



VAMPIRE POUR UNE NUIT

**Une nuit. Un jour.
Une décision.**

Pour 3 à 10 joueurs à partir de 10 ans

Auteurs : Ted Alspach et Akihisa Okui

Illustrations : Gus Batts • Design : Agence Cactus

*Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy,
Daniel Greiner*

Ravensburger

Chers joueurs et joueuses,
« Vampire pour une Nuit » peut être joué soit seul,
soit en combinaison avec les jeux « Loup-Garou pour une Nuit »
et « Loup-Garou pour un Crépuscule ».

Si vous connaissez déjà l'un de ces deux jeux, il n'est pas nécessaire de lire toutes les règles, mais seulement les pages 5 et 6, ainsi que la description des nouveaux personnages.

Afin de bien pouvoir combiner les trois jeux, vous trouverez également des explications de certains personnages des deux jeux précédents.

Principe du jeu

Après une longue nuit de pleine lune et un crépuscule sanglant, les terribles Loups-Garous ont été vaincus. Mais à la tombée de la nuit l'espoir s'assombrit chez les habitants du village : ça n'est qu'un début !

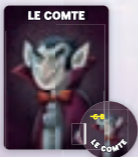
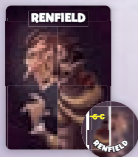
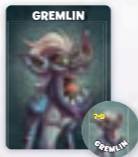
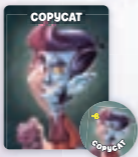
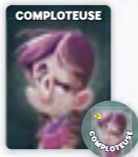
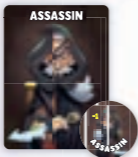
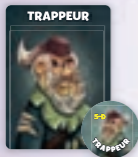
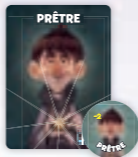
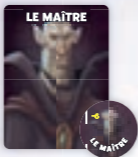
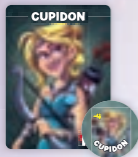
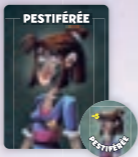
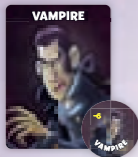
De perfides vampires en ont profité pour se glisser parmi eux, assoiffés de sang frais. Les habitants du village pourront-ils les démasquer à temps ou se feront-ils mordre, devenant des Vampires à leur tour ... ?

Dans « Vampire pour une Nuit », chaque joueur incarne un personnage tiré au hasard : Villageois ou Vampire avec différentes capacités spéciales. Pour gagner, il faut retrouver derrière quels joueurs se cachent les Vampires... à moins d'en être un soi-même... Dans ce cas, il s'agira alors de semer la confusion et de détourner les soupçons sur les autres !

Contenu

- 15 cartes et jetons Personnage
- 20 jetons Marque (12 Clarté, 2 Amour, 1 Assassin, 1 Chauve-souris, 1 Vampire, 1 Peur, 1 Peste, 1 Traître)
- 1 plateau de jeu en 2 parties (pour accueillir les marques)

15 cartes et jetons Personnage



20 jetons Marque



1 plateau de jeu



Mise en place du jeu

Avant la première partie:

Détachez soigneusement toutes les cartes et tous les jetons des planches prédécoupées.

Conseil : *si vous disposez d'un Smartphone, téléchargez l'application gratuite « Loup-Garou pour une Nuit » de Ravensburger. Elle remplace le Maître de jeu (que vous jouiez seulement avec les personnages de « Vampire pour une Nuit » ou que vous les combiniez avec ceux de « Loup-Garou pour une Nuit et « Loup-Garou pour un Crépuscule »). Cela permet à tous les joueurs de se concentrer sur la partie. Mais vous pouvez également jouer sans l'appli.*

Avant chaque partie:

Choisissez avec quelles cartes Personnage vous souhaitez jouer. Il doit toujours y avoir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs. Vous êtes libres de choisir les personnages que vous voulez ou de suivre l'un des scénarios proposés. Vous les trouverez à partir de la page 22 de cette notice.

Conseil : *commencez de préférence par le scénario intitulé « Nuit tombante » pour 3 à 5 joueurs, même si vous êtes plus que 5. Vous n'aurez ainsi pas besoin de mémoriser trop de personnages à la fois. Comme une partie est très courte, personne ne restera spectateur trop longtemps.*

Alignez, face visible au milieu de la table, les jetons Personnage correspondant aux cartes Personnage choisies. Ils vous permettent de vous souvenir des personnages en jeu.

