

VAMPIRE NIGHTS

La peur s'empare de Summerglade lorsque des rumeurs concernant des vampires parviennent aux villageois. Leur seul espoir repose sur les courageux gardes royaux : vous! Le manoir de Blackwood, autrefois majestueux, est désormais vide, enveloppé de rumeurs de richesses cachées. Chassés de leur propre crypte par une mystérieuse secousse, les vampires cherchent refuge dans ses pièces désolées. Votre mission est double : sécuriser les trésors dont on entend parler et sauver les villageois insensés qui pourraient s'y cacher. Mais avancez avec prudence, car chaque morsure de vampire vous affaiblit, risquant de vous transformer en les créatures que vous combattez.

MATÉRIEL DE JEU













8 Gardes

54 tuiles Pièce

25 cartes Objet

4 tuiles Entrée

4 tuiles Jardin

15 cartes Morsure

2 cartes Aide Joueur

BUT DU JEU

Vampire Nights se joue sur 3 nuits (tours). Chaque nuit se compose d'une **phase Exploration** et d'une **phase Fin de Nuit**. Pendant la phase Exploration, les joueurs exploreront les Pièces du Manoir à tour de rôle, traquant des Villageois, combattant des Vampires et découvrant du Butin. Pendant la phase Fin de Nuit, les joueurs pilleront les objets de valeur et/ou sauveront les Villageois qu'ils ont laisses derrière eux pendant la phase Exploration et prépareront le Manoir pour une nouvelle nuit. Le joueur avec le plus de points de Butin à la fin de la troisième nuit gagne.

MISE EN PLACE

Retirez du jeu, en fonction du nombre de joueurs:

2 joueurs: toutes les cartes/tuiles avec un symbole 3 et 3 joueurs: toutes les cartes/tuiles avec un symbole 4 Chaque joueur choisit 2 Gardes de la même couleur.

Mélangez toutes les cartes Objet face cachée pour former la pioche Objet. Distribuez 4 cartes Objet aléatoires, face cachée, à chaque joueur. Mélangez toutes les tuiles Pièce face cachée pour former la pioche Pièce. Laissez un peu d'espace pour former des piles de défausse à côté de ces paquets. Mélangez toutes les cartes Morsure face cachée pour former la pioche Morsures. Configurez le manoir avec un nombre de colonnes égal au nombre de joueurs. Chaque colonne comprend de haut en bas: 1 tuile Entrée face visible en haut. 5 tuiles Pièce face cachée tirées du dessus de la pioche Pièce. Révélez la troisième tuile Pièce de chaque colonne en la retournant. 1 tuile Jardin face visible en bas.

Manoir 3 joueurs

DÉBUT DU JEU

Placez ensuite vos Gardes sur les tuiles Entrée selon vos préférences. Il n'y a pas de limite au nombre de Gardes qu'une tuile Entrée peut contenir. Puis, chaque joueur **défausse une carte Objet** de sa main. Après cela, sélectionnez au hasard un premier joueur. Ensuite, jouez à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLES GÉNÉRALES

Les cartes Objet sont toujours défaussées face visible, tandis que les tuiles Pièce sont toujours défaussées face cachée! Si une pioche est vide, mélangez sa pile de défausse pour former une nouvelle pioche face cachée. Deux Pièces à l'intérieur du Manoir sont considérées « adjacentes » si elles sont « côte à côte » l'une avec l'autre verticalement ou horizontalement, et non en diagonale.

APERÇU D'UNE NUIT

PHASE EXPLORATION

À tour de rôle, les joueurs exploreront leur chemin depuis l'Entrée vers le Jardin, en déplaçant un de leurs Gardes et, si cela leur est utile, en jouant des cartes Objet. Alternativement, un joueur peut passer avec un Garde (voir page 3).

Mouvement

Chaque tour, les joueurs **doivent** déplacer un Garde d'une Pièce ou d'un espace vers l'avant ou sur le côté pendant leur tour. Des cartes Objet spécifiques peuvent permettre d'autres mouvements. (voir page 6) Un Garde ne peut pas aller en arrière ou revenir sur ses pas.

Explorer le Manoir

Les joueurs peuvent vaincre ou repousser des Vampires ainsi que piller un trésor ou accomplir une quête, ce qui mène à supprimer une tuile Pièce, créant un « Pièce vide ». Les Gardes peuvent entrer ou sauter ces Pièces vides, même s'ils sont occupés par d'autres Gardes et se déplacer ainsi vers la prochaine Pièce (vide) disponible.

