

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



1887... Un Vampire se réveille pour étancher sa soif de sang. Des femmes et des hommes courageux s'allient pour l'anéantir. Ils devront déjouer les manigances de Renfield, son fidèle serviteur.

Résumé du jeu

Deux camps s'opposent : Vampire et Renfield contre Chasseurs de vampire. Au début du jeu, seul Renfield est connu ; le Vampire se dissimule parmi les Chasseurs.

Ces derniers doivent identifier le Vampire et le tuer avec le Pieu Ancestral, avant qu'il n'ait pu placer 5 cartes Morsure.

Ils peuvent lancer de puissants rituels pour gagner du temps et éliminer des suspects.

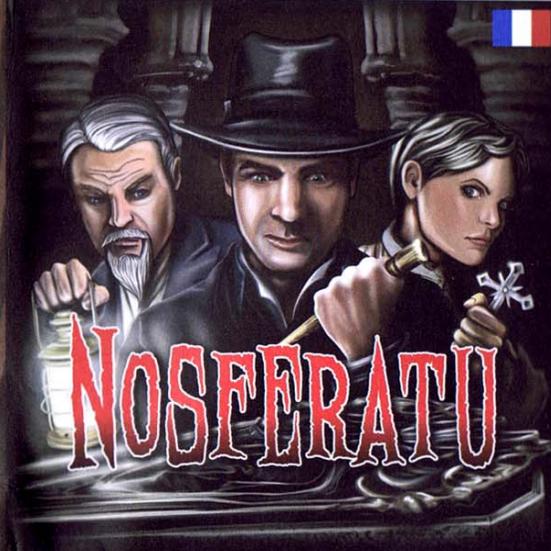
NOSFERATU



Plus d'infos sur NOSFERATU (traductions, FAQ, goodies...) : www.gm-editions.fr

Rejoignez-nous sur

Auteur : Pierre-Yves Lebeau
Illustrations : Ismaël (www.ismael.ch)



Les personnages : 8 cartes



6 Chasseurs 1 Vampire 1 Renfield



DOS

L'horloge : 11 cartes



1 Aurore 10 Nuits



DOS

La Bibliothèque : 49 cartes



18 Rumeurs 15 Composants 16 Morsures



DOS

Autres cartes



3 Rituels



1 Pieu Ancestral



1 Carte Ténébreuse (2 faces)

But du jeu



Equipe des Chasseurs :
Tuer le Vampire avec le Pieu Ancestral



Equipe du Mal (Renfield et le Vampire) :

Placer 5 morsures

ou

faire tuer par erreur un Chasseur par un autre Chasseur



Préparation

Cartes Personnage - Prenez la carte Vampire, la carte Renfield et des cartes Chasseur, de façon à avoir autant de cartes que de joueurs. Formez une pile.
Exemple : 6 joueurs = 1 Vampire + 1 Renfield + 4 Chasseurs

Horloge - Prenez autant de cartes Nuit que de joueurs et ajoutez-y la carte Aurore. Formez une pile et mélangez. Elle est nommée l'Horloge. Placez-la au milieu de la table, face cachée.
Exemple : 6 joueurs = 1 Aurore + 6 Nuits

Bibliothèque - Constituez une pioche avec les cartes Rumeur, Morsure et Composant. Ajoutez-y les cartes Nuit restantes. Mélangez soigneusement. Cette pioche est nommée la Bibliothèque. Placez-la au milieu de la table, face cachée.

Distribution

- 1 Un joueur se désigne pour jouer **Renfield**. Il prend la carte Personnage Renfield et la pose devant lui, face visible. Il distribue ensuite à sa guise, faces cachées, à chacun des joueurs, le reste des **Personnages**. Ainsi il choisit qui joue le Vampire ! Chaque joueur regarde sa carte et la place devant lui, face cachée. Chacun connaît alors son Personnage, qu'il garde pour toute la partie.
- 2 La **Carte Ténébreuse** est posée devant Renfield. «Soif Eternelle» est sur la face visible.
- 3 Excepté Renfield, chaque joueur pioche 2 cartes de la Bibliothèque. Il en prend connaissance secrètement et les pose devant lui, faces cachées. Elles constituent sa **Réserve**.
- 4 Les cartes **Rituel** sont alignées au milieu de la table, faces visibles.
- 5 Renfield donne le **Pieu Ancestral** au joueur de son choix, qui pose cette carte devant lui.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en **plusieurs manches**, jusqu'à ce qu'un camp remporte la victoire.

Une manche, c'est 4 phases de jeu :

- 1 Tour de table
- 2 Résolution de la pile d'action
- 3 Pieu Ancestral
- 4 Fin de manche

Conditions de victoire

Le jeu prend fin dès que l'un des deux événements suivants survient :



Le Pieu Ancestral est utilisé :

Lorsque le Porteur du Pieu Ancestral l'utilise pour tuer, il dévoile la carte Personnage du joueur de son choix :
- s'il s'agit du Vampire, les Chasseurs remportent la victoire
- s'il s'agit d'un Chasseur, le Mal remporte la victoire



5 morsures ont été appliquées :
Le Mal remporte immédiatement la victoire.

NB : les morsures annulées par des transfusions sanguines ne comptent pas.

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Remerciements tout particuliers...

... à Liesbeth, Aurore et Luc
... à Grosso Modo Éditions
... à Anne Faure, dont les dessins ont fait vivre la première maquette du jeu
... à Bretzel, Game Design Consultant
... à Arnaud Urbon, Mathieu Blayot et Yohann

Et pour leur participation aux tests...

... merci à mon Papa, Alain, Alexandre, Antoine, Benoit, la famille Berne, Bertrand, Bigjim, Blondin, Charles, Arnaud Constanty, Christophe Freydefont, David, Dominique, Elena & La Vache Tueuse, Emilie & Yann, Eric Bertrand, Frédéric, Guillaume, Gilles, Hadija, Irène, Jack, Jean-Marc, Jeanne, Jean-Philippe, Jérôme Balandreau, Jonathan, Josepha & Sylvain, Julien, Karen & JC, Lapinou, Matilda, Maïlys, Maylis & Frantz, Nadège & Vincent, Pierre, Mei Sim & Pierre-Louis, Roland Lehoucq et ses acolytes, Sébastien, Serge, SpanishInq, Stéphanie & Olivier, Telban et ses potes, Thomas, Vince de Terre, Vincent Faichaud, Vincent Pessel, Virus, Yvan...



GROSSO MODO
EDITIONS

Phase 1

Tour de table

Les Chasseurs et le Vampire remettent discrètement des cartes à Renfield pour constituer la pile d'action de la manche. Le tour de table peut être écourté par la révélation de la carte Aurore.

Le porteur du Pieu Ancestral débute le tour. Le tour de table s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. La phase s'arrête :

- soit quand le tour de table est fini (dans cette phase, chaque joueur ne jouera donc au maximum qu'une fois)
- soit lorsque la carte Aurore est piochée

A son tour, chaque joueur, **excepté Renfield** :

- 1 pioche 2 cartes dans la Bibliothèque et les ajoute (sans les dévoiler) aux cartes de sa réserve (s'il lui en reste)
- 2 choisit une carte dans sa nouvelle réserve et défausse cette carte (à côté de la Bibliothèque) **face visible**
- 3 choisit une seconde carte dans sa réserve et la donne à Renfield, **face cachée**
- 4 révèle une carte de l'Horloge (sauf le porteur du Pieu Ancestral) :



Carte Aurore : le tour de table prend fin (les joueurs suivants ne participent pas)

Renfield peut consulter les cartes qui lui sont remises.

Si la dernière carte de la Bibliothèque est piochée, une nouvelle Bibliothèque est immédiatement constituée en battant la défausse.

Phase 2 Résolution de la pile d'action

Renfield mélange les cartes qui lui ont été remises : elles forment la pile d'action de la manche. Il l'inspecte secrètement et annonce obligatoirement dans lequel des 3 cas suivants on se trouve :

1 La pile d'action contient des cartes Morsure et/ou Nuit.



Pour chaque carte Morsure dans la pile d'action, Renfield désigne un joueur en posant la carte devant lui. Les Chasseurs et même le Vampire peuvent être mordus ; jamais Renfield ! Un joueur peut cumuler 2 morsures maximum.

Pour chaque morsure subie, un joueur doit défausser une carte de sa réserve **sans la dévoiler**.

Un ou plusieurs joueurs ont été mordus au cours de cette manche ?

La Carte Ténébreuse a pour face visible...

...Soif Eternelle : elle est retournée

...Maître des Ténèbres : elle reste en place



La ou les carte(s) Nuit de la pile d'action est(sont) ajoutée(s) aux cartes formant la pile de l'Horloge.

Dans tous les cas, passez ensuite à la Phase 3.

2 La pile d'action ne contient que des Composants.



Si toutes les cartes formant la pile d'action sont des Composants, le porteur du Pieu Ancestral choisit un rituel, parmi ceux exposés face visible. Ses effets sont appliqués :



Miroir en argent
Renfield doit dévoiler la carte Personnage d'un joueur de son choix.



Distorsion temporelle
Une carte Nuit de l'Horloge est défaussée.



Transfusion sanguine
Une morsure placée devant un joueur est annulée et défaussée. Ce joueur pioche une carte qu'il ajoute à sa réserve.

La carte Rituel utilisée est retournée face cachée. Si les 3 Rituels se retrouvent faces cachées, ils sont retournés faces visibles.

Passez ensuite à la Phase 3.

3 La pile d'action ne contient que des Rumeurs

OU

Un mélange de Rumeurs et de Composants.



Passez directement à la Phase 3.

Phase 3

Pieu Ancestral

Le Pieu Ancestral va changer de porteur ou être utilisé pour tenter de tuer le Vampire.

Au cours du tour de table (phase 1)...



... la carte Aurore a été révélée :

Le porteur du Pieu Ancestral doit choisir :

- soit de l'utiliser pour tuer
- soit de le transmettre au joueur de son choix (mais pas à Renfield)

! Le Vampire peut détenir le Pieu Ancestral, mais jamais l'utiliser pour tuer, seulement le transmettre.



... la carte Aurore n'a pas été révélée :

Renfield doit déplacer le Pieu Ancestral devant un autre joueur de son choix (mais pas devant lui-même).

Phase 4

Fin de manche

Renfield prépare la prochaine manche :

- 1 Les cartes de l'Horloge sont rassemblées et battues pour être replacées en pile, faces cachées.
- 2 Renfield défausse les composants et rumeurs de la pile d'action. Il n'en dévoile pas la répartition si elle est encore inconnue (les cartes sont glissées sous la défausse).

! La dernière carte de la Bibliothèque a été piochée au cours de la manche (durant le tour de table ou par un joueur transfusé) ?

Si la face visible de la Carte Ténébreuse est...



... Soif Eternelle : le porteur du Pieu Ancestral doit révéler la carte Personnage d'un joueur de son choix.



... Maître des Ténèbres : la carte est retournée face «Soif Eternelle» visible.

Interdit !

- Il est interdit de consulter la défausse.
- Il est interdit de montrer ses cartes (Réserve et Personnage) mais le bluff est autorisé.
- Il est interdit de décrire les illustrations de ses cartes (Réserve et Personnage)

Carte Ténébreuse



La Carte Ténébreuse est un aide-mémoire. Elle permet de visualiser si des morsures ont été appliquées depuis la dernière mise en place de la Bibliothèque. Si elle est « Soif éternelle » visible alors que la Bibliothèque vient d'être épuisée, le Vampire est sanctionné pour son inaction.

Transfusion Sanguine



- S'il y a plusieurs joueurs mordus, c'est le porteur du Pieu Ancestral qui choisit le joueur transfusé.
- Si le joueur transfusé pioche la dernière carte de la Bibliothèque, la défausse est battue pour constituer une nouvelle Bibliothèque.
- Le dernier Rituel visible est Transfusion Sanguine ? Si aucun joueur n'a subi de morsure, retournez tous les Rituels faces visibles.