

# VAMPIRE VILLAGE



**A**u cœur d'une région hostile, vous êtes à la tête d'un village fortifié. Protégé dans vos solides bâtisses en pierre, vous n'êtes pas rassuré pour autant. Tapis dans l'ombre, d'indicibles dangers vous guettent... Quand la nuit adviendra, s'extirpant des ténèbres, les monstres et créatures hostiles prendront d'assaut votre village !

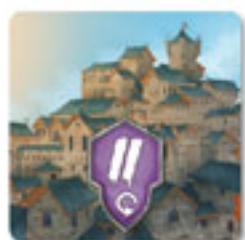
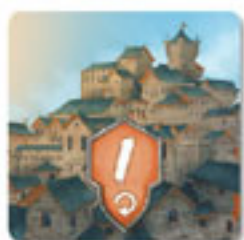
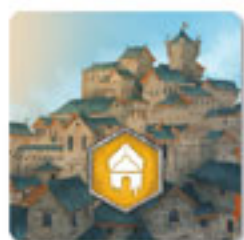
Pour éviter le carnage, organisez les défenses de votre village, faites appel à des héros et... orientez les créatures les plus dangereuses vers vos voisins !

## APERÇU DU JEU

Une partie de Vampire Village se joue en 2 Manches durant lesquelles chaque joueur sélectionne des cartes pour construire son Village, puis répartit des cartes Créature entre lui et ses voisins. À la fin de chaque Manche,

les Créatures attaquent et détruisent les Bâtiments et les Villageois les plus exposés. À l'issue des 2 Manches, le joueur qui possède le plus de Villageois et de Créatures maîtrisées est déclaré vainqueur.

## MATÉRIEL



**66 CARTES VILLAGE**

6 Villages de départ

30 de Manche 1

30 de Manche 2

**4 TUILES  
ORDRE D'ATTAQUE**



**60 CARTES CRÉATURES**

30 de Manche 1

30 de Manche 2



**125 PIONS**

**Recto :** Villageois

**Verso :** Menace

(100 de valeur 1 et 25 de valeur 3)

# MISE EN PLACE

- 1♦ Séparez les cartes Village en 2 paquets, selon leur dos (Manche 1 et Manche 2).
- 2♦ Séparez de la même manière les cartes Créature en 2 paquets, selon leur dos (Manche 1 et Manche 2).
- 3♦ Chaque joueur pioche une carte Village de départ au hasard, la place devant lui et pose 2 pions Villageois dessus. Remettez les cartes Village de départ restantes dans la boîte.
- 4♦ Placez les pions Villageois/Menace restants au centre de la table pour former la réserve.
- 5♦ Placez la tuile Ordre d'Attaque Démon au centre de la table. Elle constitue le début de la flèche. Mélangez les 3 autres tuiles Ordre d'Attaque et formez la suite de la flèche en les plaçant en ligne au hasard, de gauche à droite, face visible. La flèche indique l'ordre dans lequel les Créatures attaqueront à la phase 3.
- 6♦ Distribuez à chaque joueur 6 cartes Village du paquet Manche 1 puis remettez les cartes restantes dans la boîte.



# DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 2 Manches identiques. Chaque Manche se déroule en 3 Phases :

**PHASE DE CONSTRUCTION / PHASE DES CRÉATURES / PHASE D'ATTAQUE**

## PHASE DE CONSTRUCTION

*Durant cette Phase, les joueurs construisent leur Village et optimisent leurs Défenses.*

Chaque joueur sélectionne 1 carte Village de sa main, la pose devant lui face cachée, et passe les cartes restantes à son voisin.



**LORS  
DE LA MANCHE 1,**

les joueurs **passent  
leurs cartes restantes à  
leur voisin de gauche.**



**LORS  
DE LA MANCHE 2,**

les joueurs **passent  
leurs cartes à leur  
voisin de droite.**

Les cartes Village sont divisées en 2 types :



**LES BÂTIMENTS**  
*(voir page 4)*



**LES HÉROS**  
*(voir page 5)*

Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte et passé leurs cartes restantes à leur voisin, chacun révèle sa carte et la place dans son Village (que ce soit un Bâtiment ou un Héros), en respectant les règles suivantes :

- ♦ Une carte Village doit être adjacente à au moins une autre carte Village. (Pour être adjacentes, deux cartes doivent partager un bord, et pas seulement un coin.)
- ♦ Un Village ne peut pas dépasser 4 cartes en largeur ni en hauteur.

