu dans toutes les pièces. Placez la cassette audio du jeu dans l'appareil. Si celui-ci n'est pas muni de système auto-reverse, n'oubliez pas de retourner la cassette au cours du jeu. Montez le volume du son. Si vous n'avez pas invité vos voisins, prévenez-les à temps de la date de la soirée!

Montez autant de cercueils que vous serez de participants. S'il y en a plus de 12, improvisez les cercueils et les cartes d'invitation vous-même.

DANS CHACUN DES CERCUEILS, SAUF DANS 1, PLACEZ LES ÉLÉMENTS SUIVANTS:

- Une carte vampire
- Une carte invité
- Les dents de vampire

DANS LE DERNIER CERCUEIL:

- La carte DRACULA (qui contient des indications spéciales pour DRACULA)
- Les dents de vampire.

Pour des raisons d'hygiène, vous devez nettoyer les dents de vampire après chaque partie.

Posez ensuite les cercueils, après les avoir mélangés, sur un plateau. Dès que tous les invités sont présents, les cercueils doivent à nouveau être mélangés par un des invités. Il est très important que l'hôte ne sache pas qui est DRACULA.

Un autre plateau doit être placé en dehors de la pièce centrale de jeu, sur une table ou bien une chaise. Après chaque phase d'action, les joueurs déposeront sur ce plateau la carte qu'ils ont obtenue.

Recouvrez la table de jeu de la pièce centrale d'une nappe de tissu ou de papier noir. Il est plus avantageux que cette pièce n'ait qu'une porte, ou n'a ainsi qu'un passage obligé pour atteindre toutes les autres pièces.

Installez la Roue du Destin sur la table et fixez la flèche en son centre, de sorte qu'elle puisse se mouvoir librement. Répartissez ensuite les cartes selon leur appartenance aux quatre coins de la Roue du Destin.

Les boissons et les amuse-gueules doivent être servis dans cette même pièce... et doivent être préparés à l'avance afin que vous n'ayez pas à vous éclipser toutes les 5 minutes dans la cuisine!

Des biscuits appétits au buffet complet, vous pouvez tout envisager!

Le fond sonore musical, mystérieux, lugubre et diffusé en sourdine vous aidera à accueillir vos invités et à les mettre dans l'ambiance de la soirée.



A L'ARRIVÉE DE VOS INVITÉS

Le jeu commence dès que que vous recevez vos invités. Lorsque tous les invités sont présents, rassemblez les dans la pièce centrale, autour de la Roue du Destin. En tant qu'hôte, vous avez le privilège de leur raconter les prémices d'Une Soirée avec DRACULA.

"Très honorables invités. Vous faites partie d'un groupe de voyageurs de la fin du siècle dernier, surpris par une violente tempête au milieu de la nuit. Les courants déchaînés du fleuve ont emporté l'unique pont qui permettait le passage, et les routes sont inondées. Dans les hurlements du vent et les pluies torrentielles, vous avez suivi, malheureux!, une lumière qui, vous pensiez, vous mènerait à un refuge. Ce n'est que trop tard que vous découvrirez la présence de DRACULA, Prince de la Nuit, parmi vous. Qui subira sa morsure se transformera irrémédiablement en vampire. Ces infortunés voyageurs, victimes de la malédiction de DRACULA, pourront à leur tour mordre et transformer une proie innocente en vampire. S'en trouvera-t-il un parmi vous qui réussira à survivre jusqu'à l'aube prochaine en restant humain ...?"

Expliquez ensuite les règles du jeu aux participants.
VOIR RÈGLES DU JEU.

- Une fois que les joueurs ont compris les règles, vous pouvez procéder à la distribution des cercueils.
- Laissez aux joueurs le temps d'ouvrir leur cercueil et d'examiner la/les carte(s) qui s'y trouve(nt), puis mettez discrètement la cassette audio en marche afin de surprendre les participants par cette nouvelle atmosphère.
- Réglez le volume assez fort. Si la deuxième face de la cassette s'arrête avant la fin du jeu, ce qui arrive très rarement, rembobinez-la.

Si le rythme du jeu s'emballe, profitez-en pour remplir les verres et laisser courir la cassette pendant que les participants passent 1 ou 2 phases d'action au calme, près du buffet !

- Rappelez-vous toujours une chose: le jeu commence dès l'arrivée des vos invités et sera d'autant plus amusant et passionnant que vos invités feront preuve d'imagination et d'humour.

Vous jouerez et rejouerez à "Une Soirée avec DRACULA" en apportant vos propres idées et en recherchant la nouvelle identité du Prince de la Nuit.



LISTE DES ACHATS CONSEILLÉS

- Bougies, notamment sur barquettes métalliques
- Allumettes
- Tissu et papier noir
- Laine noire
- Maquillage de théâtre
- Petites lampes de poche
- Piles
- Farces et attrapes (si besoin est)
- Tresse d'auks
- Amuse-gueules, apéritifs
- Boissons

RÈGLE DE SÉCURITÉ:

Une Soirée avec DRACULA se jouant dans l'OBSCURITÉ et avec des BOUGIES, il est indispensable de jouer avec PRÉCAUTION afin d'éviter tout risque d'accident.

© Copyright 1992 Crown & Andrews Pty Ltd, Sydney, Australia

Distribué sous licence par:



BULE ZEBRA NV, Luthagen Haven 9, B-2030 Belgium
Tel: 32 (0) 3.541.40.08 Fax: 32 (0) 3.541.08.85

