

Dracula

Décisions nocturnes pour 2

Publié par Kosmos, 2003
Traduction Dominique Vandaële

Conçu par Michel Rieneck
Mise en page Benoît Christen

Des siècles durant, le Comte Dracula a vécu dans la solitude de son château en Transylvanie. Mais maintenant il a abandonné sa demeure pour venir s'installer à Londres et y vampiriser d'innocentes victimes. Le célèbre docteur Van Helsing a découvert cela et ne tarde pas à se mettre en route pour la capitale anglaise. Ainsi commence une course contre la montre. Si l'intrépide Van Helsing et ses chasseurs veulent réussir, ils doivent rechercher et détruire les cercueils de tous les vampires, avant qu'ils ne deviennent le lieu de survie des suceurs de sang. Ils doivent se dépêcher car si le Comte trouve de son côté beaucoup de victimes, il sera trop tard. Pour l'instant, il est encore temps de mettre fin à ses malheureuses activités. Le compte à rebours final est pour ce soir !

But du jeu.

Le but du jeu est de trouver toutes les cartes "cibles" adverses. Dracula doit retrouver toutes ses victimes ; Van Helsing doit trouver tous les cercueils de vampire. Le jeu peut toutefois prendre fin dès qu'un joueur perd son dernier marqueur de vie.

Contenu

- 1 plateau
- 30 cartes de rencontre
- 20 cartes d'action
- 2 figurines
- 8 marqueurs de vie (4 par joueurs)
- 4 barrières colorées



Préparation

- Un joueur incarne le Comte Dracula, l'autre le docteur Van Helsing.
- Les 12 cases sur le plateau représentent 12 lieux de la banlieue de Londres (10 maisons et dans les deux coins opposés, un port et une station de fiacres). Le plateau est placé entre les deux joueurs de sorte que le Dracula soit assis devant le port et Van Helsing devant la station de fiacres.
- Dracula prend la figurine noire, 4 marqueurs de vie noirs, ses 10 cartes action et son jeu de 15 cartes de rencontre (9 vampires, 1 Amulette, 5 cercueils).



- Van Helsing prend la figurine brune, 4 marqueurs de vie bruns, ses 10 cartes action et son jeu de 15 cartes de rencontre (9 chasseurs de vampire, 1 crucifix, 5 victimes).



- Les deux joueurs mélangent séparément leurs cartes action. Puis chacun prend les 5 premières cartes de sa pile et les place faces cachées devant lui. Ce sont ses cartes action actuelles et il peut les regarder à tout moment. Les 5 autres cartes sont mises de côté pour l'instant.
- Les deux joueurs prennent leurs 15 cartes de rencontre et en choisissent 6 secrètement. Ces 12 cartes (6 de chaque joueur) sont mélangées ensemble et disposées aléatoirement, faces cachées sur les 12 lieux du plateau. Les 9 cartes restantes de chaque joueur forment leur main respective de cartes de rencontre.

Note : Dans votre première partie, vous devez inclure 2 ou 3 cartes cibles (c'est-à-dire des victimes ou des caveaux) parmi les 6 que vous choisissez.

- Dracula place sa figurine sur la carte de rencontre du port, tandis que Van Helsing commence à la station de fiacres. Aucun ne peut encore regarder la carte sur laquelle il se trouve.
- Les barrières colorées et les marqueurs de vie des joueurs sont placés près du plateau.

Les cartes Action.

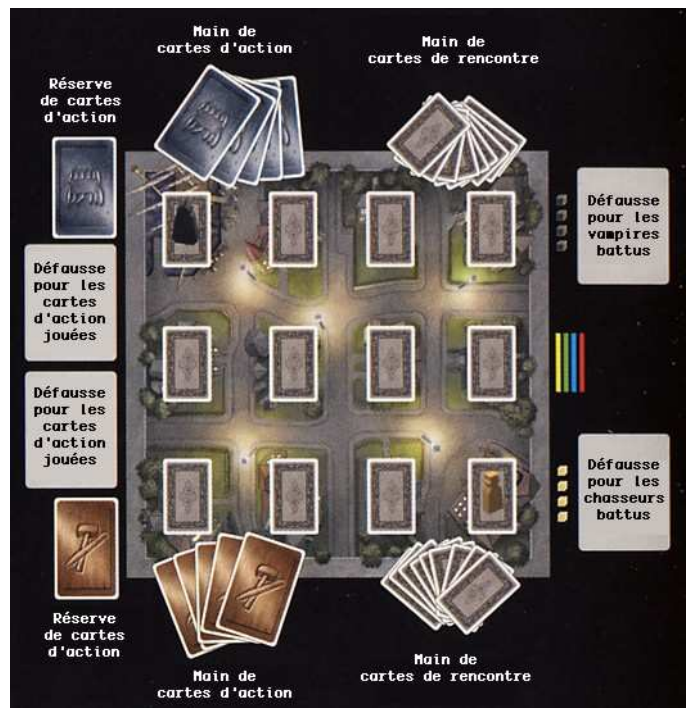
Chaque joueur dispose de 10 cartes action. Celles-ci sont différentes pour Dracula et Van Helsing.

