

SUPER-VAMPIRES

Un jeu beau à faire froid dans le dos !
par **Julien Gupta et Johannes Berger**
pour **2 à 4 vampires habiles à partir de 6 ans.**

Alerte à l'ail dans la crypte !

Les Super-Vampires découvrent avec horreur que ce scélérat de Dr Goussdai a répandu un plein seau de gousses d'ail dans la crypte qu'ils venaient juste de récurer ! Quelle catastrophe !

Il faut à présent retirer les répugnantes gousses d'ail de la crypte avant le lever du soleil. Heureusement, les Super-Vampires disposent d'animaux domestiques pour ce genre d'urgence, les croquignolet Bouffegousses, qui se chargeront de faire le ménage dans leur demeure.

Et puis, les Bouffegousses aiment l'ail plus que tout...



BUT DU JEU

Tour à tour, les joueurs jouent le rôle du Super-Vampire. Pendant son tour, le Super-Vampire ramasse autant de gousses d'ail que possible et les lance dans la fente de sa tour pour nourrir son Bouffegousses. Pendant ce temps, les autres joueurs lancent leurs six dés Soleil, pour précipiter le moment où le jour se lève et mettre un terme au tour du Super-Vampire. Celui qui a ramassé le plus de gousses d'ail pour les donner à manger à son Bouffegousses remporte ce jeu beau à faire froid dans le dos.

ACCESSOIRES ET MISE EN PLACE

• Crypte des vampires

Placez la crypte des vampires au centre de la zone de jeu.



• 4 tours de vampire (composées de 4 parties chacune)

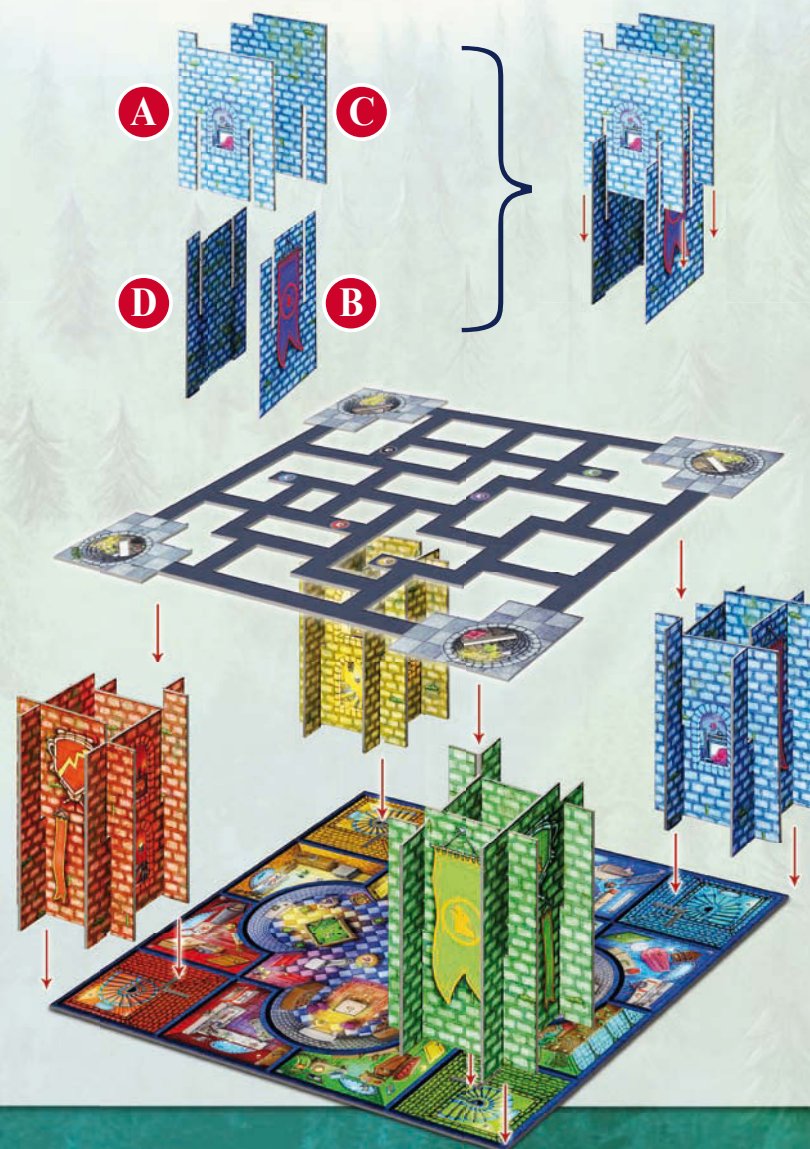
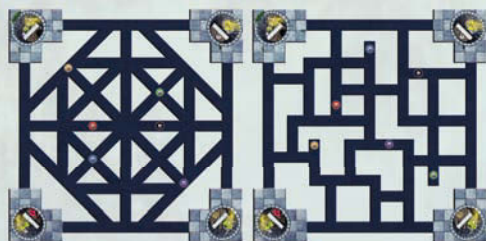
Assemblez les quatre tours selon leurs couleurs. Insérez une tour à chaque coin de la crypte en vous assurant qu'elle est bien fixée.



