

Résumé de la partie

Une partie se déroule en plusieurs tours de table, jusqu'à ce qu'une équipe remporte la victoire.

A chaque tour de table, des joueurs remettent à Renfield des cartes faces cachées. Les joueurs communiquent entre eux pour que tous les participants remettent une carte Incantation pour réaliser un Rituel, tandis que le Vampire essaiera de poser une Morsure.

A la fin d'un tour de table, Renfield applique les effets des cartes qui lui ont été remises (Un Rituel va-t-il être utilisé ? Un joueur va-t-il être mordu ? La nuit va-t-elle s'allonger ?).

Ensuite, si le jour s'est levé, le porteur du Pieu Ancestral peut l'utiliser pour tenter de tuer le Vampire (cela met fin à la partie). S'il ne l'utilise pas, un joueur est désigné pour commencer le prochain tour de table.

But



Equipe des Chasseurs :

Tuer le Vampire

ou

Utiliser 5 Rituels



Equipe du Mal

(Renfield et le Vampire) :

Faire en sorte qu'un Chasseur tue un autre Chasseur

ou

Poser 5 morsures

Partie à 5 joueurs : 4 Morsures



Préparation

ATTRIBUTION DES RÔLES

Deux équipes s'affrontent : l'équipe du Mal (le Vampire Nosferatu et son complice Renfield) face à l'équipe du Bien (les Chasseurs de vampire). Prenez la carte Vampire, la carte Renfield et des cartes Chasseurs, de façon à avoir autant de cartes que de joueurs. *Exemple : 6 joueurs = 1 Vampire + 1 Renfield + 4 Chasseurs.*

Un joueur se désigne pour jouer Renfield. Il prend la carte Renfield et la pose devant lui, face visible. **Renfield choisit le rôle de chaque joueur** : il distribue à chacun 1 carte Personnage face cachée. Chaque joueur regarde secrètement son Personnage, puis repose sa carte devant lui, face cachée (il la garde pour toute la partie).

Quelqu'un qui connaît bien le jeu ou celui qui a lu la règle est la personne idéale pour jouer le rôle de Renfield.

CONSTITUTION DE L'HORLOGE ET DE LA PIOCHE

HORLOGE - Prenez autant de cartes Nuit que de joueurs et ajoutez-y la carte Aurore. Formez une pile (face cachée) et **placez-la devant Renfield**.

Exemple : 6 joueurs = 6 Nuits + 1 Aurore.

PIOCHE - Constituez une pile avec les cartes Journal, Morsure, Incantation et les cartes Nuit restantes (celles qui ne sont pas dans l'Horloge).

Mélangez soigneusement et **placez-la au milieu de la table** (face cachée).

DISPOSITION DES RITUELS

Alignez les 5 cartes Rituel au milieu de la table, faces visibles.

DISTRIBUTION DES CARTES AUX JOUEURS

Excepté Renfield, **chaque joueur pioche 2 cartes**, les regarde secrètement et les pose devant lui, faces cachées. Elles constituent sa Main. *Au cours d'une partie, la Main d'un joueur peut être vide ou supérieure à 2 cartes.*

DÉSIGNATION DU 1^{er} JOUEUR

Renfield désigne le joueur qui commence, en posant la carte Pieu Ancestral devant lui. Renfield ne pourra jamais être le porteur du Pieu Ancestral. *Le Pieu Ancestral est l'arme pour tuer le Vampire. A la fin du tour, si le soleil s'est levé, le joueur porteur du Pieu Ancestral pourra décider de tuer le Personnage qu'il suspecte être le Vampire.*

Les Personnages



6
Chasseurs



1
Vampire



1
Renfield

La Pioche



18
Journaux



15
Incantations



16
Morsures

L'Horloge



1
Aurore



10
Nuits

Les 5 Rituels



Le Pieu Ancestral



A // Déroulement d'un TOUR DE TABLE

Le Porteur du Pieu Ancestral débute le TOUR DE TABLE, qui s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. **Lorsque c'est le tour d'un joueur 2 actions vont s'enchaîner :**

1^{ère} ACTION :

Le joueur (Vampire ou Chasseur) pioche 2 cartes et joue

Le joueur procède ainsi :

- Il pioche 2 cartes** et les ajoute (sans les dévoiler) aux cartes de sa Main.
- Il choisit 1 carte dans sa Main et la donne à Renfield**, face cachée (Renfield peut la consulter). Le joueur peut se concerter avec les autres mais pas montrer ses cartes.
- Il choisit 1 carte dans sa Main et défausse cette carte** (à côté de la Pioche) face visible (cette carte ne produira aucun effet).

