

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

VAMPIR

Thème du jeu

Transylvaniens: les vampires nous infestent de nouveau.

Les joueurs vont mener une chasse aux vampires dans différents lieux. Les cartes sont associées à 6 lieux par leur couleur de fond. Les joueurs doivent récupérer et mettre de côté des cartes vampire de couleur identique avec autant de têtes de vampire que possible. Gagne le joueur qui a chassé le plus de vampires.

Mais prudence ! A la fin les vampires mordent.

Matériel de jeu

- 96 cartes vampire (dans 6 couleurs différentes, chacune avec 11 cartes à 1 tête et 5 cartes à 2 têtes de vampire) ;
- 10 cartes calèche (des jokers avec 1 tête de vampire) ;
- 6 cartes lieu
- 1 règle du jeu.

Préparation du jeu

Les 6 cartes lieu sont disposées les unes à côté des autres au milieu de la table.

On dispose sous chacune des cartes lieu une carte vampire à 1 tête, de la couleur correspondante. [\[voir schéma sur la règle VO\]](#)

La couleur de fond des cartes vampire correspond au lieu suivant :

- vert - « The Pub »
- lilas - « The Castle » (le château)
- blanc - « The Docks » (Les quais)
- rouge - « The Madhouse » (l'asile)
- jaune - « The Church » (l'église)
- orange - « The Graveyard » (le cimetière)

Ces cartes constituent le classement général.

Les autres cartes vampire et calèche sont mélangées. Chaque joueur reçoit 4 cartes face cachée qu'il met dans sa main.

Les cartes restantes forment, faces cachées, une pile qui est placée à côté du classement général.

Si plusieurs parties sont enchaînées, on se munit de papier et crayons.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens horaire.

Le joueur avec les plus longues canines commence.

Un joueur à son tour doit prendre des cartes :

- ou bien de la pile (faces cachées) ;
- ou bien du classement général.

Prendre des cartes de la pile

Lorsqu'un joueur tire des cartes de la pile, il prend les 2 cartes du dessus et les met dans sa main. Il doit ensuite :

- ou bien se défausser d'une carte quelconque ;
- ou bien organiser une chasse.

Les cartes vampire défaussées doivent être placées dans le classement général sous la carte lieu de la couleur correspondante. Les cartes doivent se chevaucher de façon à ce que le haut de la carte soit visible, ainsi on peut toujours savoir combien il a de têtes de vampire dans chacune des couleurs. Si un joueur se défausse d'une carte calèche il l'associe à une couleur de son choix et la pose dans la colonne de la carte lieu correspondante.

Prendre des cartes du classement général

Lorsqu'un joueur prend des cartes du classement général il doit prendre toutes les cartes d'une couleur ainsi que toutes les cartes calèche rangées dans cette couleur.

Il ne peut prendre des cartes que d'une seule couleur.

Le joueur doit ensuite avec les cartes qu'il vient de prendre (et éventuellement celles de sa main) organiser une chasse.

Organiser une chasse

Si un joueur organise une chasse, il doit poser devant lui une combinaison d'au moins 3 cartes d'une même couleur. Les cartes ainsi posées sont la propriété du joueur et doivent être visibles de tous les joueurs.

Les cartes calèche sont acceptées dans toutes les couleurs. On peut combiner autant de cartes calèche que l'on veut avec des cartes vampire d'une couleur. Il n'est cependant pas permis de jouer une combinaison sans au moins une carte vampire. A chaque tour un joueur n'est autorisé à poser qu'une seule combinaison.

[Exemple \[voir schéma sur la règle VO\] : C'est au tour de Bernd. Il a dans sa main une carte vampire blanche de prête. Dans le classement général sous « The Docks » sont disponibles deux cartes blanches. Bernd prend la paire de cartes et les pose devant lui avec en plus une carte vampire blanche et une carte calèche de sa main. Il a ainsi chassé quatre vampires aux « docks ».](#)

Une fois qu'un joueur a posé des cartes d'une couleur il ne peut pas dans les tours suivants y ajouter d'autres cartes. Il peut cependant organiser une nouvelle chasse. Ses cartes posées auparavant dans cette couleur sont alors retirées de la partie.

Si un joueur organise une chasse il ne pose alors dans le même tour aucune carte dans le classement général.

Fin du jeu et décompte

La partie s'arrête aussitôt :

- qu'un joueur tire la dernière carte de la pile ;
- ou bien qu'un joueur a aligné devant lui des chasses dans chacune des 6 couleurs.

Les joueurs abandonnent alors les cartes leur restant en main. Ces cartes ne sont pas prises en considération pour le décompte des points et sont retirées de la partie. De même les cartes restantes dans le classement général et dans la pile sont ignorées.

On examine ensuite pour chaque couleur les chasses posées par les joueurs. Chacun compte pour chaque couleur le nombre de têtes de vampire des cartes vampire et calèche posées. Le joueur qui aligné le moins de têtes dans une couleur donnée doit abandonner ces cartes qui sont retirées de la partie.

Si pour une couleur plusieurs joueurs sont à égalité sur ce minimum alors chacun d'entre eux doit abandonner les cartes de cette couleur.

Si un joueur n'a aligné aucune carte dans une couleur alors aucun joueur n'abandonne de cartes pour cette couleur. On sait de façon évidente qui a le moins de têtes dans cette couleur.

On procède ensuite au décompte des points de chaque joueur. Pour chaque tête de vampire de chaque carte vampire et calèche qui reste en jeu le joueur marque 1 point.

[\[voir schéma sur la règle VO\]](#)

Le vainqueur est celui qui le plus de points. Nous conseillons de faire trois parties à la suite et de noter les résultats.