Mélangez les cartes Personnage choisies. Chaque joueur en reçoit une, face cachée. Les 3 cartes restantes sont laissées au milieu de la table, face cachée. Personne ne doit voir les personnages sur les cartes.

Installez les deux plateaux au milieu de la table. Placez-y tous les jetons Marque correspondant aux cartes Personnage choisies, puis retournez-les face cachée. Les autres emplacements des plateaux restent simplement vides.

Chaque joueur reçoit une marque de Clarté de la réserve. Gardez-la à côté de votre carte Personnage, face cachée. À tout moment de la partie, vous disposez d'1 marque devant vous. Mais celle-ci peut changer en cours de jeu. En plus de votre rôle, cette marque a un effet sur ce que vous devez faire durant la partie et sur l'équipe à laquelle vous appartenez.



Chacun regarde alors secrètement sa carte et découvre ainsi son personnage. Il la remet ensuite, face cachée, devant lui, bien à portée de main de tous les joueurs.

Désignez ensuite un Maître de Jeu (MJ) ou lancez l'appli.

N'oubliez pas :

Le MJ participe au jeu et tient également un rôle au hasard !

Cher MJ,

Sur le dépliant séparé, vous trouverez toutes les instructions nécessaires pour mener le jeu. Vos tâches consistent à :

1. Appeler les personnages pendant le crépuscule et la nuit ;
2. Régler les débats pendant la journée ;
3. Organiser le vote en fin de journée.

Déroulement de la partie

Il y a 2 équipes : **le Clan des Vampires** et **le Village**. L'une des deux l'emporte en fin de partie.

Une partie comporte toujours **3 phases** : 1 crépuscule, 1 nuit et 1 jour. À la fin de la journée, tous les joueurs votent contre celui qui, d'après eux, est un Vampire. Le personnage qui recueille le plus de voix contre lui meurt et son équipe perd !

Crépuscule :

Dans « Vampire pour une Nuit », certains personnages se réveillent avant la phase Nuit. Cette phase s'appelle le « crépuscule ». **Au début du crépuscule, tous les joueurs ferment les yeux**. Tout comme pendant la phase Nuit, différents personnages se réveillent et peuvent utiliser leurs capacités spéciales. C'est principalement à ce moment que sont échangées les marques des joueurs. À la fin du crépuscule, avant que la nuit ne commence, tous les joueurs peuvent rouvrir les yeux. Chacun peut alors regarder sa marque.

Puis tous les joueurs ferment de nouveau les yeux et la phase Nuit commence.



Marque de Clarté :

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une marque Clarté (le prêtre utilise également ces marques pour se purifier lui et un autre joueur en les échangeant contre les marques que tous deux possèdent à la fin du crépuscule).

Contrairement aux autres marques, les marques de Clarté n'ont aucun effet en fin de partie (référez-vous donc uniquement à votre carte Personnage pour déterminer à quelle équipe vous appartenez).

Nuit

La nuit aussi, différents personnages se réveillent les uns après les autres et peuvent utiliser leurs capacités spéciales. Tous les personnages (crépusculaires et nocturnes) ainsi que leurs capacités spéciales sont détaillés à partir de la page 10.

Conseil : Pour la première partie, il vous suffit de lire le texte correspondant à votre personnage. Vous n'avez pas besoin de retenir à quel moment vous devez jouer, ni ce que vous devez faire. Le MJ (ou l'appli) vous appellera et vous dira quelles actions effectuer.

Jour

Tous les joueurs peuvent maintenant rouvrir les yeux.

Le jour, vous discutez de l'identité des Vampires. Vous pouvez affirmer tout ce que vous voulez, mais jamais montrer votre carte à qui que ce soit. Vous-même n'avez **pas** le droit de revoir votre propre carte.

Mais attention : les Vampires doivent faire semblant de tenir un autre rôle pour tromper leurs adversaires.

Conseil : Contrairement à d'autres jeux de Loups-Garous, il est souvent important de dévoiler un indice sur votre personnage ou d'annoncer aux autres joueurs ce que vous avez appris grâce à vos capacités spéciales. Le prêtre, par exemple, peut prétendre qu'il s'est purifié, ainsi qu'un autre joueur, sans préciser qui.

