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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Vampire
F
Ravensburger

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.
Auteur : Wolfgang Kramer / Horst-Rainer Rösner
Design : DE Ravensburger / Kniff Design
Illustration : Graham Howells
Jeu Ravensburger® No. 26 323 3

Depuis de nombreuses années, le comte Dracula et ses partisans hantent le château et plongent les villages alentour dans l'angoisse. Or, jusqu'à présent, aucun villageois n'a réussi à voir le comte. Mais cette nuit, tout risque de changer car le comte organise, dans son château, un grand „bal des vampires" ! Évidemment, les chasseurs de vampires ne vont pas laisser passer cette belle occasion de pouvoir débarrasser à tout jamais la région du comte et de ses partisans. Mais attention, car les chauves-souris sont malheureusement là pour protéger leurs amis vampires et elles n'hésitent pas à attaquer tous ceux qui osent s'en approcher ...

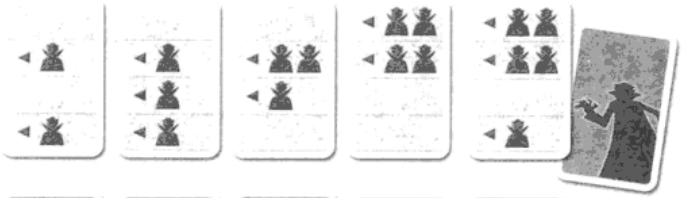
CONTENU

1 plan du jeu, 1 perron, 1 château

4 chasseurs de vampire

90 cartes

30 cartes de vampires



60 cartes de chasse

(48 cartes de lancer et 12 chauves-souris)

20 vampires

14 visiteurs
(A chaque fois 3 x valeurs 1 et 2 et 4 x valeurs 3 et 5)

5 domestiques
(A chaque fois 3 x valeur 3 et 1 x valeurs 4 et 5)

1 comte (1 x valeur 10)

15 cercueils (A chaque fois 3 x valeurs 1, 2, 3, 4, 5)

1 gousse d'ail

La situation au début de la partie

le château

la pile de cartes de vampire

comte

la position des 5 domestiques

les cases à provisions des visiteurs

les positions initiales de 6 des visiteurs

rangée 6

rangée 5

rangée 4

rangée 3

rangée 2

rangée 1

perrou

le buisson

le gazon

plan du jeu

Les chasseurs de vampires peuvent se déplacer sur le plan en utilisant les cases „gazon" et „marais".

le marais

pile de cartes de vampires

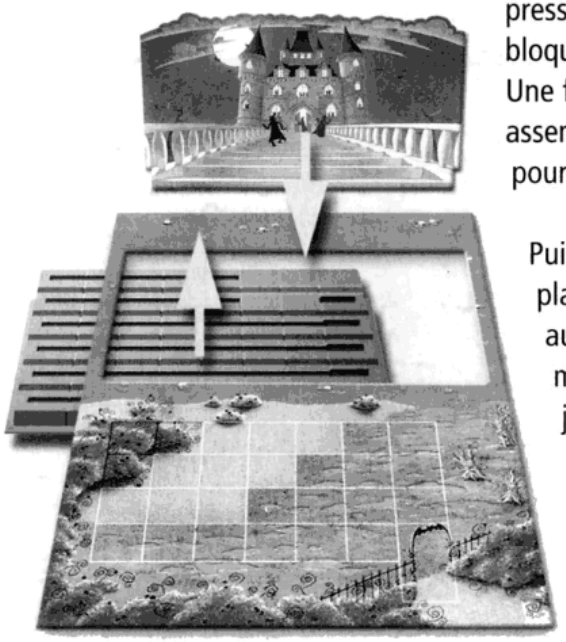
pile de cartes de chasse

la case de départ pour les chasseurs de vampires

colonne 7 | colonne 6 | colonne 5 | colonne 4 | colonne 3 | colonne 2 | colonne 1

BUT DU JEU

Les chasseurs de vampires essaient de chasser les vampires avec de l'ail. Ils reçoivent des points à chaque fois qu'ils en chassent un. A la fin de la partie, c'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne.