Règles du Jardin

Chaque tuile Jardin comporte trois espaces: deux réguliers et un secret. Un seul Garde à la fois peut occuper un espace. Le premier Garde à entrer sur une tuile Jardin occupe l'espace n°1, le suivant occupe l'espace n°2. La Cape d'Invisibilité donne accès à l'espace secret. (voir page 6)

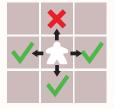
Révéler une Pièce et réagir

Lorsqu'un Garde entre dans une Pièce face cachée, celle-ci doit être retournée face visible. En entrant dans une Pièce, il y a trois possibilités : Rencontrer un Vampire ou Villageois, découvrir un trésor ou se soumettre à une épreuve. (voir page 5)

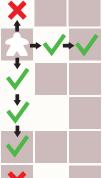
Rencontre de Vampires

Lorsqu'un Garde rencontre un Vampire sans Objet utile pour se défendre, il se fait mordre. Ce joueur doit piocher la première carte de la pioche Morsures et défausser une de ses tuiles Pièce s'il en a. Cela doit être répété chaque fois qu'un Garde est mordu!

Mouvement standard



Mouvement Pièces vides





Se transformer en Vampire

Les informations indiquées sur les cartes Morsure (Bouclier ou Vampire) doivent être gardées secrètes à tout moment de la partie. Dès qu'un joueur détient 2 cartes (ou plus) montrant un Vampire, il se transforme lui-même en Vampire! À partir de maintenant, ce joueur marque des points en tant que Vampire! (voir pages 5 et 6) Afin de garder sa nouvelle identité cachée, le joueur concerné doit toujours piocher une carte Morsure et défausser une tuile Pièce s'il en a, à chaque fois qu'un de ses Gardes est mordu!

Sauver les Villageois, collecter du Butin et marquer des points

En tant que Garde, vous pouvez sauver les Villageois en utilisant l'Eau Bénie. (voir page 7) Les Villageois sauvés sont ajoutés à la pile de Butin du joueur qui les sauve, ce qui lui rapporte des points à la fin de la partie. Il en va de même pour le Butin, collecté en utilisant le Sac. (voir page 7) Concernant les Vampires vaincus, le scoring est moins évident. (voir page 5)

Passer avec un Garde et fin de phase Exploration

Si un joueur décide de ne déplacer aucun Garde pendant son tour, il doit coucher un de ses Gardes sur le dos pour indiquer que celui-ci a fini d'explorer. Si un joueur a passé avec ses deux Gardes, la phase Exploration de ce joueur est terminée, et il doit attendre la phase Fin de Nuit pour participer au pillage le cas échéant.

Important: deux Gardes ne peuvent pas passer dans la même Pièce (vide)!

La phase Exploration se termine pour tous les joueurs lorsqu'un nombre suffisant de Gardes - nombre de joueurs +1 - atteint le Jardin ou que tous les joueurs ont passés avec leurs deux Gardes. Cela déclenche immédiatement la phase Fin de Nuit.

PHASE FIN DE NUIT

Pendant la phase Fin de Nuit, les joueurs vont piller les objets de valeur, les Villageois et le Chien qu'ils ont pu laisser derrière eux pendant l'Exploration. Important: S'il y a une Pièce (vide) avec plus d'un Garde, commencez par le premier joueur et ensuite à tour de rôle, de déplacer les Gardes concernés encore actifs, vers des espaces inoccupés jusqu'à ce que ce ne soit plus le cas. Passez ensuite au pillage. Une fois que tout le pillage est terminé, à la fin des nuits une et deux, il y a un bref entretien du Manoir pour préparer la nuit suivante. À la fin de la troisième nuit, passez à « Fin du jeu et Gagnant » (voir page 4).

Réclamer le butin

À ce stade du jeu, seuls les Villageois, le Chien, les Pierres Maudites et les Sous sont du Butin. Seuls les joueurs avec des Gardes à l'intérieur du Manoir [Pièces (vides) ou Jardin] participent au pillage. Un par un, chaque joueur ayant un Garde éligible doit prendre une tuile Pièce à piller à sa portée. La portée d'un Garde va en ligne verticale jusqu'à l'entrée, y compris la Pièce (vide) sur laquelle il se trouve. Commencez dans la colonne la plus à gauche du Manoir avec le Garde le plus éloigné de l'entrée. Puis procédez Garde par Garde, vers l'entrée. Répétez jusqu'à ce que toutes les tuiles à piller de cette colonne aient été prises. Passez à la colonne suivante et répétez jusqu'à ce que toutes les colonnes aient été pillées. Si nécessaire, déplacez temporairement les Gardes sur les tuiles à piller. Important: le pillage est obligatoire! Méfiez-vous des Pierres Maudites. (voir page 5) Chaque joueur conserve son Butin personnel, face cachée, dans une pile individuelle. Le Butin personnel peut être consulté à tout moment.