Pour bien lancer les discussions, demandez simplement aux autres joueurs quel personnage ils ont. Vous aurez déjà quelques indices...

Vote :

Après quelques minutes de discussions, passez au vote. Ensemble, comptez jusqu'à 3 et pointez tous en même temps du doigt le joueur de votre choix. Celui qui recueille le plus de voix contre lui meurt. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés meurent.

Exception : Si chaque joueur recueille exactement 1 voix contre lui, personne ne meurt !

Conseil : Un temps limité de débat augmente la pression. Plus vous jouerez, plus le débat doit être court. Si vous utilisez l'appli., vous pouvez moduler le temps de débat.

Chacun peut maintenant retourner sa carte Personnage et dévoiler qui il est.



Échange de cartes Personnage et de marques :

Souvent, les joueurs seront surpris par la carte ou la marque devant eux. À la fin, seules comptent la carte et la marque actuellement devant le joueur, même si ce ne sont plus celles qu'il avait vues au début.

Il peut arriver que le joueur change ainsi d'équipe !

Attention : Il est interdit de revoir sa carte ou sa marque durant la journée.

Un joueur n'est donc pas du tout sûr de son identité à son réveil ...

Fin de la partie - Qui a gagné ?

Règles générales de victoire :

1. Le Clan des Vampires l'emporte si aucun Vampire ne meurt.
2. Le Village l'emporte si au moins un Vampire meurt.
(Si, en cas d'égalité, un ou plusieurs villageois meurent aussi, le Village l'emporte quand même.)

Aucun vampire parmi vous ?

Si aucun joueur n'est Vampire, parce que les cartes correspondantes sont au milieu de la table, à vous de bien coopérer : le Village ne gagne que si aucun villageois n'est tué. C'est le cas si chaque joueur ne recueille qu'une seule voix contre lui.

Conseil : Si vous pensez qu'il n'y a aucun Vampire, le mieux est que chacun pointe du doigt son voisin de gauche. Ainsi, personne ne mourra et vous gagnerez tous ensemble... à condition qu'il n'y ait vraiment aucun Vampire...

Pas sûrs du vainqueur ?

Alors, vérifiez qui a gagné au dos du dépliant du MJ.



Personnages (dans l'ordre alphabétique)

La présentation de chaque personnage donne les informations suivantes :

Nom du personnage: Équipe, actions (ordre de réveil), difficulté

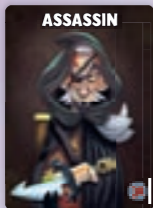
Équipes : Chaque personnage appartient soit à l'équipe du village, soit au Clan des Vampires. Seul l'assassin et l'apprentie assassin font équipe seuls. (Tout comme le tanneur dans « Loup-Garou pour une Nuit »).

Actions : Certains personnages sont appelés au crépuscule (crépusculaires), d'autres seulement durant la nuit (noctambules). Contrairement à « Loup-Garou pour une Nuit » et « Loup-Garou pour un Crépuscule », ce jeu ne contient aucun personnage dont la capacité ne se révèle que le jour (dormeurs).

Ordre de réveil : Chaque personnage possède un numéro qui indique à quel moment de la nuit il se réveille. Les personnages avec un nombre négatif se réveillent au crépuscule (dans l'ordre de -8 à -1B) ; ceux avec un nombre positif, durant la nuit (dans l'ordre croissant).

Difficulté : Les rôles sont plus ou moins difficiles à tenir. Il existe 3 niveaux de difficulté : *, ** et ***.

*Pour les premières parties, ne jouez qu'avec les personnages de niveaux * et **.*



Assassin : Assassin, ☾ crépusculaire (-1), **

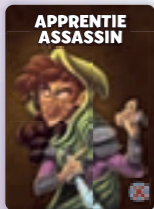
L'assassin n'appartient ni à l'équipe du village, ni au Clan des Vampires. Il a son propre objectif : il échange la marque du joueur de son choix (sans la regarder) contre la marque de l'Assassin. Il met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque de l'Assassin auparavant.



Marque de l'Assassin :

L'assassin (ou l'apprentie assassin) cible un joueur et échange sa marque contre la marque de l'Assassin. L'assassin gagne la partie uniquement si le joueur avec la marque de l'Assassin meurt (peu importe à quelle équipe ce joueur appartient). L'assassin lui-même n'a pas besoin d'être encore en vie pour l'emporter. S'il récupère lui-même la marque de l'Assassin, il doit mourir pour l'emporter.