**EXEMPLE D'EMPLACEMENTS VALIDES  
POUR POSER UNE CARTE VILLAGE :**



Répétez l'opération 6 fois. Chaque joueur sélectionne de nouveau une carte, passe les restantes à son voisin, puis la révèle et la place dans son Village.

Après avoir posé 5 cartes Village, les joueurs recevront une dernière carte de leurs voisins, qu'ils doivent placer normalement dans leur Village.

Lorsque chaque joueur a placé cette 6<sup>e</sup> et dernière carte dans son Village, la Phase de Construction prend fin. On passe alors à la Phase des Créatures.

# LES BÂTIMENTS

Les Bâtiments sont des fortifications qui défendent le Village contre les incursions des Créatures. Selon le Bâtiment, la Défense est meilleure contre un certain type de Créature.

Il y a trois types de Créatures, qui attaquent chacune les Villages d'un côté différent (*voir page 7*) :

- ♦ les Sorcières attaquent par la gauche,
- ♦ les Loups-Garous attaquent par le haut,
- ♦ les Vampires attaquent par la droite.

Il existe un 4<sup>e</sup> type de Créatures, les Démons, qui n'attaquent pas directement le Village mais ont des effets négatifs impactant les joueurs.



## VILLAGEOIS RAPPORTÉS PAR LE BÂTIMENT

Au moment où il est posé, chaque Bâtiment fait gagner un certain nombre de pions Villageois. Prenez de la réserve le nombre de pions Villageois / Menace indiqué sur votre carte et placez-les, face Villageois, sur la carte Bâtiment que vous venez de poser.



+ 1 Villageois par Bâtiment du type indiqué dans le Village (ici, Bâtiment jaune)



+ 1 Villageois par Héros dans le Village



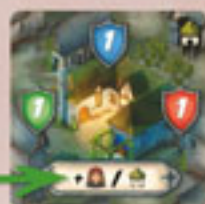
+ 1 Villageois par Bâtiment sur la même ligne que le Bâtiment posé, adjacent ou non (celui-ci inclus)



+ 1 Villageois par Bâtiment sur la même colonne que le Bâtiment posé, adjacent ou non (celui-ci inclus)

Certains Bâtiments bénéficient d'une meilleure Défense mais ne font pas gagner de Villageois.

**EXEMPLE** : ce Bâtiment permet de gagner 1 Villageois par Bâtiment du type indiqué (jaune).



Après l'avoir posé, Cédric possède 2 Bâtiments jaunes, dont celui qu'il vient de poser. Il gagne donc 2 pions Villageois qu'il pose sur ce Bâtiment.



## LES HÉROS

Les cartes Héros se positionnent dans votre Village comme n'importe quelle carte Bâtiment. Les Héros n'apportent pas de Défense et ne font pas gagner de Villageois. En revanche :



- chaque Héros a entre 0 et 3 icônes de Combat. Chaque icône indique contre quelle(s) Créature(s) il est particulièrement efficace lors de la résolution des Attaques (*voir page 10*),
- ils peuvent éliminer un Démon (*voir page 9*).



**Déplacement :** la plupart des Héros ont un score de déplacement. Chaque point de déplacement permet de déplacer un Villageois d'une carte Village à autre carte Village adjacente (Bâtiment ou Héros). Vous êtes libre de répartir les points entre un et plusieurs Villageois et de les déplacer où vous le souhaitez, mais tous les Villageois déplacés doivent se trouver, avant leur premier déplacement, sur une carte adjacente à celle du Héros.

**EXEMPLE :** Florian pose ce Héros qui lui donne 5 déplacements. Il a 4 Villageois sur des Bâtiments adjacents. (Le Villageois sur le Bâtiment en haut à droite ne peut pas être déplacé car il n'est pas adjacent au Héros).