Note : Pour votre première partie, ne vous attardez pas sur tous les textes. Laissez cela pour plus tard et concentrez-vous sur la façon dont sont employées les cartes durant le jeu.

Toutes les cartes action ont 4 caractéristiques détaillant les possibilités offertes au joueur :

1. Dans le coin supérieur gauche, il y a un nombre qui indique le nombre maximum d'emplacements que peut parcourir la figurine d'un joueur.
2. Dans le coin supérieur droit il y a un symbole de force de combat (1 - 4)
Note : Dans chaque pile de cartes, il y en a une sans force de combat.
3. Le texte en bas décrit une action complémentaire spéciale.
4. La barrière de couleur sous le nom de la carte désigne quelle barrière peut être placée ou déplacée sur le plateau de jeu.

A chaque tour, un joueur doit jouer une carte action **après** avoir déplacé sa figurine. Le nombre (en haut à gauche) sur la carte action doit être au moins aussi élevé que le déplacement effectué. Quand le mouvement aboutit à un combat, le symbole de force de



combat sur la carte action est employé. Pour cette raison, un joueur doit considérer soigneusement quelle carte action il utilisera après son mouvement.

Après avoir joué une carte action, le joueur la place sur sa défausse.

Quand, au cours du jeu, un joueur a employé ses 5 cartes action actuelles, il prend celles qu'il a laissées de côté au commencement du jeu et les utilise. Une fois que les 10 cartes ont été utilisées, elles sont mélangées et 5 nouvelles cartes sont tirées.

Déroutement du jeu

Dracula commence la partie. Dans les parties suivantes, le perdant du jeu précédent commence. Les joueurs alternent les tours pendant la partie.

Un tour consiste en deux actions :

1. Déplacez votre figurine
2. Jouez une carte action

1. Déplacement de votre figurine :

- Les figurines se déplacent de lieu en lieu. Le mouvement peut être vertical ou horizontal mais pas diagonal.
- À chaque emplacement, le joueur décide s'il regarde ou non la carte de rencontre à cet endroit.
- Un joueur peut visiter le même emplacement plusieurs fois par tour.
- La carte de rencontre à l'emplacement où l'on commence la partie ne peut pas être regardée immédiatement. Cet emplacement doit être visité à nouveau pour pouvoir ce faire.
- Chaque déplacement vers un lieu voisin, doit être "payé" à la fin du mouvement par une carte action correctement numérotée. La carte action est jouée après le déplacement de la figurine.
- Un joueur doit se déplacer d'au moins un lieu.

Les deux figurines sur un même emplacement :

Il est possible de se déplacer au même emplacement que la figurine opposée. Dans ce cas, le joueur actif (c'est-à-dire celui qui s'est déplacé) **décide** si les **deux joueurs** doivent se montrer mutuellement les cartes de rencontre qu'ils ont en main. Il n'y est pas obligé. Qu'il le fasse ou non, il doit encore décider s'il regarde la carte de rencontre sur l'emplacement.

Regarder la carte de rencontre sur un nouvel emplacement :

Si un joueur ne veut pas regarder une carte de rencontre, il pose simplement sa figurine dessus et finit son mouvement.

S'il veut regarder, il y a alors deux possibilités :

A. C'est une de ses propres cartes.

Le joueur prend la carte dans sa main sans la montrer à son adversaire. Il choisit et place une de ses cartes de rencontre face cachée sur l'emplacement. Cela peut être la carte qu'il vient de prendre (ça s'appelle "bluffer")... Une fois qu'il l'a fait, il peut continuer de déplacer sa figurine ou finir son mouvement là.

B. C'est une des cartes de son adversaire.
Quand un joueur regarde la carte d'un adversaire (peu importe de quel type elle est), son mouvement se termine à cet emplacement. Dans ce cas, il doit dévoiler la carte et la traiter comme suit...