Remarque : si l'assassin l'emporte, il est possible que le village ou le Clan des Vampires gagne en même temps que lui, selon l'équipe à laquelle appartenait le personnage tué.

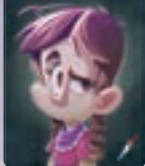


Apprentie Assassin : Apprentie Assassin, ☾ crépusculaire (-1B), ***

L'apprentie assassin se réveille après que l'assassin a choisi sa cible et avant qu'il ne referme les yeux. Les deux se reconnaissent et puis se rendorment. L'apprentie assassin ne gagne la partie que si l'assassin meurt. Peu importe qu'elle-même soit encore en vie ou non.

Remarque : L'assassin peut gagner en même temps que l'apprentie assassin, à condition que lui meurt, ainsi que sa propre cible.

S'il n'y a pas d'assassin, l'apprentie assassin endosse son rôle et attribue elle-même la marque de l'Assassin. Dans ce cas, elle gagne si le joueur avec la marque de l'Assassin meurt (voir « Assassin »).

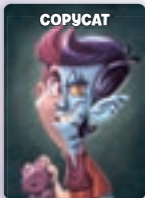
COMPLOTEUSE**Comploteuse : Village, 🌙 crépusculaire (-3), *****

La comploteuse se réveille et peut échanger la marque du joueur de son choix (sans la regarder) contre la marque du **Traître**. Elle met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque du Traître auparavant.



Marque du Traître : La comploteuse oblige un joueur à trahir son équipe. Celui qui possède la marque Traître ne gagne que si un membre de son équipe meurt. (Si ce joueur est seul dans son équipe, la marque n'a aucun effet.)

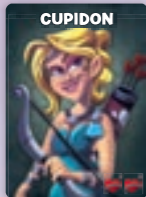
Si, par exemple, le maître devient un traître, il gagne la partie avec le Village si un autre Vampire meurt. Inversement, un villageois avec la marque du Traître gagne avec les Vampires si un autre membre du Village meurt.

КОПЬКАТ**Copycat : Change d'équipe, 🌙 crépusculaire (-8), ****

Le copycat se réveille et regarde une carte au milieu de la table. Il incarne alors ce personnage sans échanger les cartes ; et appartient désormais à l'équipe du personnage qu'il copie. Si son nouveau personnage a une capacité spéciale qui se déclenche au crépuscule ou dans la nuit, il se réveille lorsqu'il est appelé. Il effectue cette action spéciale comme d'habitude.

Si la carte Copycat change de main, la carte Personnage du joueur qui la possédait continue d'être la carte qu'il a regardée au milieu de la table.

Remarque : Le copycat doit bien sûr être honnête en fin de partie et annoncer quel personnage il copiait. Il lui faut donc bien mémoriser son nouveau personnage !

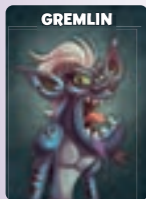


Cupidon : Village, ☾ crépusculaire (-4), **

Cupidon peut unir deux joueurs. Il échange pour cela les marques de deux joueurs au choix (sans les regarder) contre les marques d'Amour. Il met les marques échangées, face cachée, aux emplacements du plateau où se trouvaient les marques d'Amour auparavant.

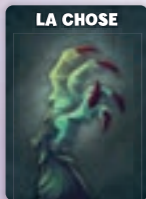


Marque d'Amour : Cupidon échange les marques de deux joueurs de son choix contre deux marques d'Amour. Au début de la phase Nuit, les deux amoureux sont appelés, ils se réveillent alors et se reconnaissent. Si l'un d'eux meurt lors d'un vote, l'autre meurt également (même si ce dernier est protégé). Par exemple : si le maître est amoureux et que son partenaire meurt, le maître meurt également, même si un Vampire vote contre le maître. **Remarque :** Les joueurs possédant les marques d'Amour continuent cependant d'appartenir à l'équipe désignée par leur carte Personnage. Ils doivent donc s'efforcer de faire gagner leur équipe.



Gremlin : Village, ● noctambule (7D), *

Le gremlin sème la zizanie : il peut intervertir (sans les regarder) les marques ou les cartes Personnage de deux joueurs au choix. Il n'a pas le droit d'intervertir à la fois les marques et cartes.



