

VAMPIRE EMPIRE

☠ Introduction ☠

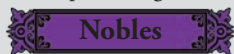
C'est au petit matin qu'on a retrouvé le corps de la jeune fille, blanc comme un linge, sec et totalement vidé de son sang. Une vague de terreur s'est alors emparée des habitants de cette petite bourgade d'Europe centrale, les regards effrayés ne pouvant s'empêcher de lorgner du côté du sombre château qui dominait la ville. Un vampire rode parmi nous ! Qui est ce monstre qui profite de la nuit pour s'attaquer à d'innocentes victimes ? Sûrement un noble. Ou peut-être un de leurs domestiques. Même les membres du Clergé ne peuvent échapper à la suspicion... Avant que la vérité ne soit établie, plus d'une personne subira d'injustes accusations, bien souvent lancées sournoisement par les serviteurs des ténèbres. Les vampires seront-ils éliminés avant de devenir les maîtres ? La ville et le château seront-ils définitivement la proie des ténèbres ?

☠ Principe du jeu ☠

Vampire Empire est un jeu de cartes pour deux joueurs, mêlant bluff et déduction. Trois vampires se cachent dans le vieux château et la ville voisine. La mission du joueur humain est de découvrir qui sont, parmi les neuf personnages, les trois monstres qui ont pris l'apparence des humains pour mieux les éliminer. Le joueur vampire doit bluffer astucieusement, lancer de fausses pistes et piéger les humains en s'attaquant à d'innocents citoyens. Le joueur vampire a pour but de tuer les plus importants personnages de la ville ou de se rendre maître du château.

☠ Contenu du jeu ☠

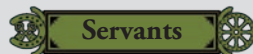
9 cartes personnages recto/verso (humain / vampire)



Lady - Lord - Officer



Monk - Nun - Bishop



Maid - Cook - Butler

9 jetons personnages

40 cartes vampire

40 cartes humain

12 marqueurs attaque/défense

1 sac

9 pochettes



☠ Anatomie des Cartes ☠

Chaque joueur dispose de son propre paquet de cartes. Il existe six types de cartes :

⚙ Cartes Combat : NOBLES, SERVANT, CLERGY



Nom de la carte

Valeur de combat

Profession : la couleur de ce bandeau et une icône indiquent la profession de la carte.

Certaines cartes combat possèdent un bandeau bicolore. Ces cartes peuvent être utilisées pour les deux professions.

Type de carte

Description de l'action



⚙ Cartes VAMPIRE

Nom de la carte

Valeur de combat

Type de carte

Description de l'action

Remarque : Certaines cartes vampire possèdent un bandeau bicolore. Elles peuvent être utilisées au combat pour aider un personnage de même profession ou un vampire révélé.



⚙ Cartes HOLY WATER (Eau bénite)

Nom de la carte

Valeur de combat

Type de carte

Description de l'action

Remarque : Certaines cartes Eau bénite possèdent un bandeau bicolore. Elles peuvent être utilisées au combat pour aider un personnage de même profession ou contre un vampire révélé.



⚙ Cartes SUPPORT (Soutien)

Nom de la carte

Coût durant le jour (tour du joueur humain)

Coût durant la nuit (tour du joueur vampire)

Type de carte

Description de l'action



☠ Mise en place ☠

- ☛ Glissez les neuf cartes personnages dans les pochettes, côté humain visible.
- ☛ Placez les neuf jetons personnages dans le sac et mélangez bien.
- ☛ Formez un paquet avec les neuf cartes personnages, après les avoir mélangées. Ce paquet, placé face cachée sur la table, représente **la Ville** (the city).
- ☛ Piochez les trois premières cartes de ce paquet, et alignez-les face visible près de la Ville. Cette rangée de cartes représente **le Château** (the castle).
- ☛ Placez tous les marqueurs attaque/défense sur la table, accessibles pour les deux joueurs.
- ☛ Décidez qui incarnera les vampires et qui jouera les humains. Chaque joueur prend le paquet de cartes correspondant, le mélange et forme une pioche face cachée devant lui (« the deck »). Chaque joueur prend en main huit cartes de son paquet.
- ☛ Le joueur vampire pioche trois jetons personnages dans le sac, les regarde et les place devant lui face cachée, sans les montrer à son adversaire. Ces trois personnages sont des vampires. Au début de la partie, seul le joueur vampire connaît leurs identités. Le joueur humain pioche deux jetons personnages dans le sac, les regarde et les place devant lui face cachée, sans les montrer à son adversaire. Ces deux personnages sont des humains de confiance, dont seul le joueur humain connaît les identités. Les quatre derniers jetons restent dans le sac. Ces personnages sont aussi des humains, mais leurs identités ne sont pas connues au début du jeu. Le joueur humain devra les découvrir au cours de la partie.



Ville et Château

Chaque joueur dispose de sa propre zone de jeu. La Ville (paquet de cartes personnages face cachée) et le Château (rangée de trois cartes personnages face visible) se trouvent entre les deux joueurs. Le Château doit toujours être composé de 3 personnages. A tout moment de la partie, si l'un des personnages du Château disparaît, une nouvelle carte doit immédiatement être piochée dans la Ville pour le remplacer.

Remarque : Il peut arriver que le Château soit composé de moins de trois cartes personnages : lorsque la Ville est vide (plus de six personnages ont été tués).

Oubliettes et grenier

Les joueurs placent leurs paquets de cartes face cachée dans leur propre zone de jeu. Au cours de la partie, ils constituent deux défausses de cartes : **les oubliettes** (« moat ») et **le grenier** (« cellar »).

La défausse à droite de la pioche de cartes forme les oubliettes. Les oubliettes contiennent toutes les cartes jouées par un joueur. Les cartes placées dans cette défausse ne pourront plus jamais être utilisées au cours de la partie. La défausse à gauche de la pioche forme le grenier. Les cartes placées dans cette défausse pourront être à nouveau utilisées lorsque la pioche de cartes sera une première fois épuisée. Seules les cartes jouées lors de la phase 1 du tour d'un joueur peuvent être défaussées dans le grenier.

Remarque : Les cartes sont toujours défaussées face cachée.

Si la pioche d'un joueur est épuisée et qu'il doit piocher une nouvelle carte, il mélange toutes les cartes du grenier pour former une nouvelle pioche. Attention : utiliser ainsi son grenier n'est possible qu'une seule fois ! Lorsqu'un joueur aura utilisé son grenier pour former une nouvelle pioche, toutes les cartes qu'il défaussera iront obligatoirement aux oubliettes.

☠ Dérroulement du jeu ☠

La partie se déroule en alternant les tours de jeu. Le joueur vampire commence.

Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur actif. Les tours de jeu du joueur humain sont appelés jours, ceux du joueur vampire sont appelés nuits.

Un tour de jeu est composé des phases suivantes, qui doivent être réalisées dans cet ordre :

1. Défausser des cartes et piocher de nouvelles cartes (optionnel)
2. Révéler l'identité d'un vampire (optionnel, et seulement pour le joueur vampire)
3. Réaliser une action (obligatoire)

1. Défausser des cartes et piocher de nouvelles cartes

Le joueur actif peut, s'il le souhaite, défausser autant de cartes qu'il le souhaite et piocher de nouvelles cartes de façon à compléter sa main à huit cartes. Pour chaque carte défaussée, il a le choix entre la placer dans ses oubliettes ou dans son grenier. S'il défausse plusieurs cartes, il peut les répartir comme il le souhaite entre ses oubliettes et son grenier.

Remarque : Si un joueur a plus de huit cartes en main, suite aux effets d'une carte soutien jouée par son adversaire, il doit alors défausser des cartes (dans ses oubliettes ou son grenier) de façon à n'avoir que huit cartes en main.

2. Révéler l'identité d'un vampire

Le joueur vampire peut, lors de son tour de jeu, révéler l'identité de l'un des vampires, en retournant son jeton personnage face visible. A partir de ce moment, ce personnage est un vampire révélé.

Si ce personnage est dans le Château (ou lorsqu'il entrera dans le Château), retournez sa carte dans sa pochette pour en afficher le côté vampire.

3. Réaliser une action

Le joueur actif doit choisir et réaliser l'une des actions suivantes : cacher un personnage dans la Ville, utiliser de l'eau bénite, combattre ou passer.

◆ **Cacher un personnage dans la Ville (joueur vampire uniquement)**

Le joueur vampire actif peut cacher en Ville l'un des personnages (révélé ou non) présents dans le Château.

Pour cela, il joue trois cartes combat vampire de sa main, prend une carte personnage du Château et la place au bas de la pioche Ville. Il pioche ensuite la première carte personnage de la Ville et la place face visible dans le Château.

◆ **Utiliser de l'eau bénite (joueur humain uniquement)**

Le joueur humain actif peut utiliser de l'eau bénite (« holy water ») pour dévoiler l'identité des personnages.

Pour cela, il joue deux cartes Eau bénite de sa main et désigne l'un des personnages (présent en Ville ou dans le Château). Le joueur vampire doit alors révéler si ce personnage est ou non un vampire. Si c'est un vampire, le joueur vampire révèle le jeton personnage correspondant. Ce personnage devient alors un vampire révélé (voir « Révéler l'identité d'un vampire »). Dans le cas contraire, le joueur humain doit mémoriser que ce personnage n'est pas un vampire.

Si le joueur humain a ainsi réussi à révéler la nature vampirique d'un personnage, il peut immédiatement attaquer ce vampire révélé si celui-ci se trouve dans le Château. Parmi les deux cartes Eau bénite utilisées pour identifier le vampire, il utilise celle de plus faible valeur en la combinant éventuellement avec d'autres cartes de sa main. (Si les deux cartes Eau bénite sont de même valeur, une seule est utilisée pour le combat.)

◆ **Combattre**

Combattre permet d'éliminer un personnage adverse. Seuls les personnages présents dans le Château peuvent prendre part au combat.

Pour initier le combat, le joueur actif choisit l'un des personnages du Château et désigne quel autre personnage du Château il souhaite attaquer.

I. Choix d'un personnage

Le joueur humain ne peut choisir d'attaquer qu'avec un personnage non révélé comme vampire. Le joueur vampire doit attaquer avec un vampire révélé si au moins un vampire révélé est présent dans le Château. Dans le cas contraire, il peut attaquer avec n'importe quel personnage non révélé (qui peut donc être humain ou vampire).

Le joueur actif doit ensuite désigner lequel des deux autres personnages du Château il souhaite attaquer. Son adversaire pourra jouer des cartes de sa main afin de venir en aide au personnage attaqué.

II. Combat

Le combat se déroule en deux manches maximum.

Au début de chaque manche, le joueur actif joue une ou plusieurs cartes combat valides de sa main. La somme des valeurs de combat des cartes jouées détermine la valeur d'attaque.

Son adversaire peut alors jouer zéro, une ou plusieurs cartes combat valides. La

somme des valeurs de combat des cartes jouées détermine la valeur de défense.

Si la valeur d'attaque est plus grande que la valeur de défense, le personnage attaqué est tué. Autrement, le défenseur survit et une nouvelle manche de combat commence. Les cartes sont jouées et additionnées de manière identique, le même premier personnage continuant d'attaquer le même second personnage, qui lui se défend. Les cartes jouées lors de la première manche restent en jeu, et continuent de contribuer à la valeur de combat des personnages.

CARTES COMBAT VALIDES :

- Les deux joueurs (humain et vampire) peuvent jouer des cartes correspondant à la profession du personnage qu'ils soutiennent (remarque : certaines cartes combat disposent d'un bandeau bicolore (Marron / Violet / Vert / Blanc / Rouge) pour signifier qu'elles peuvent être utilisées pour venir en aide aux personnages des deux professions).
- Le joueur humain ne peut jouer des cartes Eau bénite que pour combattre un vampire révélé (remarque : certaines cartes Eau bénite disposent d'un bandeau bicolore (Marron / Violet / Vert + Blanc) pour signifier qu'elles peuvent être utilisées pour combattre un vampire révélé ou venir en aide à un personnage de cette profession).
- Le joueur vampire peut aussi utiliser des cartes combat vampire (cartes avec un bandeau rouge) pour soutenir un vampire révélé (certaines cartes combat disposent d'un bandeau bicolore (Marron / Violet / Vert + Rouge) pour signifier qu'elles peuvent être utilisées comme une carte vampire ou pour venir en aide à un personnage de cette profession).