▪ **Victime ou Cercueil.**

Si un joueur trouve une carte "cible" opposée - dans le cas de Dracula "une victime" ou dans celui de Van Helsing "un cercueil" - il prend la carte et la place face visible devant lui. Il la remplace alors sur le plateau par l'une de ses propres cartes de rencontre, face cachée. Si un joueur trouve ainsi les 5 cartes cibles adverses, il gagne la partie.



▪ **Vampire ou chasseur de Vampire.**

Si un joueur trouve "un ennemi" (un vampire ou un chasseur de vampire) il doit se battre. L'ennemi aura une force de combat de 1-3. La Force de Combat du joueur est déterminée par le symbole de Force de Combat sur la carte action qu'il joue pour son mouvement.



- ⇒ Si la Force de Combat du joueur est plus haute que l'ennemi, il gagne le combat et place l'ennemi sur la défausse. Par la suite, les cartes battues sont placées sur les défausses respectives de chaque joueur pour que chacun puisse toujours savoir quelles cartes ont été employées. Le joueur gagnant place alors une de ses propres cartes de rencontre face cachée sur l'emplacement.
- ⇒ Si la Force de Combat sur la carte action du joueur est inférieure à celle de l'ennemi, il perd le combat. La carte ennemie reste sur l'emplacement et y est remise face cachée. Le joueur perdant rend un de ses marqueurs de vie.
- ⇒ Si les Forces de Combat sont égales, le combat est nul. La carte ennemie reste en place face cachée en place. Aucun joueur ne perd de marqueur de vie.

▪ Symboles de puissance

Si un joueur trouve un symbole de puissance ennemi (l'Amulette de Dracula ou le Crucifix de Van Helsing), il n'y a aucun combat. Au lieu de cela, le joueur perd immédiatement un marqueur de vie.



Exception : si Dracula joue la carte "L'obscurité de Nuit", il ne perd pas de marqueur de vie.

La carte de symbole de puissance est remise en place face cachée.

Important : si un joueur perd son dernier marqueur de vie, il perd le jeu !!

Plus de cartes de Rencontre en main

Il peut arriver (mais c'est rare) qu'un joueur soit à court de cartes de rencontre. Utilisez alors la règle suivante :

Si un joueur doit placer une carte de rencontre à un emplacement mais n'a plus aucune carte en main, il laisse cet emplacement vide. Un joueur qui plus tard arrive sur un emplacement vide y place une de ses propres cartes de rencontre.

2. Jouer une Carte action.

- Les joueurs ont chacun différentes cartes action. 8 sur 10 permettent une action complémentaire spéciale.
- A son tour, chaque joueur emploie une seule carte action.
- Les cartes action sont jouées seulement à la fin du mouvement.
- Le mouvement d'une figurine se termine toujours soit avec la découverte d'une carte de rencontre ennemie soit quand le joueur déclare son mouvement fini. Il doit alors « payer » pour le mouvement avec carte action correctement numérotée.
- En principe, un joueur ne peut pas se déplacer plus loin que les valeurs des cartes action actuelles dans sa main ne le permettent, MAIS...
- Si un joueur s'est déplacé de plus d'emplacements (par erreur ou intentionnellement) que sa carte action ne le permet, il doit payer un marqueur de vie pour chaque emplacement supplémentaire.
- Il est permis de se déplacer de moins de nombres indiqués sur la carte action.
- Une fois "le paiement" pour le mouvement effectué, les autres fonctions de la carte action entrent en jeu.

- Si un joueur termine son mouvement en découvrant un Vampire ennemi ou un Chasseur de Vampire, il emploie la Force de Combat sur la carte action pour le combat.
- Certaines des Actions Spéciales entrent en vigueur immédiatement, certaines au tour suivant de l'adversaire. Un joueur peut décider s'il emploie ou non une Action Spéciale.
- Pour terminer son tour, le joueur place ou déplace la barrière colorée appropriée.
- Les figurines ne peuvent pas traverser des barrières.
- Les restrictions suivantes s'appliquent aux placements des barrières : le plateau ne peut pas être séparé en deux ; chaque emplacement doit rester accessible et il n'est pas non plus permis d'enfermer ou d'isoler une figurine.
- Au début, il n'y a aucune barrière sur le plateau. Quand une couleur est employée pour la première fois, le joueur peut choisir où la placer. Ensuite cette barrière peut seulement être déplacée sur le plateau.