PREPARATIFS

Avant de jouer à ce jeu, détachez soigneusement le château du plan du jeu ainsi que les vampires et les cercueils qui se trouvent sur la planche prédécoupée.
Ensuite, assemblez le plan et le perron du château. Insérez bien le perron du château en bas du plan du jeu. Exercez une légère pression sur le plan pour le bloquer dans le perron.
Une fois les deux éléments assemblés, inutile de les séparer pour les parties suivantes.

Puis (et avant chaque partie), placez le plan du jeu assemblé au milieu de la table, de manière à ce que chaque joueur puisse l'atteindre facilement. Insérez le château dans la fente qui se trouve derrière la dernière rangée du perron.

Placez les **vampires (les visiteurs du château, les domestiques et le comte) ainsi que les cercueils** comme indiqué ci-dessous :
Classez les cercueils en fonction de leur valeur. Commencez avec les cercueils qui ont pour valeur 5 et placez-les dans les fentes correspondantes de la sixième rangée, de gauche à droite (voir illustration de la situation au début de la partie).
Mélangez les cinq **domestiques**, faces cachées, avant de les placer sur les cases de la cinquième rangée du perron, faces visibles.
Ensuite, placez le comte (valeur 10) à droite des domestiques (voir illustration de la situation au début de la partie).
Puis, classez les visiteurs du château en fonction de leur valeur. Placez les visiteurs qui ont pour valeur 1 dans la rangée 1 et les visiteurs qui ont des valeurs plus élevées dans les rangées qui se trouvent plus haut sur le perron (valeur 5 dans la rangée 4) en occupant les cases à provisions correspondantes.
Posez, à chaque fois, 2 des visiteurs d'une valeur de 5 et de 3 et un des visiteurs d'une valeur de 2 et de 1 sur les cases du perron.
Mélangez bien les **cartes de chasse**. Au début, chaque joueur reçoit **trois cartes** qu'il pose devant lui sur la table, en formant une pile, **faces cachées**. Les joueurs ne doivent **pas** regarder leurs cartes de chasse. Avec les cartes de chasse restantes, formez un talon que vous poserez à côté du plan du jeu.

Mélangez bien les **cartes de vampires**, formez-en une pile, faces cachées, et posez-la à côté du perron du château.

Chaque joueur reçoit un **chasseur de vampires** et le place sur la case de départ du plan du jeu. Préparez-vous à utiliser **la gousse d'ail**.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est son tour, le joueur réalise **une** des trois actions suivantes :

- ► **Déplacer le chasseur de vampires** et, ensuite, déplacer des vampires.
- ► **Piocher des cartes de chasse** et, ensuite, déplacer des vampires.
- ► Déplacer des vampires et, ensuite, jeter **la gousse d'ail**.

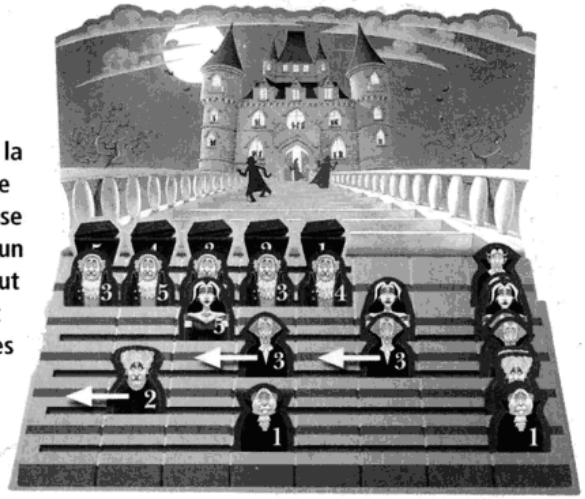
Comme pour chaque action, il faut déplacer des vampires, nous commencerons par donner des explications sur ce déplacement. Puis, nous continuerons avec les explications pour les trois autres actions.

