

Aperçu du jeu

VampireRader est un jeu coopératif. 1 joueur joue le vampire et les autres jouent les humains. Le lieu du vampire est caché et donc inconnu des humains. Les humains doivent donc utiliser leurs ressources : radars et armes, tout en travaillant en équipe pour vaincre le vampire. Gagnez-vous ce combat pour votre survie ?

Contenu

- 38 tuiles (4 tuiles chauve-souris, 4 tuiles radar, 8 tuiles de balle, 7 tuiles de mur, et 15 tuiles blanches)
- 4 feuilles d'aide ■ 1 écran de vampire
- 12 pions humains (3 couleurs, 4 de chaque couleur)
- 22 jetons (14 jetons de balle, 8 jetons chauve-souris)

Conditions de victoire

■ **Les humains gagnent si :**
Le vampire perd tous ses points d'attaque.
Si un humain gagne, tous les joueurs humains gagnent.

■ **Condition de victoire pour le vampire :**
Le vampire gagne s'il satisfait à une des conditions suivantes :
1. Anihiler tous les humains
2. Si toutes les balles ont été utilisées et que les humains ne peuvent pas gagner.

Choisir qui jouera le vampire

Choisissez le joueur qui ressemble le plus à un vampire. Pour la première partie, prenez un joueur qui a l'habitude de jouer aux jeux de société.





Tour de jeu

En commençant par la gauche du vampire et ensuite dans le sens horaire, les joueurs humains sont appelés joueur humain 1, joueur humain 2 et joueur humain 3.

Choisir le lieu départ du vampire

Tour des humains

Joueur humain




(  ) ou () Jusqu'à **x2**

Marcher Prendre Radar ou tirer


Joueur humain 2

Joueur humain 3

Tour du vampire

( oder  oder ) Jusqu'à **x2**

Marcher Attapuer Se soigner

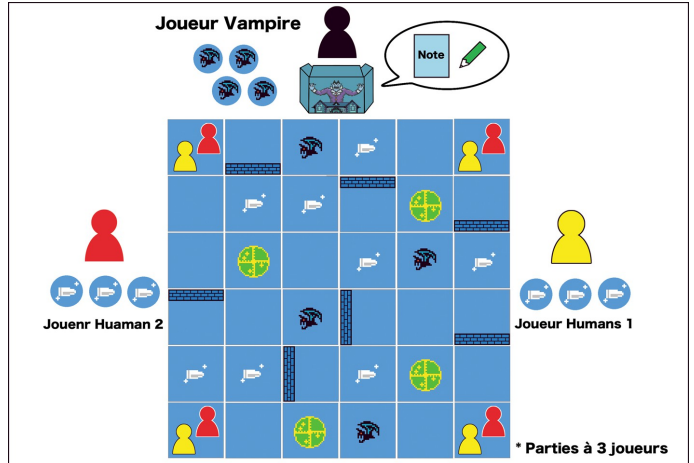
 Le vampire prend des notes

Mise en place

■ Préparez le terrain

Mettez en place les tuiles pour former le terrain.

Pour la première partie, installez les tuiles comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Faites attention aux éléments suivants :

- Faites une grille de tuiles de 6x6
- Dans chacun des 4 coins utilisez une tuile blanche.
- Ne placez pas les tuiles avec 3 murs ou plus côte à côte.
- Ne fermez pas complètement une zone du terrain par des murs.
- Ne placez pas des murs en dehors du terrain.
- Ne placez pas de tuiles chauve-souris les unes à côté des autres.
- Ne placez pas de tuiles radar les unes à côté des autres.
- Ne placez pas de tuiles radar à côté des 4 coins.
- ...2 des tuiles blanches ne sont pas utilisées.

■ Placer les jetons balles/chauves-souris sur le terrain

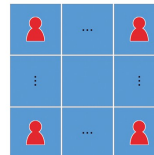
Placez les jetons balles/chauves-souris sur les tuiles aux symboles correspondants.

■ Placer les pions des humains sur le terrain

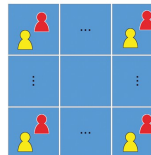
Chaque joueur humain choisit une couleur.

Ils placent les pions de la couleur choisie comme indiqué ci-dessous.

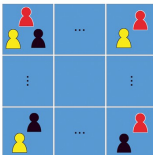
Parties à 2 joueurs



Parties à 3 joueurs



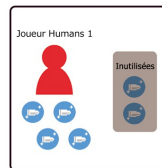
Parties à 4 joueurs



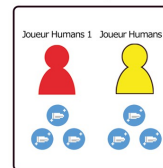
■ Jetons de balle

Répartissez le nombre de jetons de balle entre les joueurs humains. Le nombre de balles à donner est indiqué ci-dessous:

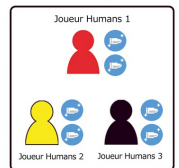
Parties à 2 joueurs



Parties à 3 joueurs



Parties à 4 joueurs



■ Les points d'attaque (PA) du vampire

Utilisez les jetons de chauve-souris pour représenter les points d'attaque du vampire.

Le joueur vampire prend un nombre de jeton qui dépend du nombre de joueur :

- 2 joueurs: 4 PA (jetons chauve-souris) : max 4 PA.
- 3 joueurs: 4 PA (jetons chauve-souris) : max 4 PA.
- 4 joueurs: 4 PA (jetons chauve-souris) : max 5 PA.

■ Prise de note du vampire

Préparez un papier et un crayon pour que le joueur vampire puisse noter l'endroit où il se trouve.

■ Choisir la case de départ du vampire

Le vampire choisit une case de départ parmi les 4 tuiles du centre (4x4 tuiles au centre), ensuite il inscrit le nom de la tuile sur une feuille de papier. Il s'assure que personne n'a vu ce qu'il a écrit.

Action

★ Actions des humains

Les humains peuvent choisir parmi 2 actions : marcher ou tirer. Pendant leur tour les humains ont 2 points d'action qu'ils peuvent utiliser pour **0 à 2 de leurs pions**.

* C'est à dire que le joueur peut réaliser 2 actions avec 1 pion, ou bien ses deux pions peuvent réaliser 1 action chacun.

① Marcher

Le pion du joueur peut se déplacer sur une tuile adjacente, mais il ne peut pas passer au-dessus des murs.

Lorsque vous vous déplacez sur une balle, vous pouvez « ramassez un jeton de balle ». Lorsque vous vous déplacez sur une tuile radar, vous pouvez utiliser le radar sans utiliser de point d'action supplémentaire.

■Lorsqu'un pion arrive sur une tuile radar.

Le vampire annonce la distance à laquelle se trouve ce pion du lieu actuel du vampire. Servez-vous de cette image comme exemple. Les murs ne sont pas pris en compte pour le calcul de la distance.

3	2	3	4
2	1	2	3
1	0	1	2
2	1	2	3

Le pion qui se tient sur une tuile radar ne peut pas utiliser à nouveau le radar sans, d'abord, se déplacer et arriver sur une autre tuile.

■When a pawn lands on a radar tile

The vampire calls the distance from that pawn to the vampire's current location. Refer to this image as an example. Walls are ignored in the calculation of distance.

The pawn standing on a radar tile cannot use the radar again without moving and landing on another tile first.

■Lorsqu'un pion arrive sur une tuile de balle

Le propriétaire du pion peut prendre un jeton de balle sur cette tuile. **Le nombre maximum de jetons de balle qu'un joueur peut avoir est 6.**

② Tirer

Les pions des joueurs peuvent tirer en ligne droite, mais ils ne peuvent pas tirer à travers les murs, ni en diagonale.



