

Jeu Ravensburger® N° 01 233 6

La nuit des vampires

Tactique et déduction vous feront découvrir la tour hantée.

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Auteurs: A. Randolph, W. Obert, D. De Toffoli

**Design: K. Schliehe/Ateliers graphiques
Ravensburger/F. Seeberger/
G. Schmid**

Photo: B. Bräuning/Becker Studios

Contenu

1 règle du jeu

3 résumés de la règle du jeu

6 vampires

5 tours hantées

1 plan de jeu

2 ponts

1 tomate

4 oignons

30 cartes magiques

2 dés

1 distributeur de cartes

15 cartes-destin

60 bouteilles

4

Le jeu qui a du mordant!

Préparation du jeu/But du jeu

Action de base

Cartes-destin

Cartes magiques

Les cartes d'Elixir de ketchup
Une carte-pont
La carte-tempo
La carte-gant
Les cartes-duel

Les duels

Réserves

Le château/Les oubliettes

5

Le jeu qui a du mordant!

Le vieux baron Dracula est outré!

Les membres de la famille des vampires se sont mis au ketchup depuis quelques temps! Eh oui, il faut se rendre à l'évidence: cette sauce épaisse, bien relevée et légèrement sucrée, a meilleur goût que le sang et est bien plus digeste!

«Traîtres vendus!» s'écrie Dracula hors de lui. «Chassez les vampires hors du château et cachez la tomate géante, cette intarissable source de ketchup, dans un des recoins les plus sombres du donjon!»

Les jeunes vampires se sont rassemblés aujourd'hui pour déposséder Dracula du sceptre de la modernité qu'est la tomate géante.

Celui qui la découvrira en premier, sera déclaré grand Vampire. Mais prenez garde! Lorsqu'il s'agit de la tomate géante, les vampires peuvent se montrer très incisifs!



6

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, détachez toutes les cartes de leur support en carton et les flacons de ketchup de leur cadre en plastique.

1. Pions et jetons

Chaque joueur pose un vampire de son choix sur une case départ rouge. Les deux cases-départ des extrémités ne sont utilisées que lorsqu'il y a 4 participants.

2. Tours, tomates, oignons

Un des joueurs cache la tomate et les 4 oignons dans les 5 tours puis y pose les toits pointus pour les refermer. Cette action se déroule hors de la vue des autres participants: sous la table par exemple.

Ensuite, c'est un autre joueur qui place les tours sur les cases-tours du plan de jeu.

Aucun des participants ne doit savoir où la tomate est cachée!

3. Les deux ponts et les deux dés sont posés au bord du plan de jeu.



7



8

4. Les **cartes-destin** sont triées par couleurs. Les cartes de chaque pile sont mélangées et posées dans le distributeur, face cachée. Le distributeur rempli est posé au bord du plan de jeu.
5. Les **cartes magiques** sont elles aussi mélangées et la pile est placée, face cachée, à côté du plan de jeu. Chaque joueur reçoit 3 cartes de cette pile qu'il pose devant lui, afin qu'elles soient visibles par tous. 3 autres cartes sont posées, face visible, sur les cases encadrées du plan de jeu.
6. Chaque joueur prend 4 **flacons de ketchup**. Le reste fait office de réserve.
7. Les 3 **résumés de la règle du jeu** sont distribués tout autour de la table afin que chaque joueur puisse les consulter au cours de la partie.

La chasse des vampires peut commencer!
On joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
Celui qui obtient le plus grand total au jet des deux dés, débutera la partie.



But du jeu

Dans quelle tour se trouve la tomate géante?
Le chemin qui mène aux tours est sans cesse influencé par les cartes-destin et les cartes magiques, mais aussi par les duels entre participants, les ponts et les flacons de ketchup.
Celui qui mettra la main sur la tomate géante sera déclaré grand vampire.