La Chose (qui se cache sous le lit) : Village, ● noctambule (4B), *

La Chose se réveille et tape sur l'épaule de son voisin de droite ou de gauche. Il ne peut que taper sur l'épaule de son côté !

LE COMTE



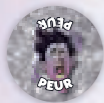
Le comte : Clan des Vampires, ☾ crépusculaire (-6B), **

Le comte se réveille deux fois durant le crépuscule :

1. Le comte se réveille en même temps que le vampire et le maître et ils se reconnaissent mutuellement (il n'a pas le droit de leur révéler qu'il est le comte). Ensemble, ils transforment un autre joueur en Vampire (voir « Vampire »).

2. Plus tard, il se réveille de nouveau, mais seul. Il échange alors (sans la regarder) la marque d'un joueur, qui n'est pas

un Vampire, contre la marque de **Peur**. Il met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque de Peur auparavant.

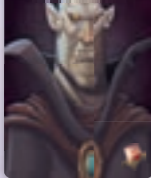


Marque de Peur :

Le comte effraie un joueur qui n'est pas un Vampire en remplaçant sa marque par la marque de Peur. Le joueur effrayé n'a plus le droit de se réveiller durant la nuit pour utiliser sa capacité spéciale.

Remarque : si le joueur effrayé a déjà utilisé sa capacité spéciale durant la phase Crépuscule (durant laquelle il ne connaissait pas encore sa nouvelle marque), s'il a une capacité passive ou s'il n'a pas de capacité spéciale, la marque de peur n'a aucun effet.

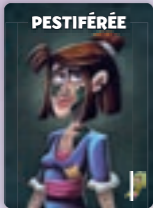
LE MAÎTRE



Le Maître : Clan des Vampires, ☾ crépusculaire (-6), **

Le maître se réveille en même temps que le vampire et le comte et ils se reconnaissent mutuellement. Il n'a pas le droit de révéler aux autres Vampires qu'il est le maître. Ensemble, ils transforment un autre joueur en Vampire (voir « Vampire »).

La capacité spéciale du maître se déclenche au moment du vote. Si un autre Vampire (que ce soit un Vampire, le Comte ou le joueur avec la marque du Vampire) pointe le maître du doigt, celui-ci est protégé et ne meurt pas. S'il recueille le plus grand nombre de votes contre lui, c'est le joueur à en avoir reçu le 2^{ème} plus grand nombre de votes qui meurt à sa place.

PESTIFÉRÉE

Pestiférée : Village, ☾ crépusculaire (-5), ***

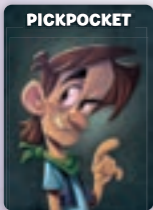
La pestiférée se réveille et choisit le joueur assis à sa droite ou à sa gauche. Elle échange la marque du joueur choisi (sans la regarder) contre la marque **Peste**. Elle met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque Peste auparavant.



Marque de Peste :

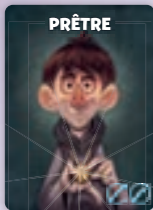
La pestiférée échange la marque de l'un de ses voisins contre la marque de Peste. Lors du vote, tout joueur qui pointe du doigt vers le joueur en possession de la marque de Peste ne peut pas gagner, même si sa propre équipe l'emporte (seuls les joueurs de l'équipe victorieuse n'ayant pas pointé du doigt le joueur avec la marque de Peste l'emportent alors). Le joueur touché par la peste, lui, peut encore gagner,

Remarque : Évidemment, chaque vote contre le joueur possédant la marque de Peste compte (s'il obtient le plus de vote contre lui, il meurt comme n'importe quel joueur).

PICKPOCKET

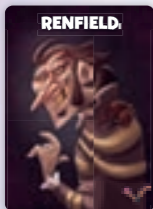
Pickpocket : Village, ● noctambule (6C), *

Le pickpocket se réveille et peut échanger sa marque contre celle d'un autre joueur. Il peut ensuite prendre connaissance de sa nouvelle marque.



Prêtre : Village, ☾ crépusculaire (-2), *

Le prêtre peut se purifier lui-même et un autre joueur. Quand il se réveille, il doit échanger (sans la regarder) sa marque contre une des marques de Clarté du plateau. Il **peut** ensuite échanger (sans la regarder) la marque d'un autre joueur contre la seconde marque de Clarté du plateau.