Entretien

Une fois que tout le Butin a été distribué, procédez à l'entretien suivant : Défaussez les tuiles Pièce restantes, face cachée. Préparez le Manoir selon les règles de configuration initiales du jeu. Conservez les cartes Objet inutilisées de la nuit précédente et distribuez-en 3 de plus par joueur. Placez vos Gardes selon les règles de la première nuit. Enfin, chaque joueur défausse une carte Objet, ancienne ou nouvelle, de son choix. Répétez cet entretien après la deuxième nuit.



Exemple de pillage :

Dans la colonne A, le joueur Jaune sélectionne son Butin avant Blanc et Bleu. Jaune sauve la Mère, sur laquelle le Garde Blanc est positionné, ne laissant rien au joueur Blanc. Bleu n'a aucun Butin à sa portée. Finalement, Jaune sauve le Chien.

Dans la colonne B, le joueur Blanc sauve le Père. Jaune, toujours à l'entrée, ne peut pas réclamer de Butin, même s'il y en avait encore.

Dans la colonne C, le joueur Bleu récupère la Fille, les Sous et la Pierre Maudite.

Remarque: les 2 Serviteurs, la Dame, la Toile d'Araignée et les 3 tuiles Pièce cachées restantes sont défaussées face cachée lors de l'entretien.

FIN DU JEU ET GAGNANT

Jouez les trois nuits en suivant les règles. Après la dernière nuit, les joueurs calculent leur score total respectif en additionnant les points de leurs tuiles Pièce collectées. (voir pages 5 et 6) Le joueur avec le score total le plus élevé remporte la partie!

En cas d'égalité, le joueur avec le plus petit nombre de cartes Morsure gagne.

En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus petit nombre de tuiles Pièce gagne.

TUILES PIÈCE

Voici un aperçu des différentes tuiles que vous rencontrerez.



Chat (2x) Défaussez 1 tuile Sous si vous en avez. Défaussez le Chat.



Coffre (2x)
Piochez 1 carte Objet.
Défaussez le Coffre.
La carte piochée peut être utilisée dans le même tour.



Cercueil (1x)
Afin de réclamer le Cercueil
pour 8 points, ayez vos deux
Gardes dans la Pièce, OU avec
un seul Garde dans la Pièce,
défaussez 2 tuiles Butins et/
ou cartes Objets et marquez 10
points à la place. Le Cercueil
ne peut pas être pillé pendant
la phase Fin de Nuit.



Sous (6x) Marquez 3 points par tuile Sous dans votre pile Butin à la fin de la partie.



Pierre Maudite (6x) Une seule Pierre vaut 6 points. Cependant, si un joueur a plus d'une Pierre à la fin du jeu, chaque Pierre ne vaut que 2 points!

points!
La malédiction n'a aucun
effet sur les joueurs Vampires.
Chaque Pierre garde une
valeur de 6 points.



Toile d'Araignée (1x) Immobilise un Garde pour un tour. Utilisez votre autre Garde (s'il n'a pas encore passé). Sinon, sautez un tour. S'il sagit du dernier Garde actif restant de la partie, elle n'a pas d'effet. La Toile d'Araignée est défaussée à la phase Fin de Nuit!

VAMPIRES (19x)



Seigneur/Dame (3x chaque) Vaut 5 points chaque, si vous êtes joueur Garde à la fin du jeu.



Serviteur (13x) Vaut 2 points chaque, si vous êtes joueur Garde à la fin du jeu.

Chaque série de 3 Vampires différents rapporte 15 points aux joueurs Garde, remplaçant les scores individuels des Vampires.

Valeur joueur Garde

Valeur joueur Vampire

Valeur de série joueur Garde

Symboles de série

Valeur de série joueur Vampire

Symbole nombre de joueurs

Symbole de série du charactère

Important : les joueurs devenus Vampires ne marquent plus de points pour les (séries de) Vampires à la fin de la partie car leur objectif a (secrètement) changé, mais ils peuvent toujours les vaincre/repousser, pour empêcher les autres joueurs de marquer des points.