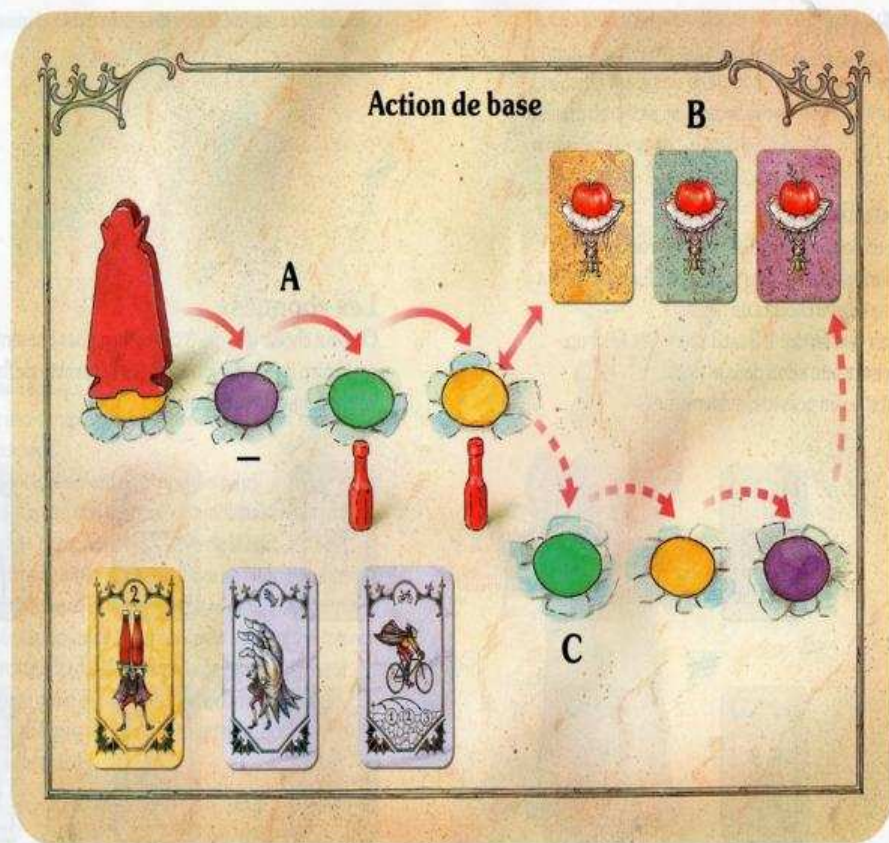


9



Action de base

- A** On fait tout simplement avancer son vampire de 1, 2 ou 3 cases. La première case est «gratuite». Toute case supplémentaire coûte un flacon de ketchup (à rajouter au stock de ketchup de la boîte).
- B** Dans tous les cas, on atterrit sur une case de couleur à la fin de son avancée. La première carte-destin de même couleur est alors retirée de la pile. Il montre cette carte aux autres participants, on suit les instructions du destin, puis la carte est remise sous la pile, dans le distributeur.
- C** Par ailleurs, on peut jouer jusqu'à 3 cartes magiques lors d'un même tour. Si l'une d'elles est une carte-tempo, on peut avancer de 1 à 3 cases en plus.

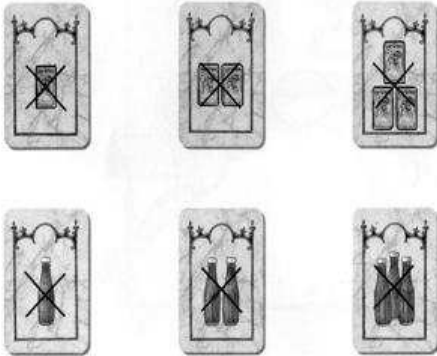


Cartes-destin

Dans chaque pile se trouvent 3 «bonnes» et 3 «mauvaises» cartes-destin.

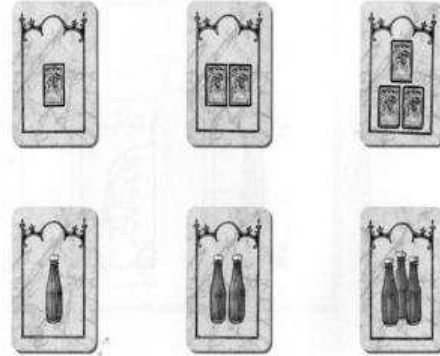
Les «mauvaises»

- soit le joueur doit rendre 1, 2 ou 3 cartes magiques. Celles-ci doivent être remises sous la pile (Le joueur peut décider lesquelles il choisira de rendre).
- soit le joueur doit rendre 1, 2 ou 3 flacons de ketchup. Ceux-ci doivent être remis dans le stock... Seulement si on en possède, évidemment!



Les «bonnes»

On peut choisir une des 3 cartes magiques qui sont exposées sur le plan de jeu. Le joueur reçoit le nombre de flacons de ketchup figurant sur la carte.



12

La carte-destin la plus intéressante est le Vampire volant.



Elle autorise celui qui la tire soit:

- à placer son vampire sur une case de son choix mais de la même couleur!
- à regarder secrètement dans une des tours.

Mais dans ce cas, son pion reste immobilisé en place. Il ne pourra pas s'approprier le contenu de la tour.

