

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

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LA CHASSE AU VAMPIRE

© 1982 Miro-Meccano

**LA CHASSE AU VAMPIRE n'est pas un jeu comme les autres. A cause de son mécanisme où, à l'esprit de compétition commun à la plupart des jeux, s'ajoute un climat insolite. Le plateau représente une région imaginaire des Carpates où règne le Maître Vampire que des voyageurs affrontent. Le but du Maître Vampire est de transformer les voyageurs en d'autres vampires à sa dévotion. L'objectif des voyageurs est d'éliminer le ou les vampires.**

## ***Le ou les gagnant(s)***

Au départ du jeu, il n'y a qu'un vampire et plusieurs voyageurs qui le combattent. Si le vampire réussit à transformer tous les voyageurs en vampires, il est vainqueur. En revanche, si un voyageur arrive à supprimer le Maître et ses disciples, c'est lui qui gagne. Bien entendu, ses compagnons de route sont associés à sa victoire. On voit qu'il peut y avoir plusieurs gagnants du côté des voyageurs.

## ***MATÉRIEL***

- 1 plateau quadrillé
- 1 dé
- 1 sablier avec côté jour et un côté nuit
- 1 pion "vampire"
- 5 pions "disciple" (noirs)
- 5 pions "voyageur" (blancs)
- 5 cartes "groupe sanguin"
- 8 cartes "vampire"
- 13 cartes "riposte" (4 "croix", 4 "eau bénite", 4 "fleur d'ail", 1 "pieu").

## ***DÉPLACEMENTS***

Les joueurs dirigent leur pion sur le plateau dans n'importe quelle direction en suivant les cases carrées, conformément au nombre de points obtenus par le dé. Les pions peuvent avancer ou reculer verticalement, horizontalement et diagonalement. Pour aller sur une case précise, il n'est pas nécessaire d'obtenir avec le dé le nombre exact de points. On peut faire plus. Un pion ne peut occuper la même case qu'un autre, ni passer sur une case occupée, sauf en cas de morsure. Chaque joueur est obligé de jouer quand vient son tour, même pour revenir sur la case qu'il a quittée.

## ***PRÉPARATION***

- Désignez le joueur qui sera le vampire : c'est celui qui obtient le plus de points avec le dé - Distribuez les pions en fonction du nombre des joueurs
- Séparez les cartes "riposte" des autres
- Distribuez, au hasard et faces cachées, à chaque voyageur :
  - 1 carte "groupe sanguin"
  - 1 carte "riposte" (à l'exclusion de toute carte "vampire")
- Mélanger le solde des cartes et placez-les en paquet, faces cachées, dans la chapelle (aucune carte ne doit être dévoilée pour le moment).
- Mettez les pions représentant les voyageurs dans l'auberge et celui représentant le vampire dans la crypte (case rouge)
- Positionnez le sablier sur le jour (le sablier fragmente la partie en jours et en nuits ; ayez toujours l'œil sur lui car chaque instant compte).

La partie commence le jour.

## ***JOUR ET NUIT***

Le jour, la chapelle est ouverte mais l'auberge est fermée.

La nuit, c'est le contraire : la chapelle est fermée (les voyageurs doivent la quitter) mais l'auberge est ouverte.

Quelle que soit l'heure, ces endroits, interdits aux vampires, comptent chacun pour une case. Le (ou les) vampire ne peut se rendre dans la zone de la chapelle, délimitée par le "Torrent du Diable".

Le vampire joue toujours le premier. Les autres jouent à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun lance le dé et avance d'autant de cases que le dé marque de points dans la direction de son choix. Le jour, les voyageurs doublent leurs points.

La nuit, le vampire (et ses disciples éventuels) doublent les leurs.

## **LE JEU**

Chaque joueur détient, faces cachées, deux cartes. Il doit s'efforcer, le jour, d'aller en prendre d'autres à la chapelle. Ces cartes lui permettent de se défendre contre les morsures des vampires.

LE PIEU (amené dans la crypte) tue tous les vampires où qu'ils se trouvent et fait gagner instantanément la partie aux voyageurs.

L'AIL + L'EAU + LA CROIX réunis dans la crypte tuent également tous les vampires. Le voyageur ne doit déposer qu'une carte à la fois et, par conséquent, sortir de la crypte pour en déposer une autre. Il n'a le droit de prendre connaissance de ses cartes qu'en ripostant ou en les dévoilant dans la crypte.

## **ATTAQUES**

Pour mordre, il suffit aux vampires de passer sur la case occupée par un voyageur.

Le vampire ne peut mordre qu'une fois par tour. Il n'a pas le droit de mordre deux fois la même victime ; il doit attendre que celle-ci soit définitivement sauvée pour l'attaquer de nouveau.

## **RIPOSTES**

Le voyageur mordu riposte en découvrant une de ses cartes (celle du dessus) :

- avec l'ail, l'eau, la croix ou le pieu, il repousse l'assaillant sur la case "Cimetière" (à noter que si l'assaillant est un disciple du vampire, le pieu le délivre et il redevient voyageur).
- avec la carte "vampire" (ou s'il est mordu sans avoir de carte) le voyageur devient un disciple.
- avec une carte "groupe sanguin", il peut être sauvé par une transfusion. Mais il lui faut faire appel à un donneur du même groupe de sang (la compatibilité des groupes est indiquée sur les cartes). S'il le trouve, ils doivent se rendre tous les deux AVANT LA NUIT SUIVANTE dans la "Maison du Docteur". S'il n'en trouve aucun, il est transformé en vampire. Il arrive qu'un donneur en puissance soit mordu avant d'arriver à la "Maison du Docteur". Dans ce cas, il n'a plus le droit de donner son sang et doit trouver lui-même un donneur. On ne peut recevoir qu'une seule transfusion mais on peut en donner plusieurs en cours de partie.

## **TRANSFORMATIONS**

Quand un voyageur est transformé en vampire, on procède à l'échange des pions. Le disciple devient l'allié du Maître et peut mordre au même titre que lui. Seul le "Pieu", utilisé en cas de riposte, peut le délivrer et le faire redevenir voyageur.

## **CERCLE MAGIQUE**

Cette case permet aux voyageurs de repousser tous les vampires dans le cimetière. Il suffit pour cela de s'y arrêter pendant un tour. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par jour et qu'une fois par nuit.

Toutes les cartes dévoilées en tant que ripostes à des morsures sont remises au talon dans la chapelle.

Si un voyageur dépose dans la crypte une carte "Vampire", celle-ci est nulle et retourne au talon.