Quelle carte donner à Renfield ?

Une Incantation ? Si tous les joueurs font comme vous, cela déclenchera un Rituel. Les Rituels aident les Chasseurs à identifier le Vampire ou à gagner du temps ! Ils ont donc intérêt à se concerter pour que chacun donne une carte Incantation au cours d'un même tour.

Un Journal ? Cette carte n'a aucun effet. Le Vampire peut donner un Journal à Renfield pour faire échouer un rituel organisé par les Chasseurs.

Une Morsure ? Un Chasseur n'a jamais intérêt à donner une Morsure : au bout de 5 Morsures, l'équipe du Mal remporte la victoire !

Une Nuit ? Un Chasseur n'a jamais intérêt à donner une Nuit car elle sera ajoutée à l'Horloge. Avec plus de Nuits, le soleil se lèvera plus rarement.

Après avoir donné une carte à Renfield et défaussé une seconde carte, le tour du joueur est terminé. C'est au tour de Renfield de révéler une carte de l'Horloge.

Dès que la Pioche est vide, une nouvelle pile est immédiatement reconstituée après avoir battu la défausse.

2^e ACTION :

Renfield révèle une carte Horloge

Après la 1^{ère} ACTION de chaque joueur, Renfield révèle 1 carte de l'Horloge. L'Horloge indique aux joueurs si le tour de table continue, ou est interrompu :

CARTE NUIT - Le TOUR DE TABLE continue. C'est au tour du joueur suivant.

CARTE AURORE - Le TOUR DE TABLE est terminé. Les joueurs qui n'ont pas encore joué ne joueront pas ce tour-ci.

Exemple : le porteur du Pieu Ancestral a donné 1 carte à Renfield et en a défaussé une seconde.

Ensuite, Renfield révèle la carte Aurore. Le tour de table s'arrête alors immédiatement : un seul joueur aura donc remis une carte à Renfield.

Le tour de table se termine :

Quand l'Aurore est révélée.

OU

Quand tous les joueurs -sauf Renfield- ont joué une fois.

Renfield révèle aussi une carte Horloge après le dernier joueur.

EFFETS DES RITUELS



Miroir en argent

Renfield dévoile la carte Personnage du joueur de son choix. Le joueur continue à jouer jusqu'à la fin de la partie.



Distorsion temporelle

Une carte Nuit de l'Horloge part à la défausse.



Transfusion sanguine

Le Porteur du Pieu Ancestral désigne un joueur, mordu ou non (il peut se désigner lui-même). Ce joueur pioche une carte et l'ajoute à sa Main mais il garde la (les) carte(s) Morsure posée(s) devant lui, jusque la fin de partie. La Main d'un joueur peut être supérieure à 2 cartes.



Eau bénite

Le Porteur du Pieu Ancestral désigne un joueur qui doit défausser toutes les cartes de sa Main (sans les dévoiler). Il les remplace par autant de cartes Journal prises dans la défausse, ou dans la Pioche si nécessaire (la Pioche est ensuite battue).

Si vous désignez le Vampire, cela va l'obliger à défausser les Morsures qu'il aurait pu garder dans sa Main !

B // Les effets des cartes remises à Renfield

A l'issue du TOUR DE TABLE, Renfield mélange les cartes qui lui ont été remises et les inspecte secrètement. Si parmi ces cartes il y a :



1 Morsure (ou plusieurs)

Renfield pose chaque Morsure devant le joueur de son choix (même déjà mordu). Les Chasseurs et même le Vampire peuvent être mordus ; jamais Renfield ! Renfield consulte la Main du joueur mordu et défausse une carte de son choix, sans la dévoiler.

Si c'est la 5^e Morsure, le Mal remporte la victoire !



1 Journal (ou plusieurs)

La carte ne produit aucun effet.



UNIQUEMENT des Incantations

Le Porteur du Pieu Ancestral choisit un Rituel, parmi ceux qui n'ont pas été encore joués. Ses effets sont appliqués (voir ci-contre). La carte Rituel utilisée est retournée face cachée.

Si c'est le 5^e Rituel utilisé, les Chasseurs remportent la victoire !

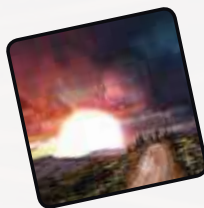


1 Nuit (ou plusieurs)

La carte est ajoutée à l'Horloge.

Renfield ne montre jamais les cartes Journal ni les cartes Incantation qui lui ont été remises. Il les défausse faces cachées.

C // Tuer le Vampire avec le Pieu Ancestral



Si le TOUR DE TABLE s'est terminé avec la carte Aurore : le porteur du Pieu Ancestral peut décider de l'utiliser pour tuer le Personnage qu'il suspecte être le Vampire. Si l'Aurore n'est pas apparue, il ne peut pas l'utiliser pour tuer.

Nosferatu est un jeu où l'ambiance a un rôle essentiel : les joueurs ne doivent pas hésiter à faire part ouvertement de leurs soupçons et même accuser un suspect !

Pour tuer, le porteur du Pieu Ancestral dévoile la carte Personnage du joueur de son choix. Il révèle :

- La carte Vampire : les Chasseurs remportent la victoire !
- Une carte Chasseur : le Mal remporte la victoire !

La partie prend fin dans tous les cas. **Le Vampire peut détenir le Pieu mais ne peut jamais l'utiliser pour tuer.**

Le Vampire est porteur du Pieu Ancestral, et les autres joueurs l'incitent à l'utiliser pour tuer ? Il devra faire preuve de talent pour persuader son auditoire qu'il convient de reporter à plus tard cette décision ultime ! (car il ne peut pas l'utiliser !)



D // Un joueur est désigné pour commencer au prochain tour

Le Pieu Ancestral est transmis à un nouveau porteur. C'est ce joueur qui commence le prochain TOUR DE TABLE. **Qui choisit le nouveau porteur ?**

- **Le TOUR DE TABLE s'est terminé avec la carte Aurore :** Le porteur du Pieu Ancestral transmet le Pieu au nouveau joueur de son choix (mais pas à Renfield ni à lui-même).
- **Le TOUR DE TABLE s'est terminé avec une carte Nuit :** Renfield doit remettre le Pieu Ancestral au nouveau joueur de son choix (mais pas lui-même).

Au début d'un nouveau TOUR DE TABLE, les cartes de l'Horloge sont mélangées et la pile est replacée face cachée.

Interdit !

Interdit de consulter la défausse !

Interdit de montrer ou décrire les illustrations des cartes de sa Main, ou de son Personnage !

Conseils aux joueurs pour s'amuser :

CHASSEURS : Quand vous donnez à Renfield une carte Incantation, dites-le ensuite aux autres joueurs. Si vous n'avez pas cette carte, informez les joueurs mais ne mentez jamais !

VAMPIRE : N'hésitez pas à mentir. Si vous donnez à Renfield une Morsure, vous pouvez faire croire que vous donnez un Journal ou une Incantation.

RENFIELD : Participez aux conversations entre joueurs et n'hésitez pas à semer la confusion dans les esprits si le vampire est fortement suspecté...

Conditions de victoire

Le jeu prend fin dès que l'un des 3 événements suivants survient :



Un joueur tue un Personnage avec le Pieu Ancestral :

Le vampire meurt : les Chasseurs remportent la victoire.

Un Chasseur meurt : L'équipe du Mal remporte la victoire.



Les 5 Rituels ont été utilisés :

Les Chasseurs gagnent la partie.



5 Morsures posées devant des joueurs


ou 4 dans une partie à 5 joueurs
(Vampire compris) :

L'équipe du Mal remporte la victoire.



GROSSO MODO
ÉDITIONS

www.gm-editions.fr

Rejoignez-nous sur 

Un jeu de Pierre-Yves Lebeau
Illustrations d'Ismaël (www.ismael.ch)