Ceci n'est possible que lorsqu'on se trouve dans la cour du château! Comme les cartes-destin ne sont pas mélangées au cours de la partie, il peut s'avérer très intéressant de retenir l'ordre dans lequel elles sont. Un joueur attentif peut donc se placer en toute connaissance de cause sur une case de couleur lorsqu'une «bonne» carte-destin s'annonce.



Attention!

Aucun joueur ne peut détenir plus de 8 flacons de ketchup, ni plus de 5 cartes magiques à la fois.

Les cartes magiques en surplus ne sont pas prises par le joueur; de même, les flacons de ketchup sont immédiatement remis dans le stock.

13

Cartes magiques

Les vampires peuvent considérablement influencer le jeu, grâce aux forces magiques de leurs cartes magiques.

Les **cartes d'Elixir de ketchup** peuvent être échangées avec des flacons de ketchup du stock. Le joueur n'est pas obligé de les utiliser lorsqu'il a, par exemple, une dette de duel, ou lorsqu'une carte-destin exige la remise de flacons de ketchup.



Compris 4 x



Compris 3 x

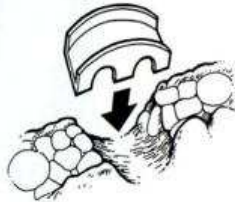


Compris 2 x

La **carte-gant** autorise le vol d'une carte magique à l'un des autres joueurs. Mais on ne peut dérober un gant à l'aide d'un autre gant!



Compris 4 x



La **carte-tempo** rallonge une avancée de 1, 2 ou 3 cases. Si elle est utilisée, le joueur ne doit donner aucun flacon de ketchup pour les cases en sus. La magie est gratuite!

Exemple: Le joueur avance d'une case: cela ne coûte rien. S'il choisit ensuite d'utiliser sa carte-tempo et d'avancer de 3 cases, les 4 cases parcourues ne lui auront rien coûté du tout.



Compris 3 x

Une **carte-pont** utilisée permet de poser ou de déplacer un pont. Mais un pont ne peut être déplacé avant que les deux ponts soient déjà sur le plan de jeu.



Compris 6 x

Les chemins écroulés, interrompus ne peuvent être passés qu'à l'aide d'un pont. Le joueur peut naturellement faire un détour et passer par un pont déjà placé.

14

Les **cartes-duel** accroissent la force combative des vampires. Elles ne seront utilisées qu'en cas de duel.



+1 compris 2 x



+1 compris 2 x



+2 compris 2 x



+3 compris 2 x

Au cours d'une même avancée, un joueur ne peut utiliser que 3 cartes magiques au maximum (les cartes-duel ne sont pas incluses dans ce calcul).

Comme les cartes magiques des joueurs sont visibles, on peut adapter sa tactique:

1. Jouer sa carte-gant, et voler la carte-pont d'un adversaire
2. Jouer sa carte-pont et déplacer le pont de façon bénéfique
3. Jouer sa carte-tempo et avancer de 6 cases au maximum en empruntant le pont nouvellement placé.

Les cartes magiques utilisées sont immédiatement replacées sous la pile.

Attention!

Aucun joueur ne peut posséder plus de 5 cartes magiques. Il n'est pas autorisé à accepter les cartes dépassant cette limite. Les joueurs font en sorte qu'il y ait toujours 3 cartes magiques sur le plan de jeu.

15

Les duels

On peut sauter par-dessus les vampires adverses. Mais les vampires ne s'éviteront pas toujours durant toute la partie! Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case déjà occupée, il s'expose à un duel.

Exception: la première case après la case départ est une zone exempte de duel.

Les duels s'effectuent grâce aux dés de duel. L'attaquant jette le dé rouge, le défenseur le dé noir. (Cet ordre est important car le dé rouge présente plus de points)

Celui qui possède une carte-duel peut l'utiliser avant de jeter le dé.

Les cartes-duel ne sont utilisables qu'à cette fin.

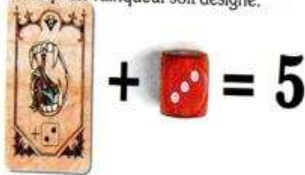
Elles ne tombent pas sous la règle des 3 cartes magiques maximum par avancée.

Les points obtenus au dé et les points marqués sur la carte sont additionnés:

celui qui alignera le plus de points sera vainqueur du duel.

En cas d'égalité les deux adversaires échangent leurs dés.

Chaque joueur peut réutiliser une carte-duel. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.