Renfield : Clan des Vampires, ☾ crépusculaire (-6C), **

Renfield se réveille juste après les Vampires. Ceux-ci pointent alors du doigt, sans ouvrir les yeux, le joueur qu'ils ont mordu. Renfield sait donc qui sont les Vampires et leur victime. Puis il échange sa propre marque contre la marque de la Chauve-souris. Il met sa précédente marque, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque de la Chauve-souris auparavant.



Marque de la Chauve-souris :

Renfield prend cette marque et l'échange contre celle qu'il avait jusqu'à présent. La marque de la Chauve-souris n'a pas d'autre effet... mais indique à coup sûr que Renfield est parmi les joueurs.

Remarque : À la fin de la partie, si Renfield meurt mais qu'aucun Vampire ne meurt, le Clan des Vampires (et donc Renfield) l'emporte. Renfield peut donc « mourir » et quand même gagner !

Si l'n'y a aucun Vampire en jeu, Renfield appartient alors à l'équipe du village.

Conseil : Si vous incarnez Renfield, vous pouvez attirer les soupçons sur vous, pour les détourner des Vampires, car si vous mourez, vous gagnez tout de même, la plupart du temps. Mais il ne faut pas non plus que ce soit trop flagrant...

TRAPPEUR

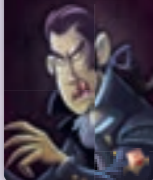


Trappeur : Village, ● noctambule (5D), *

Le trappeur peut consulter la carte Personnage d'un joueur. Il peut ensuite prendre connaissance de la marque d'un autre joueur.

Important : Il n'a pas le droit de consulter la carte ET la marque d'un même joueur !

VAMPIRE



Vampire : Clan des Vampires, ● crépusculaire (-6), *

Le Vampire se réveille en même temps que le maître et le comte et ils se reconnaissent mutuellement. Ils choisissent ensemble un joueur non vampire, qu'ils aimeraient transformer en Vampire. Ils échangent alors sa marque (sans la regarder) contre la marque du Vampire.

Ils mettent la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque du Vampire auparavant.



Marque du Vampire :

Les vampires se réveillent ensemble et mordent un autre joueur en remplaçant sa marque par la marque du Vampire. Celui qui la récupère fait immédiatement partie du Clan des Vampires.

Il peut continuer d'utiliser la capacité spéciale de sa carte Personnage tout à fait normalement.

Remarque : Si le maître se retrouve avec la marque du Vampire à la fin de la partie, son pouvoir de maître reste valable. Si Renfield se retrouve avec cette marque à la fin de la partie, il devient Vampire.

Combiner le jeu avec “Loup-Garou pour une Nuit” et/ou “Loup-Garou pour un Crépuscule”

Vous pouvez bien sûr combiner les personnages de « Vampire pour une Nuit » avec les deux jeux « Loup-Garou pour une Nuit » et « Loup-Garou pour un Crépuscule ».

Accumulez d'abord un peu d'expérience avec les personnages de « Vampire pour une Nuit » avant de vous lancer dans une telle épopée !



Si vous utilisez à la fois les Vampires, les Loups-Garous et le Village, les conditions de victoire de chaque équipe changent :

- *À l'issue du vote et avant que le personnage désigné ne meurt, vérifiez si toutes les équipes (Loups-Garous, Vampire et Village) sont incarnées par au moins un joueur. Si c'est le cas, non seulement le joueur ayant récolté le plus de voix contre lui meurt, mais également le deuxième joueur à avoir récolté le plus de voix.*

(En cas d'égalité pour le plus de voix contre, seuls les joueurs ex-æquo pour la première position meurent; le ou les joueurs en deuxième position survivent. En cas d'égalité pour la deuxième position, le joueur qui a récolté le plus de voix contre lui meurent, ainsi que tous les joueurs ex aequo pour la deuxième position.)

Pour l'emporter, chaque équipe doit alors réunir deux conditions :

- 1/ Meute de Loups-Garous : au moins 1 Vampire doit mourir ET aucun Loup-Garou.*
- 2/ Clan des Vampires : au moins 1 Loup-Garou doit mourir ET aucun Vampire.*
- 3/ Village : au moins 1 Loup-Garou ET 1 Vampire doivent mourir.*

- *Si toutes les cartes Personnage d'une équipe (Loups-Garous, Vampire ou Village) se retrouvent au milieu de la table, ces conditions de victoire sont remplacées par les conditions habituelles et seul un joueur meurt lors du vote.*

Cas particuliers

Assassin (« Vampire pour un Crépuscule ») :

Si l'assassin est parmi les 3 cartes du milieu en début de partie, puis qu'il est attribué à un joueur en cours de partie (par le soûlard ou la sorcière par exemple), le joueur qui possède la carte de l'assassin appartient alors à l'équipe du Village et n'a pas de capacité spéciale.

Chasseur de fantôme (« Loup-Garou pour un Crépuscule ») :

Si le chasseur de fantôme retourne un Vampire, il ne peut pas consulter d'autre carte et se transforme en Vampire. S'il découvre le Copycat, l'assassin ou l'apprentie assassin, il ne se passe rien.

Conservateur (« Loup-Garou pour un Crépuscule ») :

Si un joueur récupère un artefact qui modifie son personnage (par exemple, la Griffes du Loup-Garou), celui-ci a priorité sur sa carte Personnage ou sa marque. Par exemple, un assassin, avec la marque du Vampire et l'artefact « Marque du Villageois », appartient à l'équipe du Village.

Copycat (« Vampire pour un Crépuscule ») :

Si le copycat est parmi les 3 cartes du milieu en début de partie, puis qu'il est attribué à un joueur en cours de partie (par le soûlard ou la sorcière par exemple), le joueur qui possède la carte du copycat appartient alors à l'équipe du Village et n'a pas de capacité spéciale.

Diseuse de bonne aventure (« Loup-Garou pour un Crépuscule ») :

Tous les joueurs qui ont déplacé, ou consulté, une carte ou une marque doivent lever le pouce.

Divinateur (« Loup-Garou pour un Crépuscule ») :

Si le divinateur retourne un Vampire (peu importe lequel) ou l'assassin, il doit le remettre face cachée, tout comme les Loups-Garous ou le tanneur. Le copycat et l'apprentie assassin restent face visible.

Doppelgänger (« Loup-Garou pour une Nuit ») :

La doppelgänger ne peut malheureusement pas être combinée avec les personnages de « Vampire pour une Nuit ». Utilisez le copycat à la place!

Garde du corps (« Loup-Garou pour un Crépuscule ») :

Si le garde du corps récupère la marque du Vampire, il appartient au Clan des Vampires. Le joueur que le garde du corps pointe du doigt lors du vote ne peut toujours pas mourir.

Prince (« Loup-Garou pour un Crépuscule ») :

Si le prince récupère la marque du Vampire, il appartient au Clan des Vampires mais continue d'être immortel.

Sentinelle (« Loup-Garou pour un Crépuscule ») :

Si un joueur récupère un bouclier de la sentinelle, seule sa carte Personnage est protégée. Sa marque peut toujours être regardée et échangée.

Marque de Peur (« Vampire pour une Nuit ») :

Le joueur qui récupère la marque de Peur du comte doit complètement renoncer à sa capacité spéciale durant la nuit et n'a pas le droit d'ouvrir les yeux. Les Loups-Garous non plus ne se réveillent pas en même temps que les autres Loups-Garous! Les capacités spéciales qui ne se déclenchent que durant le jour ou lors du vote continuent d'être utilisables.

Exception : Si le sbire est en jeu, tous les Loups-Garous lèvent le pouce pour lui, même s'ils ont une marque Peur.

Marque du Vampire (« Vampire pour une Nuit ») :

Si un Loup-Garou récupère la marque du Vampire, certes il se réveille avec les autres Loups-Garous, mais il appartient au Clan des Vampires et gagne avec eux.

Scénarios

“Vampire pour une Nuit” offre une multitude de combinaisons possibles entre les personnages. Vous trouverez ci-dessous une sélection de scénarios palpitants, de niveaux différents et pour un nombre de joueurs variable. Vous pouvez également inventer vos propres scénarios. Il vous suffit de choisir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs et c’est parti !