VILLAGEOIS (15x)







Père/Mère/Fille (5x chaque) Chaque Villageois marque: 2 points pour les joueurs Gardes, 4 points pour les joueurs Vampires. Chaque série de 3 Villageois différents marque:

9 points pour les joueurs Gardes, 12 point pour les joueurs Vampires, remplaçant les scores individuels des Villageois.

CHIEN (2x)



Important : un Chien ne peut être sauvé que pendant la phase Fin de Nuit. Chaque chien marque :

0 point pour les joueurs Gardes, 0 point pour les joueurs Vampires.

Chaque série de 3 Villageois différents plus un Chien marque : 14 points pour les joueurs Gardes,

18 points pour les joueurs Vampires, remplaçant les scores individuels des Villageois.

CARTES OBJET

Vous pouvez jouer plus d'une carte Objet pendant votre tour ! La Cape d'Invisibilité, le Masque, le Miroir et la Potion de Saut agissent comme des modificateurs de mouvement pendant la phase Exploration, remplaçant le mouvement de base.



Cape d'Invisibilité (1x) Accèdez à l'espace secret du jardin. Jouez en entrant dans le Jardin ou plus tard mais avant la phase Fin de Nuit!



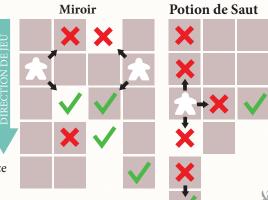
Masque (1x) Échangez les positions d'un de vos Gardes encore actif avec un Garde adversaire adjacent encore actif, ignorant tous les espaces vides entre eux. Le Masque peut être utilisé pour échanger #2/#1 dans le Jardin!

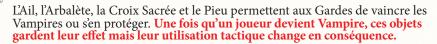


Miroir (2x) Déplacez un Garde en diagonale, en gardant le bénéfice de sauter des espaces vides. Le Miroir ne fonctionne pas dans le jardin!



Potion de Saut (2x) Sautez une Pièce, en ligne horizontale ou verticale, et tous les espaces vides entre, révélant seulement la Pièce sur laquelle votre Garde atterit, le cas échéant. Vous pouvez sauter dans le lardin!







Arbalète (2x) Éliminez le premier Vampire en ligne de mire horizontale ou verticale, à 1 ou 2 Pièces (vides) adjacentes à votre Garde, peu importe si celles-ci sont occupées par un autre Garde, le vôtre et/ou adversaire. L'Arbalète peut être utilisée depuis l'Entrée.



Ail (2x)
Protègez votre Garde
dans la Pièce actuelle
contre les morsures.
Le Vampire peut toujours
mordre les autres Gardes
entrant dans la pièce.



Croix Sacrée (2x)
Repoussez le Vampire de la
Pièce actuelle. Défaussez-le
dans la pile de défausse
Pièce. Défaussez la Croix
Sacrée dans la pile de
défausse Objets.



Pieu (5x) **Éliminez** le Vampire dans la Pièce actuelle et ajoutez-la à votre Butin personnel.

L'Eau Bénie et le Sac permettent de piller instantanément la tuile Pièce correspondante pendant la phase Exploration, sans avoir à attendre la phase Fin de Nuit.



Sac (2x) Sécurisez les Sous ou la Pierre Maudite de la Pièce actuelle et ajoutez-la à votre Butin personnel.



Eau Bénie (2x) Sauvez/capturez le Villageois de la Pièce actuelle et l'ajoute au Butin du joueur.

La Torche fourni des informations sur une ou deux Pièces adjacentes cachées. La Loupe permet à un joueur chanceux de mettre la main sur un Objet de son choix.



Torche (2x)
Regardez secrètement
jusqu'à deux Pièces
horizontalement ou verticalement adjacentes à l'un de
vos Gardes, en ignorant des
Pièces vides entre.



Loupe (2x)
Choisissez une carte Objet
dans la pile de défausse
Objet et ajoutez la à votre
main. Cette carte peut être
jouée dans le même tour.

©Ludolux 2024 Conception & visuels - David Ausloos Rédacteur - Dennis Kirps

Pour des raisons de lisibilité, les pronoms « il », « lui » et le nom « joueur » sont utilisés de manière interchangeable et font référence à toutes les personnes.