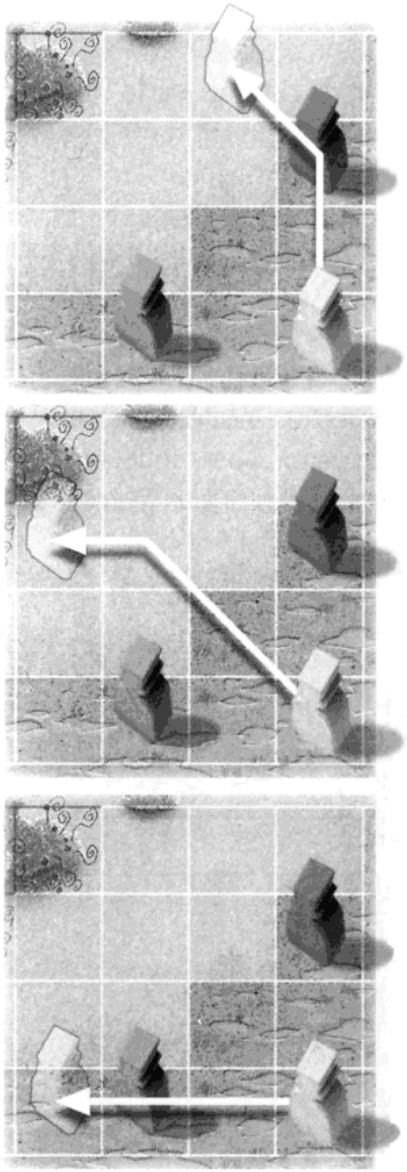
Déplacer des vampires

Pendant son tour, le joueur **doit** déplacer des vampires – indépendamment de l'action qu'il réalise. Il retourne la première carte de la pile des cartes de vampires et exécute l'action figurant sur cette carte. L'illustration sur la carte indique le nombre de vampires que le joueur doit déplacer et la rangée concernée. Ce ne sont que les vampires qui se trouvent sur les quatre premières marches du perron qui se déplacent et ce, toujours de droite à gauche d'une case. Les domestiques de la cinquième rangée ne se déplacent **jamais** pendant la partie. Si un vampire quitte le perron du château par la gauche, on le replace immédiatement sur la case de départ (!) qui se trouve dans la première colonne de la même rangée. S'il s'agit de la troisième ou quatrième rangée et qu'il y a déjà un autre vampire sur la case de départ correspondante, le vampire qui est en train de se déplacer est placé à gauche de celui-ci. Une fois l'action de la carte de vampire exécutée, le joueur place sa carte à côté du perron pour former une autre pile de cartes, faces visibles. Si à un moment donné la pile des cartes de vampire s'épuise, les cartes mises à l'écart sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche.

Exemple :

Les *deux* vampires qui se trouvent dans la quatrième rangée, ainsi qu'un vampire de la troisième rangée, se déplacent d'une case vers la gauche. (Si la carte ne montre qu'un vampire dans la troisième rangée gu'il veut déplacer. Mais deux vampires ne doivent *jamais* se trouver sur la même case après le déplacement.)





Les actions au sens propre

▶ Déplacer le chasseur de vampires

Le joueur déplace son chasseur de 1, 2 ou 3 cases verticalement, horizontalement et/ou en diagonale pour atteindre une case **vide**. Le chasseur peut traverser des cases occupées. L'illustration montre trois exemples pour le déplacement d'un chasseur.
Les chasseurs de vampires ne peuvent se déplacer que sur les cases « gazon » « marais » qui se trouvent sur le plan du jeu. Ils ne doivent pas traverser les cases « buissons ».
Une fois qu'un joueur a déplacé son chasseur de vampires, il déplace des vampires en suivant les règles décrites ci-dessus.

▶ Piocher des cartes de chasse

Pour se préparer à la chasse, le joueur pioche les trois premières cartes de chasse du talon et les place **au-dessus** de sa propre pile de cartes de chasse, **sans les regarder**. Ensuite, il déplace des vampires en suivant les règles décrites ci-dessus.
Si, à un moment donné, le talon des cartes de chasse s'épuise, les cartes de chasse mises à l'écart sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche.

Les cartes de chasse

Les cartes de lancer :
Elles indiquent des nombres de 1 à 4. Le chiffre correspond au nombre de cases sur lesquelles on peut «jeter» la gousse d'ail. Le joueur peut jeter la gousse d'ail s'il se trouve sur des cases « gazon » ou des cases « marais », mais seulement verticalement, c'est-à-dire dans la même colonne.
Remarque : Lorsque vous comptez les cases, vous devez sauter l'étang qui ne compte pas comme une case.