III. Déterminer le vainqueur : Si la valeur d'attaque est plus grande que la valeur de défense à la fin de n'importe laquelle des deux manches, le personnage attaqué meurt. Le joueur vampire doit alors révéler si ce personnage était humain ou vampire. Si c'était un vampire, le jeton de ce personnage est retourné face visible.

Dans tous les cas, le personnage tué est retiré du Château et un nouveau personnage est pioché dans la Ville (s'il en reste) pour le remplacer. Le personnage tué est retiré du jeu. Les joueurs peuvent regarder à tout moment quels personnages ont déjà été tués.

Si la valeur de défense est égale ou supérieure à la valeur d'attaque à l'issue de chacune des deux manches de combat, le combat se termine, sans conséquences.

Les deux personnages restent en vie.

Exemple de combat :

Dans le Château se trouvent trois personnages : l'évêque (Bishop), la lady (Lady) et l'officier (Officer). La lady est un vampire révélé. C'est le tour du joueur humain. Il veut tuer la lady et décide de l'attaquer avec l'un des deux autres personnages. Dans sa main, il possède plus de cartes Clergy que de cartes Noble, c'est pourquoi il décide d'attaquer avec l'évêque. Il joue deux cartes combat Clergy de valeurs 2 et 1, formant une valeur d'attaque de 3.

Le joueur vampire peut alors jouer des cartes pour défendre la lady. Il joue une carte combat



Noble de valeur 2 et une carte vampire de valeur 2, pour une valeur totale de défense de 4. La lady est ainsi défendue avec succès lors de cette première manche du combat.

La seconde manche débute alors. Le joueur humain continue d'attaquer en jouant une carte combat Clergy de valeur 3 et une carte Eau bénite de valeur 2, ajoutant ainsi 5 points d'attaque aux 3 points joués lors de la première

manche. Le joueur vampire joue deux cartes combat de valeurs 3 et 1, qui s'ajoutent aux 4 points de défense joués lors de la première manche du combat. La valeur d'attaque s'élève donc à $3 + 5 = 8$ et la valeur de défense à $4 + 4 = 8$. La lady survit donc à l'attaque de l'évêque. Aucune carte n'est retirée du Château.



◆ Passer :

Le joueur défausse deux cartes de sa main et les place dans ses oubliettes. Son tour de jeu se termine alors.

☠ Jouer des cartes soutien ☠

Les cartes soutien peuvent être jouées par n'importe quel joueur, même pendant le tour de jeu de l'adversaire. Elles peuvent être jouées à tout moment après la phase 2, et avant ou après la phase 3 (pas pendant). Seules quelques cartes pourront être jouées pendant le combat (phase 3).

Les règles spécifiques décrites sur une carte soutien priment sur les règles générales du jeu.

Vous devez payer le coût d'une carte soutien avant de pouvoir la jouer. Le chiffre inscrit sous l'icône soleil indique le coût de la carte durant le jour (tour de jeu du joueur humain). Le chiffre inscrit sous l'icône lune indique le coût de la carte durant la nuit (tour de jeu du joueur vampire). Pour payer le coût demandé, le joueur défausse dans ses oubliettes un nombre équivalent de cartes de sa main.

Après que l'effet de la carte soutien a été appliqué, le tour de jeu reprend là où il a été interrompu.

Par exemple, si le joueur humain interrompt un combat en jouant la carte « Sacrifice », qui annule les effets d'une carte combat, son adversaire peut ensuite jouer une autre carte combat, puisque le combat continue.

PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES SOUTIEN

Cartes soutien complice : Il y a trois cartes soutien complice dans la pioche de chaque joueur. Le joueur vampire peut se faire aider de l'organiste (organist), de la dame de compagnie (lady-in-waiting) et du garçon de courses (kitchen boy). Les alliés du joueur humain sont l'enfant de chœur (novice), le valet (squire) et le palefrenier (ostler).

Lorsque vous jouez une telle carte, vous choisissez si elle augmente la valeur de défense ou la valeur d'attaque du personnage qu'elle soutient, en plaçant un marqueur (attaque/défense) approprié sur la carte personnage. Ce marqueur demeure sur la carte personnage tant que celui-ci reste dans le Château. Si le personnage quitte le Château (quelle qu'en soit la raison), le marqueur est défaussé. Ce marqueur modifie la valeur de combat du personnage, mais **uniquement lors de la première manche de chaque combat.**

Attention : vous ne pouvez pas amorcer un combat si vous n'êtes pas capable de dépasser la valeur de défense initiale du personnage attaqué. Par exemple, pour attaquer un personnage bénéficiant d'un marqueur +1 en défense, votre valeur d'attaque doit être au minimum de 2.

Remarque : Lorsqu'un personnage bénéficiant d'un marqueur attaque/défense est révélé comme vampire, le marqueur demeure sur sa carte aussi longtemps que ce personnage reste au Château.

Important : Un marqueur « attaque » ne s'applique que lorsque le personnage attaque. Un marqueur « défense » ne s'applique que lorsque le personnage est attaqué.

Choix des cartes : Lorsqu'une carte soutien vous demande de choisir une carte dans une pioche, dans votre grenier ou dans vos oubliettes, cela signifie que vous prenez toutes les cartes du paquet correspondant, vous les regardez, choisissez la carte que vous souhaitez. Vous remélangez ensuite les cartes restantes et remettez le paquet de cartes à sa place.

☠ Fin de la partie ☠

La partie peut se terminer de trois façons :

- ☀ Tous les humains ou tous les vampires sont morts : le joueur dont le ou les personnages ont survécu est vainqueur.
- ☀ Il y a trois vampires révélés dans le Château : les vampires deviennent les maîtres du château et le joueur vampire est vainqueur.
- ☀ Les deux joueurs n'ont plus de cartes dans leur pioche et dans leur main : un décompte basé sur les personnages survivants (dans le Château et la Ville) est effectué. Le joueur humain reçoit 1 point par humain encore en vie. Le joueur vampire reçoit 2 points par vampire encore en vie. Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. Les égalités sont possibles.

Remarque : Si seul l'un des joueurs se retrouve à court de cartes, son adversaire continue de jouer (il enchaîne ses tours de jeu) tant que l'une des conditions de fin de partie n'est pas remplie.

Remerciements : La conception de ce jeu m'a pris beaucoup de temps, plus que pour aucun de mes autres jeux. Je ne peux pas mentionner toutes les personnes qui m'ont aidé à tester le jeu et qui ont contribué à sa réalisation, mais je voudrais sincèrement les remercier tous. Avant tout, je souhaite remercier mon épouse Alicja. J'ai conçu ce jeu pour elle : elle a été la première et la principale joueuse-test, et m'a permis d'avancer. C'est elle qui a trouvé le nouveau thème du jeu, lorsqu'il a été évident qu'il fallait en changer. Merci aussi à Maciej Sorokin pour ses douzaines de parties tests et son expérience très appréciable des JCC. Remerciements traditionnels aux remarquables testeurs du Monsoon Group. Sans vous ce jeu n'existerait pas, ainsi que la plupart de mes jeux. Merci à Piotr Slaby pour les illustrations saisissantes et pour nos nombreux échanges lors de la phase graphique. Merci à Jonny de Vries de WGG pour sa coopération sur ce projet et pour avoir permis sa concrétisation.



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Crédits

Conception du jeu : Filip Milunski
Illustrations et mise en page : Pi&Sigma Studio
Livret de règles : Jeroen Hollander
Traduction française : Jean-Baptiste Ramond
Chef de projet : Jonny de Vries