



F CHASSE-CERCUEILS

Auteur : Thierry Chapeau

Illustrations & graphisme : Rolf (ARVi) Vogt

Rédaction : Matthias Karl & Thorsten Gimmler

.....
 Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 8 ans

Durée du jeu :

15 minutes environ

Matériel du jeu

- 1 43 cartes
- 2 1 carte ail
- 3 1 dé couleur
- 4 1 dé symbole
- + Règles du jeu

14



Idée et but du jeu

Dans la vieille forteresse des vampires, l'heure du grand ménage par le vide a sonné. C'est la raison pour laquelle il faut se débarrasser des cercueils ! Chaque joueur a 4 cartes vampire posées devant lui, face visible.

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Dès que le symbole et la couleur indiqués par les dés correspondent à l'une des cartes vampire que l'on a devant soi, il faut taper sur la carte ail. Le joueur le plus rapide a le droit de retourner un vampire correspondant du côté cercueil.

Lorsque les dés indiquent de nouveau la même combinaison de couleur et de symbole, et que le joueur parvient à taper le premier sur la carte ail, le cercueil correspondant est alors mis de côté (chassé).

Qui arrive en premier à chasser 4 cercueils du jeu, remporte la partie.

Préparatifs

La **carte ail** est placée au **milieu**, de manière à être **facilement accessible** à tous les joueurs. Les 43 cartes vampire sont mélangées et on en distribue 4 à chaque joueur. Chacun les pose devant lui, face visible. Ces cartes constituent la **main** d'un joueur et les cartes restantes, empilées face cachée, la pioche.

Chaque carte comprend un **cercle jaune** ou **violet** combiné à l'un des 3 symboles (☾ 🦇 🦇), dont les joueurs devraient bien se souvenir.



15

Déroulement du jeu

Le **joueur le plus jeune** commence. Celui dont c'est le tour, **lance les deux dés**, puis tous les joueurs jouent **en même temps** ! Selon le résultat indiqué par les dés, les joueurs tapent le plus vite possible sur la carte ail ou non. Les situations suivantes peuvent se présenter :

1. Si la **combinaison de couleur et de symbole indiquée par les dés** correspond à des cartes face visible, les propriétaires de celles-ci doivent taper sur la carte ail aussi rapidement que possible, de la paume de la main. Par exemple :



Le joueur ayant tapé sur la carte ail en premier montre aux autres la carte portant la même combinaison de couleur et symbole que les dés. Si cette combinaison est **correcte**, le joueur a le droit de **retourner la carte du côté cercueil**, de sorte qu'elle se trouve alors face cachée.

Si le joueur s'est trompé et qu'il ne possède pas la carte appropriée, il est alors **sanctionné**. (Voir Sanction).

Les joueurs doivent **mémoriser** les combinaisons de symboles et couleurs des cartes qu'ils ont retournées, car ils n'auront **plus le droit** de les consulter par la suite !

16

4. Si le dé couleur indique le point d'exclamation !, 3 solutions différentes sont possibles et dépendent du résultat du dé symbole :



Le vampire bat des ailes !

Le joueur qui tape en premier sur la carte ail peut soit :

- retourner du côté cercueil 1 de ses propres cartes dont la face est visible, soit
- chasser 1 de ses propres cartes dont la face est cachée, soit
- retourner de nouveau du côté vampire 1 des cartes face cachée d'un autre joueur.



Le clair de lune est une source de tracas ...

Le joueur qui tape en premier sur la carte ail a le droit de **permuter 2 cartes face cachée** chez un même joueur ou entre deux joueurs. Il a le droit de regarder ces deux cartes auparavant. Au cas où les autres joueurs n'auraient pas de cartes face cachée, le joueur a le droit de permuter des cartes face visible entre deux joueurs.



Bas les pattes ! Danger !

Personne n'a le droit de **taper sur la carte ail**. Si un joueur touche la carte ail, il est **sanctionné**. Si personne n'a réagi en l'espace de 5 secondes environ, le joueur suivant lance les dés.

Dès qu'une action ou qu'une sanction est terminée, les dés sont transmis **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

18

Sanction

Un joueur ayant commis une erreur est **sanctionné** et doit **retourner de nouveau** du côté vampire l'i de ses cartes face cachée.

Si le joueur n'a **aucune carte face cachée** devant lui, il prend **1 carte supplémentaire** de la pioche qu'il ajoute, à titre de sanction, face visible à sa main. Le joueur doit également essayer de chasser cette carte. Il est ainsi possible que la main d'un joueur comporte plus de 4 cartes.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur est arrivé à chasser **4 cartes**, il remporte la partie.

Remarques

- Avant de lancer les dés, tous les joueurs doivent tenir leur main à distance égale de la carte ail.
- Au cours d'une partie à 6 joueurs, il est possible dans de rares cas – à la suite de cartes de sanctions supplémentaires – que la pioche soit vide avant la fin du jeu. Si un joueur ne peut plus poser de nouvelles cartes dans sa main, il a alors de la chance et continue de jouer avec moins de cartes.
- Après avoir chassé une carte, un joueur n'en reprend une nouvelle de la pioche que s'il a moins de 4 cartes dans sa main.