Les chauves-souris
Si un joueur retourne une chauve-souris et que son chasseur de vampires se trouve sur une case « gazon », il doit le faire reculer d'une case. En outre, il doit faire reculer la gousse d'ail d'une case dans la même colonne. Si le chasseur de vampires se trouve sur une case « marais », il ne doit pas reculer. Dans ce cas-là, la gousse d'ail ne se déplace pas non plus.
Si un chasseur de vampires recule, on peut trouver plusieurs chasseurs de vampires sur une même case.

▸ Jeter la gousse d'ail

Si un joueur choisit cette action, il place **d'abord** la gousse d'ail sur la case où se trouve son chasseur de vampires. **Ensuite**, il retourne une carte de vampires et déplace les vampires en suivant les règles décrites ci-dessus. **Puis**, il annonce le nombre de cartes de chasse qu'il veut utiliser et retourner. Il peut utiliser de 0 à 6 cartes maximum. Il ne peut utiliser zéro cartes que s'il n'y a plus de vampires dans la colonne. Dans ce cas-là, il passe son tour.

On retourne, successivement, une carte après l'autre. À chaque fois qu'une carte est retournée, le joueur déplace la gousse d'ail sur le plan du jeu et sur les marches du perron en fonction de sa carte (voir illustration ci-dessous).

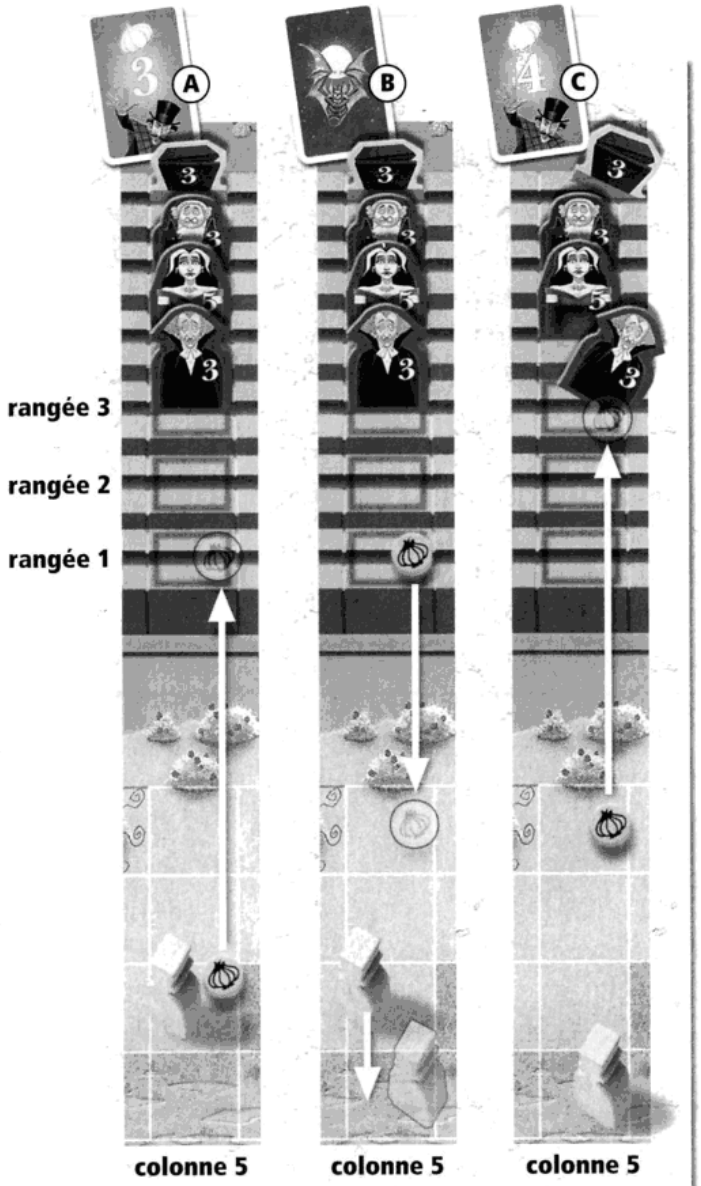
Exemple pour le lancer de la gousse d'ail

Exemple : Le joueur choisit l'action « jeter la gousse d'ail ». Il place la gousse d'ail à côté de son chasseur de vampires et déplace les vampires. Puis, dans sa colonne, il y a un vampire d'une valeur de 5 et un vampire d'une valeur de 3. Il ne peut chasser que le vampire d'une valeur de 3 que se trouve à une distance de cinq cases. Pour le confirmer, le joueur annonce qu'il utilisera trois cartes de chasse.