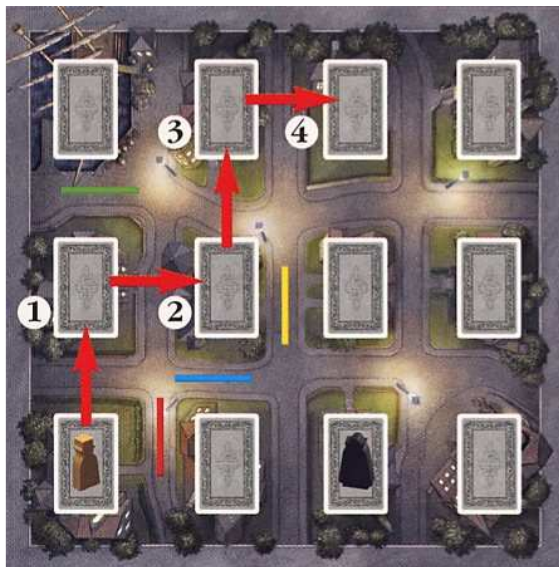
Les Barrières.

Le mouvement des figurines peut être limité avec les 4 barrières colorées. Les cartes action déterminent quelles barrières peuvent être placées ou déplacées sur le plateau.

- La couleur de la barre sur la carte action jouée détermine quelle barrière le joueur peut placer ou déplacer.
- Deux cartes action ont une barre grise. Le joueur peut placer/déplacer une barrière au choix.
- Une barrière est toujours placée entre deux emplacements.
- Placer deux barrières à côté l'une de l'autre sur un même emplacement n'est pas autorisé.

Exemple détaillé d'un tour de jeu.

C'est le tour de Van Helsing. Il se déplace sur l'emplacement voisin (1) et regarde la carte de rencontre. C'est « une Victime ». Il prend la carte dans sa main et la remplace par un Chasseur de Vampire de force 2. Il aurait pu remettre la Victime - en espérant naturellement que Dracula n'aurait pas remarqué que c'était la même carte!. Quand il a placé sa carte, Van Helsing se déplace sur à l'emplacement suivant (2), mais ne regarde pas la carte parce qu'il croit que c'est l'Amulette de Dracula et ne veut pas perdre un marqueur de vie.



Il se déplace sur l'emplacement suivant (3) et regarde la carte. C'est un Chasseur de Vampire de force 1. Puisqu'il a peu de chance contre Dracula, il le prend dans sa main et le remplace par la carte Crucifix. C'est toujours son tour. Il se déplace sur son quatrième emplacement (4) et trouve un Vampire de force 2. Puisque c'est une carte ennemie, son mouvement prend fin ici.



Il s'est déplacé de 4 emplacements. Il doit donc jouer une carte action avec au moins un chiffre 4 de Mouvement. De plus, il doit se battre avec le Vampire. Parmi ses cartes action actuelles, il a les cartes "Résistance"

(Widerstand), "Tromperie" (Täuschung) et « Force » (Stärke).



Avec la carte Force (Force de Combat 4) il pourrait battre le Vampire, mais il a seulement un chiffre de Mouvement de 3, et devrait donc payer un marqueur de vie pour la différence avec son mouvement réel (4). Avec la carte Tromperie, son mouvement est correctement payé, mais il perdrait le combat (force 1 contre le Vampire force 2). Donc il joue la carte Résistance (chiffre 5 de Mouvement, Force de Combat 2). Cela signifie que le combat est nul, il doit donc laisser le Vampire sur le plateau, mais au moins il ne perd pas de marqueur de vie. Maintenant il effectue l'action Spéciale de la carte et tourne la carte de Crucifix précédemment placée de 90 degrés, dans l'espoir que Dracula tombera dans le coup de bluff et pensera que c'est une Victime. Enfin, Van Helsing déplace la barrière verte en dessous de l'emplacement (4) pour que l'itinéraire de Dracula vers la Victime présumée soit plus difficile et le bluff plus crédible. Puis c'est au tour de Dracula...

La Fin du Jeu.

Le jeu se termine quand un joueur peut prouver qu'il ne peut plus trouver de cartes « cibles » sur le plateau. Ce joueur est le gagnant.

La preuve peut prendre deux formes :

1. Un joueur localise et prend devant lui les cinq cartes « cibles » adverse du plateau.

2. Un joueur trouve dans la main de son adversaire, toutes les cartes « cibles » restantes.

Exemple : En déplaçant sa figurine au même emplacement que Van Helsing, Dracula regarde la main de cartes de rencontre de celui-ci et trouve les 2 Victimes restantes pour finir le jeu. Comme celles-ci étaient "en main" il ne pouvait pas les localiser sur le plateau. Ainsi Dracula gagne.

Il est à noter que l'un ou l'autre des joueurs peut jouer sans ne jamais placer une carte « cible » sur le plateau. Bluffer à ce point est bien sûr permis, bien que ce soit extrêmement risqué d'autant qu'un joueur peut immédiatement rencontrer les conditions de victoire en examinant de la main de son adversaire.

Cela peut être provoqué par l'utilisation de la carte « Perception » (Scharfsinn) de Van Helsing ou la rencontre des deux figurines au même emplacement, comme ci-dessus.

Il est possible, en prenant connaissance des cartes que les deux joueurs rencontrent les conditions de victoire en même temps. Dans ce cas, c'est le joueur dont c'est le tour qui est déclaré gagnant.

Fin Prématinée

Le jeu s'achève également si un joueur perd son dernier marqueur de vie. Cela peut arriver lors d'un combat, par la découverte d'un symbole de puissance ennemi ou par l'incapacité de payer le coût de mouvement correct.

Pour empêcher cela, un joueur peut, à tout moment, donner une carte cible de sa main à son adversaire, qui la place devant lui avec celles qu'il a déjà gagnées. Le joueur peut alors reprendre 2 marqueurs de vie. Il doit, cependant, le faire avant qu'il ne perde son dernier marqueur, sinon c'est trop tard !

Explication des actions spéciales.

Les Cartes de Van Helsing

- **Inspiration** (Eingebung) : La carte de rencontre présente sur l'emplacement est ignorée. Van Helsing ne prend pas le cercueil, ne se bat pas contre un Vampire et ne perd pas de marqueur de vie face à l'Amulette de Dracula.
- **Maîtrise de soi** (Gelassenheit) : Van Helsing peut regarder toutes ses cartes action - jouées ou restées de côté - en choisir une (à l'exception de Maîtrise de soi) et la prendre dans sa main.
- **Rebellion** (Kampfeslust) : Dracula ne joue pas son prochain tour. Si Van Helsing bat un Vampire (un « nul » n'est pas valable!) avec l'utilisation de cette carte, il joue un nouveau tour immédiatement.
- **Perception** (Scharfsinn) : Van Helsing peut regarder la main de cartes de rencontre de Dracula pour y trouver les cercueils manquants. S'il peut prouver qu'il ne peut plus en trouver sur le plateau, il gagne.
- **Tromperie** (Täuschung) : En tirant au hasard une carte de la main de Dracula, elle est traitée comme si elle était sur un emplacement. Si la carte est un cercueil, Van Helsing la garde. Si c'est l'Amulette de Dracula ou un Vampire de force 2 ou 3, il perd un marqueur de vie. Un Vampire de force 1 n'a aucun effet. L'amulette ou les Vampires sont rendus à la main de Dracula.
- **Renfort** (Verstärkung) : Van Helsing peut retourner à la station de fiacres même s'il n'y a aucun Chasseur de Vampire dans la pile de défausse.

- **Vigilance** (Wachsamkeit) : La prochaine action Spéciale de Dracula ne peut pas être mise en oeuvre. Le nombre de Mouvement de base, la Force de Combat et le placement de Barrière sont toujours valables.
- **Résistance** (Widerstand) : Dracula ne peut pas aller sur l'emplacement avec la carte tournée. Van Helsing remet la carte droite à son tour suivant.

Les Cartes de Dracula

- **La Nuit du Souffle** (Der Atem der Nacht) : Si Van Helsing, à son tour suivant, joue la carte Tromperie (Täuschung) et tire un Vampire, la force accrue s'applique aussi et reste en place jusqu'au tour suivant de Van Helsing. Si Van Helsing joue la carte Belligérance (Kampfeslust) et joue immédiatement un tour supplémentaire, la force accrue ne s'applique pas sur le deuxième tour.
- **La Nuit de la Mort** (Das Dunkel der Nacht) : Cela constitue quand même la révélation d'une carte ennemie et donc le mouvement de Dracula est fini.
- **La Nuit des Ailes** (Meurent Flügel der Nacht) : Dracula ne peut pas regarder la carte à l'emplacement sur lequel il se déplace.
- **La Nuit des Chuchotements** (Das Flüstern der Nacht) : Si Van Helsing emploie la Belligérance (Kampfeslust) à son tour suivant et joue un tour supplémentaire, il peut déplacer une barrière à son deuxième tour seulement.
- **La Nuit des Profondeurs** (Die Tiefe der Nacht) : Dracula peut aussi échanger une carte sur laquelle une figurine se trouve.