• 2 cartes de la crypte

Choisissez une des deux cartes. Décidez quel côté de la carte vous utiliserez et disposez-la sur les quatre tours (voir schéma).

Note : avant votre première partie, détachez soigneusement les morceaux de carton marqués d'un X rouge.



- **1 plateau de soleil**
À placer près du plateau en 3D.



- **Doigt de vampire**
À garder à côté du plateau, prêt à l'usage.



- **1 dé Ail**
Avant la première partie, collez un autocollant ail sur chaque face du dé.



- **6 dés Soleil**
À garder à portée de main.



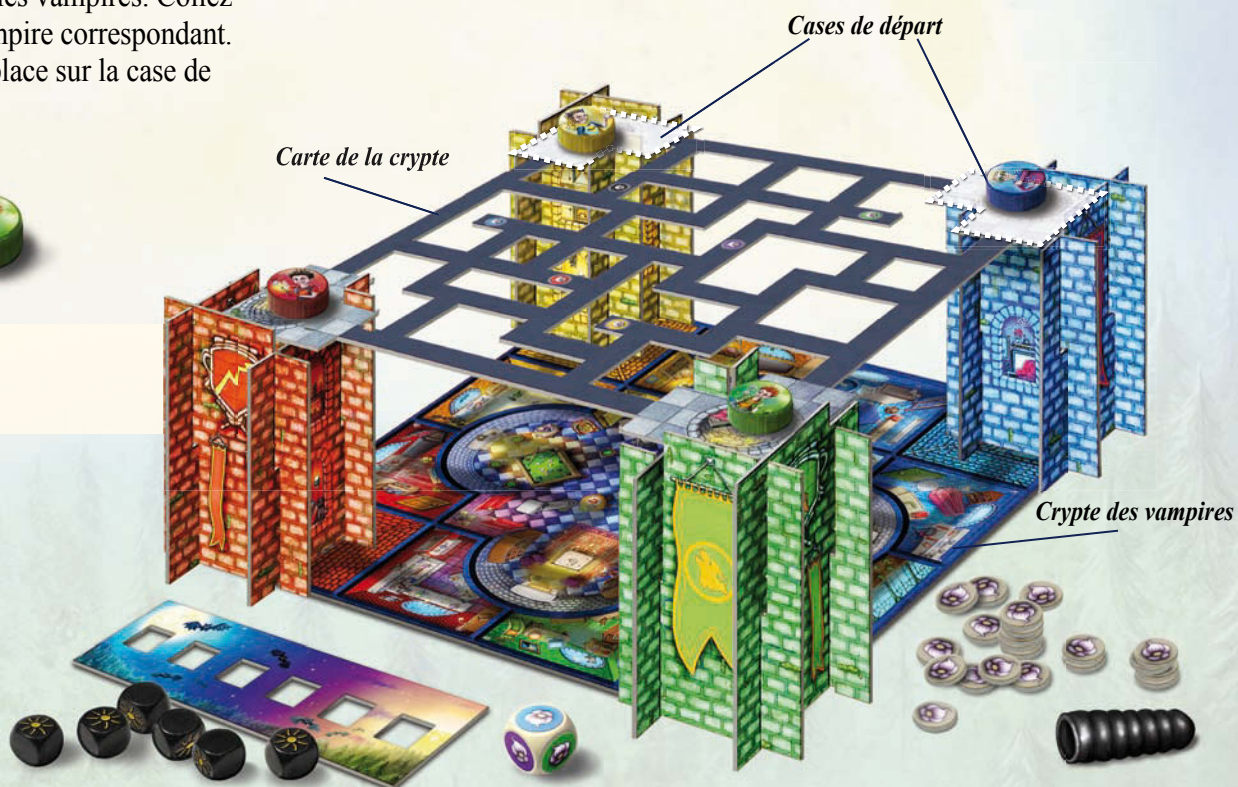
- **4 Vampires**
Avant de commencer la partie, vous devez identifier les vampires. Collez chaque autocollant vampire sur une face du pion Vampire correspondant. Ensuite, chaque joueur prend un pion Vampire et le place sur la case de départ de sa tour.



- **21 gousses d'ail**
À garder à portée de main.



- **1 livret de règles**



RÈGLES DU JEU

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le dernier à avoir rencontré un vampire qui commence. Pardon ? Vous n'avez jamais rencontré de vrai vampire ? Dans ce cas, c'est le plus jeune joueur qui commence. Il sera le premier à jouer le rôle du Super-Vampire. Pendant ce tour de jeu, les autres joueurs sont appelés « joueurs du Soleil ».

Le Super-Vampire a pour mission de ramasser autant de gousses d'ail que possible dans la crypte. Il peut jeter dans la fente de sa tour toutes les gousses d'ail ramenées sur sa case avant l'aube, afin de nourrir son Bouffegousse.

La mission des joueurs du Soleil consiste à lancer les dés Soleil l'un après l'autre jusqu'à ce qu'ils affichent tous le symbole du soleil. Quand ils y sont arrivés, le jour se lève et le tour du Super-Vampire est terminé.

C'est alors au joueur suivant d'interpréter le Super-Vampire, et un nouveau tour commence. Vous découvrirez dans les pages suivantes ce que vous devez faire lorsque vous jouez le Super-Vampire ou un joueur du Soleil.



Le Super-Vampire :

Le Super-Vampire essaie de ramasser autant de gousses d'ail que possible et de les emmener dans sa tour avant l'aube. Mettez le **doigt de vampire sur votre index**. Ensuite, lancez le dé Ail. Le dé indique de quelle couleur est le symbole d'ail que vous devez rejoindre sur la carte de la crypte.



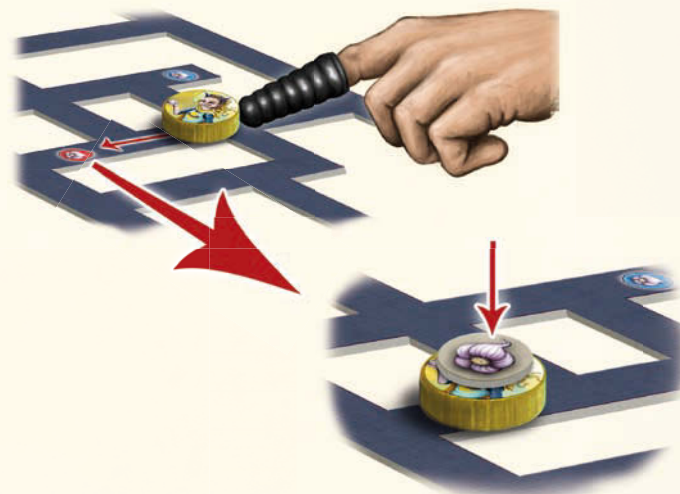
Au début de chaque tour, tous les joueurs donnent le **signal en disant ensemble « Super-Vampires ! »**, et la chasse aux gousses d'ail commence !

Pour ramasser une gousse d'ail, le Super-Vampire pousse son pion Vampire avec prudence, mais aussi vite que possible, sur les couloirs de la carte, afin d'atteindre le symbole d'ail de la couleur obtenue au dé.

Quand le pion Vampire recouvre entièrement le symbole d'ail de la carte, le joueur reçoit une gousse d'ail de la réserve en récompense, **et la place sur son pion Vampire**.

Il doit alors décider entre deux options :

OU



Ramasser une autre gousse d'ail !

Relancez le dé. Celui-ci indique de quelle couleur est la **prochaine gousse**. Une fois que vous l'aurez atteinte, vous devrez de nouveau **choisir entre les deux options**.

Important : si vous obtenez la couleur sur laquelle vous vous trouvez déjà, vous obtenez **automatiquement une autre gousse d'ail !**



Rentrer à la tour !

Poussez votre vampire **pour lui faire regagner votre tour** en ne vous servant que de votre doigt de vampire. Si votre pion Vampire recouvre entièrement votre case de départ avant que les autres joueurs ne crient « C'est le matin ! », vous pouvez **donner toutes les gousses d'ail que vous avez ramassées** à votre Bouffegousse en les jetant **dans la fente de votre tour**.

Ensuite, vous pouvez relancer le dé et repartir à la chasse aux gousses d'ail.



Les règles suivantes s'appliquent lors du déplacement du pion Vampire :

- *Le joueur n'a le droit de toucher son pion Vampire qu'avec le doigt de vampire, jamais avec les autres ! Il doit pousser le pion sur les côtés, pas appuyer dessus, pour le déplacer sur la carte de la crypte.*
- **Important :** si votre pion Vampire tombe de la carte de la crypte pendant votre tour, il doit repartir de sa case de départ. Par ailleurs, toutes les gousses d'ail que vous aviez ramassées retournent à la réserve, mais vous pouvez continuer votre tour.

Les joueurs du Soleil :

Tous les autres joueurs sont les joueurs du Soleil. Comme chacun sait, les vampires ont affreusement peur de la lumière du jour. Les joueurs du Soleil essaient donc de faire se lever le soleil le plus vite possible en lançant les dés. **Le tour du Super-Vampire s'achève dès que les six dés Soleil affichent un soleil.** Distribuez équitablement les dés aux joueurs du Soleil.

Note : s'il n'y a qu'un joueur du Soleil, il reçoit les six dés !

Dès que tous les joueurs ont crié « Super-Vampire » pour démarrer le tour, le premier joueur du Soleil (le voisin de gauche du Super-Vampire) place le plateau de soleil devant lui et commence à lancer les dés. Il prend un de ses dés Soleil et commence à le lancer.

S'il obtient une face vierge, il relance immédiatement le dé.



S'il obtient le symbole du soleil, le joueur crie « Soleil ! » et place le dé sur le premier emplacement du plateau de soleil.

Ensuite, le joueur prend son dé suivant et tente d'obtenir le symbole du soleil avec celui-ci.



Une fois que tous ses dés affichent le soleil et sont placés sur le plateau de soleil, le joueur fait glisser le plateau vers son voisin de gauche. C'est à ce dernier de lancer ses dés.

Une fois que les SIX dés sont placés sur le plateau de soleil (et affichent donc tous un soleil), les joueurs du Soleil crient « C'est le matin ! » Le tour du Super-Vampire s'achève aussitôt et il ne peut plus nourrir ses Bouffegousses. Toutes les gousses d'ail posées sur son pion Vampire retournent à la réserve.

Finalement, le Super-Vampire replace son pion Vampire sur sa case de départ.



Tour suivant

Une fois que son tour s'est achevé, le joueur passe le doigt de vampire et le dé Ail à son voisin de gauche.

Ce joueur est désormais le Super-Vampire.

Là encore, tous les autres joueurs sont des joueurs du Soleil, et se répartissent les dés Soleil entre eux.

Le tour suivant peut commencer !



FIN DE PARTIE

La partie s'achève quand un joueur donne la **dernière gousse d'ail** à son Bouffegousse.

Tous les joueurs retirent alors les gousses d'ail de leurs tours et les comptent. **Celui qui a donné le plus de gousses à son Bouffegousse remporte la partie.** En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

VARIANTES

En plus des **deux cartes de la crypte** où les gousses d'ail sont disposées différemment, les joueurs disposent de variantes pour modifier le déroulement du jeu.

Pour les jeunes Super-Vampires

Pour votre première partie, vous pouvez réduire le nombre de gousses d'ail.

Par exemple, n'en prenez **que 13 ou 17**, et retirez les autres du jeu.

Pour les Super-Vampires rapides

Si les joueurs veulent écourter le tour du Super-Vampire, les joueurs du Soleil peuvent ne **lancer que 4 ou 5 dés**, par exemple. Répartissez les dés aussi équitablement que possible entre les joueurs du Soleil. Avant que le Super-Vampire commence son tour, mettez les dés restants sur le plateau de soleil, face Soleil déjà visible.