(A) Il retourne les cartes les unes après les autres. La première carte est une carte de lancer d'une valeur de 3. Le joueur déplace donc la gousse d'ail de 3 cases.

(B) Ensuite, il retourne une chauve-souris. Comme le joueur se trouve sur une case de gazon, il doit faire reculer son chasseur de vampires, ainsi que la gousse d'ail, d'une case.

(C) Comme troisième carte, il retourne und carte de lancement d'une valeur de 4. Il déplace donc la gousse d'ail de 4 cases vers l'avant et touche le vampire avec la valeur 3. Le joueur prend le vampire et le cercueil d'une valeur de 3 et les place devant lui sur la table. Ensuite, il pose la gousse d'ail à côté du plan et ses cartes de cahsse retournées sur la pile des cartes mises à l'écart. Puis, c'est au tour du joueur suivant.



Un vampire est touché

Si la gousse d'ail est déplacée sur une case du perron sur laquelle se trouve un vampire, celui-ci est touché. Cela signifie que le joueur a réussi à le chasser. Il prend donc le vampire du perron touché et le place devant lui, face visible. En outre, il reçoit un cercueil de la colonne dans laquelle se trouvait le vampire qu'il a touché et le place aussi devant lui, face visible. S'il n'y a plus de cercueil dans cette colonne, c'est que le joueur n'a pas eu de chance.
Au cas où plusieurs vampires se retrouvent dans une même colonne, le joueur ne peut chasser que le premier vampire qu'il a touché. Les vampires qui se trouvent derrière celui-ci ne sont pas chassés.

Si le joueur arrive à toucher un vampire sans avoir retourné le nombre exact de cartes de chasse qu'il a annoncé, il doit quand même retourner les cartes de chasse restantes. Au cas où il retourne, à ce moment-là, une chauve-souris, il **doit** faire reculer son chasseur de vampires d'une case, si celui-ci se trouve sur une case « gazon ». Mais dans ce cas-là, la gousse d'ail ne doit pas être déplacée. Une fois qu'il a touché un vampire, il pose la gousse d'ail à côté du plan et met toutes les cartes retournées sur la pile des cartes mises à l'écart, faces visibles.

Le vampire n'est pas touché

Au cas où un joueur n'arrive **pas** à toucher le vampire, après avoir retourné le nombre exact de cartes de chasse qu'il a annoncé, celui-ci reste sur le perron du château et sort indemne de l'attaque. Le joueur place la gousse d'ail à côté du plan du jeu et ses cartes de chasse retournées sur la pile des cartes mises à l'écart. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Ajoutez des vampires

Une fois qu'un vampire a été chassé, on place tout de suite un nouveau vampire de la même valeur dans la colonne 1, sur la case de départ de cette rangée. (Attention : On ne remplace pas les domestiques !)
Remarque : Si la case de départ de la troisième ou quatrième rangée du perron est occupée par un vampire, on place le nouveau vampire à gauche de celui-ci.

S'il n'y a plus de vampire avec la même valeur dans les provisions, on prend un vampire d'une valeur inférieure et on le place dans la rangée du vampire chassé. S'il n'existe plus de vampire avec une valeur inférieure dans les provisions, on choisit un vampire d'une valeur supérieure. Ce n'est que lorsqu'il ne reste plus aucun vampire que l'on place le comte dans la rangée du vampire chassé.

Exemple :

Le joueur a chassé un vampire d'une valeur de 3. Il n'y a plus de vampire d'une valeur de 3, 2 ou 1 sur les cases à provisions correspondantes. Le joueur choisit donc un vampire d'une valeur de 5 pour le placer sur le perron. S'il n'y a pas non plus de vampire d'une valeur de 5, le joueur peut prendre le comte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur touche le comte et le chasse du château. Ce joueur reçoit le cercueil de la colonne correspondante, s'il en reste encore un. Ensuite, les joueurs comptent leurs points en fonction des valeurs de leurs vampires et de leurs cercueils. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. Si deux joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui possède le plus de vampires qui gagne.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag