

Vampires croqueurs d'ail

Un jeu de dés pour 2 à 4 petits vampires de 5 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Felix Scheinberger
Durée de la partie : env. 10 - 20 minutes

Au château des vampires, il se passe des choses effroyables ! Vladimir, le vampire « suceur de sang », a invité les petits vampires à un festin et leur sert de juteuses tomates cerises accompagnées de jus d'oranges sanguines fraîchement pressé. Les petits vampires aimeraient cependant qu'on leur serve leur met préféré : ils sont les seuls au monde à adorer l'ail ! Comment Vladimir a-t-il pu l'oublier ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 vampires (de quatre couleurs différentes)
- 4 dés (de quatre couleurs différentes)
- 4 passeports de vampire
- 9 cartes de gousses d'ail
- 3 cartes de tomates
- 1 règle du jeu



Idée

recupérer le plus de points possibles

Un vampire est distribué au hasard à chaque joueur. En se rendant du village au château, les vampires devront bien calculer leurs pas afin d'arriver au château sans avoir dû récupérer des tomates cerises (= points retirés) mais en ramassant de délicieuses gousses d'ail (= points gagnés). Et comme les vampires ne connaissent pas la couleur attribuée à chacun, le suspense est garanti ! Le but du jeu est d'avoir le plus de points possibles à la fin de la partie.

Préparatifs

déplier le plateau de jeu

Poser le plateau de jeu au milieu de la table en l'observant bien : on voit un chemin qui mène du village des vampires (maisons = cases de départ) au château (= case d'arrivée).

*poser les cartes, faces cachées, en retourner trois et poser sur les cases-
nuages*

Mélanger les cartes de gousses d'ail avec les cartes de tomates et les empiler faces cachées à côté du plateau de jeu. Prendre trois cartes de la pile et en poser une, face visible, sur chacune des trois cases-nuages.

Poser chaque vampire sur la maison de la même couleur.



un passeport de vampire est distribué, face cachée, à chaque joueur

Retourner les faces de tous les passeports de vampire, mélanger les passeports et en distribuer un à chaque joueur. Chacun regarde le sien discrètement et le pose devant lui, face cachée. Le passeport de vampire indique la couleur du pion-vampire du joueur.

Attention : ne pas dire aux autres la couleur de son vampire ! Pendant la partie, chacun peut cependant à nouveau regarder son passeport de vampire.

les passeports restants sont remis dans la boîte sans les regarder

Quand on joue à deux ou trois, il reste des passeports que l'on remet dans la boîte sans les regarder ni les retourner. Les pions-vampires correspondants n'appartiennent à personne, mais ils sont quand même mis dans le jeu.

préparer les dés

Préparer les quatre dés.

Déroutement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un vampire en dernier commence. Comment ça ? Personne n'a jamais rencontré de vampire ? Eh bien, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les quatre dés.

lancer les quatre dés

*choisir deux dés
tombés sur un
nombre de points,
avancer les vampires*

Les dés indiquent soit un nombre de points soit une chauve-souris. Choisis toujours deux dés qui indiquent un nombre de points et avance les deux vampires, dont les couleurs correspondent à celles des deux dés, du nombre de points respectif en direction du château. Chaque joueur avance les deux vampires dans l'ordre qu'il veut.

Note : si un seul dé indique un nombre de points, on avance seulement le vampire de la couleur correspondante. Si les quatre dés sont tous tombés sur une chauve-souris, ce qui arrive très rarement, on n'avance aucun vampire pendant ce tour.

Un vampire arrive au château

*vampire arrivé au
château = prendre la
carte et la poser, face
cachée, sur la maison
de couleur corres-
pondante, remettre
le vampire dans le
village,
avancer les cartes sur
le plateau de jeu*

Quand un vampire arrive au château (les points en trop sont perdus), ce vampire prend la carte posée sur le nuage « III ». Pose cette carte, face cachée, sur la maison de ce vampire et remet aussi le pion-vampire sur sa maison.

Ensuite, tu avances d'une position en direction de la flèche les deux cartes posées sur les nuages « II » et « I ». Tu retournes une nouvelle carte de la pile et la poses sur le nuage « I ». Quand la pile de cartes est épuisée, on ne peut plus en poser.

Attention : si le joueur amène un deuxième vampire au château pendant son tour, ce vampire récupère également cette nouvelle carte posée sur le nuage « III ».

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les quatre dés pour un nouveau tour.

Fin de la partie

*fin de la partie = les
douze cartes ont
toutes été dis-
tribuées,
gousse d'ail = point
gagné, tomate =
point perdu,
le joueur au nombre
de points le plus
élevé = gagnant*

La partie est terminée quand les douze cartes ont été récupérées par les vampires. Chaque joueur retourne son passeport de vampire et récupère les cartes posées sur la maison de son vampire.

Chaque gousse d'ail compte un point, chaque tomate fait perdre un point. Tous les joueurs comptent leurs points et soustraient les points perdus. Le joueur qui a le nombre de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura eu le plus de gousses d'ail. S'il y a aussi égalité, il y a alors plusieurs gagnants.