Nuit tombante (initiation, 3 à 5 joueurs)

3 joueurs: **Vampire, le comte, prêtre, trappeur, pickpocket, gremlin**

4 joueurs: + copycat

5 joueurs: + copycat + la chose

Jour d’élection (moyen, 3 à 5 joueurs)

3 joueurs: **Vampire, le maître, copycat, pestiférée, trappeur, la chose**

4 joueurs: + comploteuse

5 joueurs: + comploteuse + pickpocket

Marquons-les (moyen, 6 à 10 joueurs)

6 joueurs: **le comte, le maître, renfield, trappeur, assassin, pickpocket, prêtre, cupidon, gremlin**

7 joueurs: + copycat

8 joueurs: + copycat + apprentie assassin

9 joueurs: + copycat + apprentie assassin + pestiférée

10 joueurs: + copycat + apprentie assassin + pestiférée + la chose

Monstres en pagaille (difficile, 4 à 6 joueurs)

4 joueurs: **Vampire, le comte, le maître, gremlin, la chose, comploteuse, pestiférée**

5 joueurs: + trappeur

6 joueurs: + trappeur + renfield

Anarchie (difficile, 3 à 10 joueurs)

Mélangez toutes les cartes Personnage. Tirez-en 3 au hasard + 1 carte par joueur. Jouez ensuite avec cette combinaison de cartes.

Scénarios combinés avec “Loup-Garou pour une Nuit”

Échanges à gogo (moyen, 4 à 7 joueurs)

4 joueurs: **Vampire, le comte, gremlin, copycat, noiseuse, voleur, insomniaque**

5 joueurs: + pickpocket

6 joueurs: + pickpocket + soûlard

7 joueurs: + pickpocket + soûlard + chasseur

Sociétés secrètes (difficile, 6 à 10 joueurs)

6 joueurs: **assassin, apprentie assassin, cupidon, complotieuse, 2 Loups-garous, sbire, 2 francs-maçons**

7 joueurs: + la chose

8 joueurs: + la chose + trappeur

9 joueurs: + la chose + trappeur + voyante

10 joueurs: + la chose + trappeur + copycat + voyante

Bataille Epique: Lune de Sang (extrême, 5 à 8 joueurs)

5 joueurs: **Vampire, le comte, trappeur, gremlin, 2 Loups-garous, voleur, insomniaque**

6 joueurs: + chasseur

7 joueurs: + cupidon + chasseur

8 joueurs: + cupidon + prêtre + chasseur

Scénarios combinés avec “Loup-Garou pour un Crépuscule”

Pour le Roi ! (difficile, 3 à 6 joueurs)

3 joueurs: **Vampire, le maître, assassin, prêtre, prince, garde du corps**

4 joueurs: + divinateur

5 joueurs: + pestiférée + divinateur

6 joueurs: + pestiférée + divinateur + sentinelle

Fête d'Halloween (moyen, 7 à 10 joueurs)

7 joueurs: *la chose, gremlin, corycat, trappeur, comploteuse, loup alpha, loup shaman, chasseur de fantôme, sorcière, diseuse de bonne aventure*

8 joueurs: + cupidon

9 joueurs: + cupidon + pestiférée

10 joueurs: + cupidon + pestiférée + loup rêveur

Bataille épique: Du crépuscule jusqu'à l'aube (extrême, 6 à 10 joueurs)

6 joueurs: *Vampire, le maître, gremlin, assassin, pickpocket, loup shaman, Loup-garou, sentinelle, apprentie voyante*

7 joueurs: + prêtre

8 joueurs: + prêtre + conservateur

9 joueurs: + prêtre + conservateur + loup rêveur

10 joueurs: + prêtre + renfield + conservateur + loup rêveur

Scénarios combinés avec "Loup-Garou pour une Nuit" et "Loup-garou pour un Crépuscule"

Epic Battle: Destins croisés (extrême, 4 à 8 joueurs)

4 joueurs: *Vampire, le comte, prêtre, loup shaman, apprentie voyante, Loup-garou, voleur*

5 joueurs: + sorcière

6 joueurs: + sorcière + noiseuse

7 joueurs: + cupidon + sorcière + noiseuse

8 joueurs: + cupidon + trappeur + sorcière + noiseuse

Epic Battle: Dernier Combat (impossible, 8 à 10 joueurs)

8 joueurs: *le maître, vampire, renfield, trappeur, loup alpha, divinateur, idiot du village, Loup-garou, sbire, 2 francs-maçons*

9 joueurs: + comploteuse

10 joueurs: + comploteuse + diseuse de bonne aventure

© 2018

Jeux Ravensburger S.A.S.

21 rue de Dornach • F-68120 Pfaffstätt

www.ravensburger.com

236820

Ravensburger