Il décide de déplacer 3 de ses Villageois vers le Bâtiment en bas à droite, cela lui prend 3 déplacements. Pour les 2 restants, il choisit de déplacer son dernier Villageois de deux Bâtiments.



## PHASE DES CRÉATURES

*Durant cette Phase, les terribles Créatures se rassemblent aux portes des Villages et préparent leur Attaque.*

La Phase des Créatures se déroule en 2 tours.

À chaque tour, chaque joueur pioche 3 cartes Créature (paquet 1 à la première Manche, paquet 2 à la deuxième Manche) :

Il en attribue 1, face cachée, **au joueur à sa gauche.**

Il en attribue 1, face cachée, **au joueur à sa droite.**

Il en conserve 1, face cachée, **pour lui.**

**NOTE :** à deux joueurs, chaque joueur attribue donc 2 cartes à son adversaire.

Lorsque tous les joueurs ont réparti leurs cartes, chacun révèle ses 3 cartes devant lui (les 2 qui lui ont été attribuées et celle qu'il a

conservée) et place chaque carte autour de son Village selon le type de Créature :

- ♦ s'il s'agit d'une **SORCIÈRE**, il la place **à la gauche de son Village**,
- ♦ s'il s'agit d'un **LOUP-GAROU**, il le place **au-dessus de son Village**,
- ♦ s'il s'agit d'un **VAMPIRE**, il le place **à la droite de son Village**,
- ♦ s'il s'agit d'un Démon, il le place en-dessous de son Village.

Lorsque vous avez effectué 2 tours et que 6 cartes ont été attribuées à chaque joueur, la Phase des Créatures prend fin. On passe ensuite à la Phase d'Attaque.

## PHASE D'ATTAQUE

*Durant cette Phase, les Attaques des Créatures sont résolues et sèment la destruction dans le Village.*

Cette Phase se joue simultanément pour tous les Villages. Chaque Village est attaqué par les Créatures qui sont disposées autour, dans cet ordre :

- ♦ les joueurs qui ont un ou plusieurs Démons devant eux appliquent leurs effets,
- ♦ ensuite, les Vampires, Loups-Garous et Sorcières attaquent dans l'ordre défini par les tuiles Ordre d'Attaque disposées durant la mise en place (de gauche à droite). Chacune de ces trois Attaques doit être entièrement résolue pour chaque Village avant de passer à la suivante.

**EXEMPLE :** ici, une fois les effets des Démons résolus, les Loups-Garous attaqueront en premier, suivis par les Sorcières puis enfin par les Vampires.



# LES CRÉATURES

Il y a 4 types de Créatures.

## LES DÉMONS



**Les Démons agissent toujours les premiers.**

Ils ont deux effets :



éliminer un Héros

OU

un effet spécial  
(voir descriptif page 12)

Quand vous subissez l'effet d'un Démon, vous pouvez choisir **SOIT** d'éliminer un Héros présent n'importe où dans votre Village, **SOIT** d'appliquer l'effet spécial du Démon.

Puis, dans les deux cas, défaussez le Démon.

Si l'une des deux options n'est pas applicable (si par exemple vous n'avez pas de Héros, ou si l'effet spécial n'a aucune incidence sur votre Village), vous devez choisir l'autre.

Si aucune des deux options n'est applicable, le Démon lance un grand cri de dépit dans la nuit et est défaussé sans aucun effet.



## LES SORCIÈRES

**Les Sorcières attaquent les Villages par la gauche.**



Il y a 3 différents types de Sorcières :

**2**

Ces Sorcières ont **une valeur d'Attaque de 2.**



Ces Sorcières ont une valeur d'Attaque **égale au nombre de Sorcières** qui attaquent le Village **de votre voisin de gauche.**



Ces Sorcières ont une valeur d'Attaque **égale au nombre de Sorcières** qui attaquent le Village **de votre voisin de droite.**

**13**

La valeur d'Attaque de chaque Sorcière est calculée après la phase des Démons et ne varie pas pendant l'Attaque. Placez des pions Menace dessus pour indiquer la valeur d'Attaque. Vous n'aurez plus à vous

préoccuper du nombre de Sorcières de vos voisins pendant le reste de la Manche.