16

Le vainqueur du duel gagne:

1. Une carte magique du plan de jeu (ne pas oublier de re-compléter la série de 3)
2. 2 flacons de ketchup de son adversaire battu (s'il en possède)
3. La possibilité de déplacer le pion perdant de 1 à 4 cases, sans jamais le poser sur:
 - 1 case déjà occupée
 - 1 case-départ
 - 1 case noire (château, oubliettes)
 - par-delà un abîme s'il n'y a pas de pont

Afin de payer ses dettes de jeu, le perdant n'a pas besoin de jouer sa carte d'élixir de ketchup.

S'il possède des flacons de ketchup, il en donne autant qu'il peut. S'il n'en possède pas, il ne donne rien.



Attention!

Même après un duel, le joueur don't c'est le tour doit tirer une carte-destin et suivre les instructions qui y figurent.

Ex:

La somme des dés = 5

On peut ainsi obtenir 2 cartes magiques et 1 flacon de ketchup ou 1 carte magique et 3 flacons de ketchup ou encore 5 flacons de ketchup.



Mais attention, il y a des limites!

Les flacons de ketchup proviennent des réserves de la boîte de jeu, les cartes magiques du plan de jeu.

Attention!

Qui décide de renouveler son stock, peut aussi tirer une carte-destin.

Réserves

Qui désire réapprovisionner son stock de flacons de ketchup ou de cartes magiques, peut le faire en laissant passer son tour.

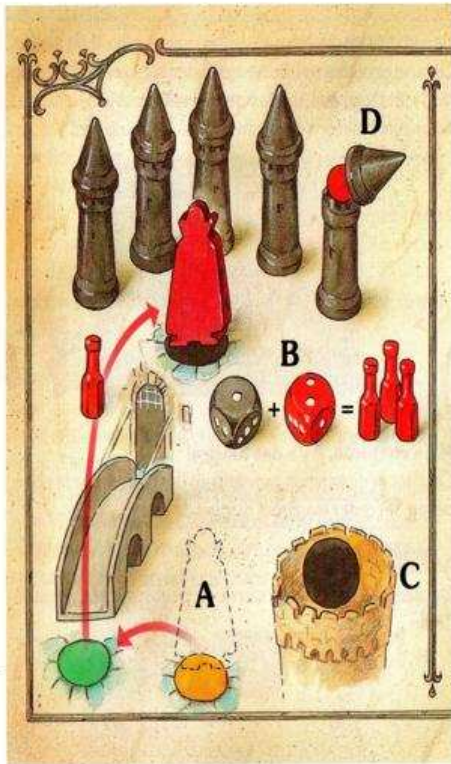
Le joueur lance les deux dés et le résultat peut être décomposé à sa guise:

1 point donne droit à 1 flacon de ketchup;

2 points donnent droit à 1 carte magique.



17



18

Les oubliettes

Voilà un lieu bien sinistre, même pour des vampires!

Qui s'y trouve peut s'en échapper s'il réussit, au cours de son avancée soit:

- à poser un pont, et continuer normalement
- à «acheter» le gardien des oubliettes en lui offrant 4 flacons de ketchup (mettre les flacons dans le stock)
- à payer les points obtenus au jet des deux dés sous forme de flacons de ketchup, et continuer normalement.



On peut aussi profiter de ce séjour aux oubliettes pour réapprovisionner son stock personnel.

Les oubliettes sont spacieuses: elles peuvent très bien accueillir plusieurs vampires à la fois. Par contre, il leur est interdit de s'y battre en duel.

Le château

Qui espère découvrir la tomate géante devra, à un moment ou à un autre, se risquer à pénétrer dans le château des horreurs.

A On arrive au château par une avancée normale, en passant par le pont-levis qui enjambe les douves du château, pour terminer sur la case noire, au milieu de la cour. S'ajoute aux flacons de ketchup que l'on paie pour toute avancée, une taxe supplémentaire. Elle équivaut à la somme des résultats des deux dés.

B Si le joueur se trouve dans l'impossibilité de payer, il est immédiatement précipité dans les oubliettes.

C Il n'y a donc aucun intérêt à risquer l'entrée au château sans être muni d'un sérieux stock de flacons de ketchup.

D Lorsque le joueur a payé la taxe d'entrée, il est autorisé à ouvrir une tour. La tomate s'y trouve-t-elle? Bravo! Le grand vampire est applaudi par tous. Si c'est l'oignon, ouste! Direction les oubliettes! L'oignon peut être emporté. Il permet à son propriétaire de recevoir une carte magique du plan de jeu, avant chaque avancée.

(Attention! Il faut respecter les limites!)