À la fin de la première Manche, retirez les pions Menace des éventuelles Sorcières survivantes, leur valeur d'Attaque sera recalculée à la seconde Manche.



## LES LOUPS-GAROUS

**Les Loups-Garous attaquent les Villages par le haut.**



Il y a 2 différents types de Loups-Garous :



Chaque **Loup-Garou Gris** a une valeur d'Attaque de **1 par Loup-Garou Gris** qui participe à l'Attaque de ce Village.



Chaque **Loup-Garou Noir** a une valeur d'Attaque de **1 par Loup-Garou Noir** qui participe à l'Attaque de ce Village.

**EXEMPLE :** 3 Loups-Garous Gris attaquent. Chacun a une valeur d'Attaque de 3, donc 9 au total.

La valeur d'Attaque de chaque Loup-Garou est calculée après la phase des Démons.



Placez des pions Menace dessus pour indiquer la valeur d'Attaque, elle ne changera pas pendant la Manche, même si votre nombre de Loups-Garous Gris ou Noir diminue.

À la fin de la première Manche, retirez les pions Menace des éventuels Loups-Garous survivants, leur valeur d'Attaque sera recalculée à la seconde Manche.



## LES VAMPIRES

**Les Vampires attaquent les Villages par la droite.**



Il existe 6 différents types de Vampires.

Chacun possède une valeur d'Attaque fixe allant de 1 à 6.



# RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE

Une Attaque est résolue de la façon suivante, pour chaque Village :

## A. CALCULEZ LA VALEUR D'ATTAQUE

Additionnez la valeur d'Attaque de toutes les Créatures du type concerné (Vampires, Sorcières ou Loups-Garous).

## B. CALCULEZ LA DÉFENSE DU VILLAGE

Seules les cartes sur la ligne ou la colonne la plus proche des Créatures participent à la Défense, c'est-à-dire :

- ♦ **CONTRE LES LOUPS-GAROUS :**  
la ligne la plus haute,
- ♦ **CONTRE LES SORCIÈRES :**  
la colonne la plus à gauche,
- ♦ **CONTRE LES VAMPIRES :**  
la colonne la plus à droite.

La Défense du Village est égale à la somme des Défenses de tous les Bâtiments de la ligne ou la colonne, contre le type de Créatures qui attaque (couleur des boucliers).

## EXEMPLE DE CALCUL DE LA DÉFENSE CONTRE UNE ATTAQUE DE SORCIÈRES.

Les Sorcières attaquent de la gauche, on considère donc la colonne la plus à gauche.

On additionne les valeurs de Défense contre les Sorcières de tous les Bâtiments présents sur cette colonne :



La Défense est de  $3 + 2 = 5$

## C. COMPAREZ LES VALEURS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

Si la valeur d'Attaque est inférieure ou égale à la Défense du Village :

Au terme d'une Défense héroïque, les Créatures sont repoussées !

Laissez toutes les cartes Créature concernées en place, leur Attaque est terminée.

- ♦ S'il s'agissait de la 1<sup>re</sup> Manche : les Créatures restantes participent à l'Attaque de la 2<sup>de</sup> Manche.
- ♦ S'il s'agissait de la 2<sup>de</sup> Manche : chaque Créature restante rapporte 1 point.

### Si la valeur d'Attaque est supérieure à la Défense du Village :

Une des Créatures pénètre dans le Village, avides de sang et de carnage !

- ◆ Détruisez la carte Village (Bâtiment ou Héros) de votre choix sur la ligne ou la colonne de Défense. Tous les pions Villageois s'y trouvant sont également détruits.
- ◆ Détruisez la Créature la plus faible parmi les attaquantes.
- ◆ Si la carte Village détruite est un Héros qui possède l'icône correspondante au type des Créatures attaquantes, au lieu de

détruire la Créature la plus faible, vous pouvez détruire la Créature de votre choix parmi les attaquantes.

### S'il reste des Créatures, effectuez une nouvelle Attaque :

calculez à nouveau la valeur d'Attaque et la Défense du Village. Continuez jusqu'à ce que la valeur d'Attaque devienne inférieure ou égale à la Défense de votre village (ou, bien sûr, qu'il n'y ait plus d'attaquant).

Si toutes les cartes de la ligne ou colonne de Défense sont détruites, vous devez considérer la ligne ou colonne suivante.

### EXEMPLE DE RÉSOLUTION D'ATTAQUE

Les Sorcières attaquent le Village de Maxime.

**1** Cinq Sorcières attaquent, quatre qui ont une valeur d'Attaque de 2 et une qui a une valeur d'Attaque égale au nombre de Sorcières chez le joueur à sa droite, soit 4. 4 pions Menace sont posés sur sa carte pour représenter cette force. La valeur totale d'Attaque est de  $4 + 8 (2 \times 4) = 12$ .

La Défense contre les Sorcières de la colonne la plus à gauche est de 3.



**2** Les Créatures réussissent leur Attaque ! Le Bâtiment est détruit, Maxime retire la carte de son Village, et élimine une Sorcière parmi celles qui ont une valeur d'Attaque de 2 (la plus faible).



**3** L'Attaque continue. La colonne étant entièrement détruite, on passe à la colonne suivante.

La valeur de Défense est de 5 contre une valeur d'Attaque de 10. Les Sorcières franchissent à nouveau les Défenses !



4 Maxime choisit de défausser le Héros. Comme ce dernier possède une icône de Combat de Sorcières, Maxime peut éliminer la Sorcière de son choix : il élimine donc la plus puissante, dont la valeur d'Attaque est de 4.



5 La valeur d'Attaque des Sorcières passe à 6 contre 5 de Défense. L'Attaque réussit encore. Le Bâtiment tout en haut est détruit et le Villageois qui était dessus est défaussé, pour éliminer une Sorcière de valeur d'Attaque 2.



6 La force des Sorcières passe donc à 4. La Défense étant de 5, l'Attaque est repoussée. Les deux Sorcières qui ont été repoussées restent en jeu.



## FIN DE MANCHE ET FIN DE PARTIE

Lorsque toutes les Attaques ont été résolues, la Manche est terminée. Effectuez une seconde Manche avec les paquets 2 des cartes Village et Créature. Les règles ne changent pas, sauf à la phase de construction où vous devez passer les cartes à votre voisin de droite et non à celui de gauche. Ceci est rappelé au dos des cartes.

À la fin de la 2<sup>de</sup> Manche, la partie se termine. Pour calculer son score, chaque joueur compte 1 point par :

- ♦ Villageois présent sur ses cartes Bâtiments.
- ♦ Créature qui a été repoussée et qui est encore présente autour de son Village.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points remporte la partie.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui possède le plus de Bâtiments et de Héros dans son Village l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



## DÉTAIL DES DÉMONS



### DÉTRUISEZ UN HÉROS

Ce Démon est le seul qui ne vous donne pas le choix : vous devez détruire un de vos Héros.



### PERDEZ 1 VILLAGEOIS SUR CHAQUE BÂTIMENT JAUNE

Retirez 1 Villageois sur chaque Bâtiment de votre Village.



### DÉTRUISEZ VOTRE BÂTIMENT AVEC LE MOINS DE VILLAGEOIS

Détruisez le Bâtiment contenant le moins de Villageois de votre Village. Les Bâtiments ne contenant aucun Villageois ne sont pas pris en compte. En cas d'égalité, détruisez le Bâtiment de votre choix.



### PRENEZ 1 SORCIÈRE/LOUP-GAROU/VAMPIRE CHEZ VOTRE VOISIN DE DROITE

Choisissez une Créature du type indiqué chez le joueur à votre droite et ajoutez-la aux Créatures qui vous attaquent.

Un jeu de **MAXIME RAMBOURG**  
Illustré par **GUILLAUME TAVERNIER & JÉRÔME LERECULEY**  
Développé par **EQUILIBRIUM**