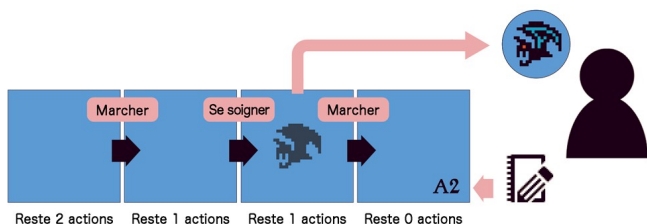
Lorsque vous tirez, dépensez 1 de vos jetons de balle, et annoncez quel pion vous utilisez et dans quelle direction vous tirez. Lorsqu'une balle touche le vampire, celui-ci doit pousser un gémissement et il perd 1 PA.

Si le pion qui tire est sur la même tuile que le vampire, le tir peut être fait dans n'importe quelle direction, le vampire sera quand même touché.

★ Actions du vampire

Le vampire peut soit : attaquer / marcher / se soigner.

Le vampire peut réaliser de **0 à 2 actions**. **Si le vampire attaque ou se soigne, il gagne 1 point d'action supplémentaire. Ces actions bonus peuvent s'enchaîner.** A la fin du tour, le vampire écrit le numéro de la tuile où il se trouve.



① Marcher

Le vampire peut se déplacer sur une tuile adjacente mais il ne peut pas passer au-dessus des murs.

② Attaquer

Lorsque le vampire se trouve à côté d'un pion, ou sur la même tuile qu'un pion, le vampire peut attaquer. Le vampire se déplace sur cette tuile (en inscrivant le lieu sur son papier), et ensuite il retire tous les pions de cette tuile. Les vampires ne peuvent pas attaquer à travers les murs.

Si le vampire attaque, il obtient un point d'action en bonus.

③ Se soigner

Lorsqu'il y a un jeton chauve-souris sur une tuile adjacente ou sur la même tuile que celle du vampire, il peut se déplacer sur cette tuile et prendre le jeton qui s'y trouve pour récupérer 1 PA. Le vampire ne peut pas se soigner/se déplacer à travers les murs. **Si le vampire se soigne, il obtient un point d'action en bonus.**

A 2 joueurs

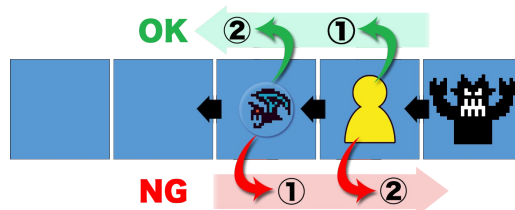
Ce jeu peut se jouer à 2 joueurs.

Appliquez les règles suivantes pour les parties à 2 joueurs.

- Les humains ont jusqu'à 3 points d'action par tour.
- Lorsque le vampire utilise l'action se soigner, il ne récupère pas de PA, il gagne seulement un point d'action bonus.

Remarques

- Réalisez 1 action à la fois.
- N'oubliez pas de retirer un pion et un jeton du plateau pendant le tour où le vampire a attaqué ou s'est soigné. Ces informations donnent de précieux indices aux joueurs humains.



- Vous pouvez parler avec les autres joueurs. Le vampire peut essayer de distraire les autres joueurs.

- Le vampire peut toujours utiliser l'action de se soigner même s'il a atteint la limite de PA, il ne gagnera simplement pas de PA, il gagnera seulement 1 point d'action supplémentaire.

- Dans une partie à 3 joueurs ou plus, un joueur peut être éliminé de la partie. Les jetons de balle de ce joueur sont maintenant retirés du jeu.

- Si le pion qui tire est sur la même tuile que le vampire il peut tirer dans n'importe quelle direction, il touchera forcément le vampire.

- Les pions des joueurs ne peuvent pas tirer sur les autres pions des joueurs.

- Les PA du vampire sont des informations connues de tous.

Placez les jetons de chauve-souris devant l'écran pour que tous les joueurs puissent voir combien de vie il reste au vampire.

Crédit

🏠 : <http://kaboheru.com>
 🐦 : @kaboheru
 ✉ : pumpkinhelmets@gmail.com



Auteur : Yuji Kaneko

Illustrations : Yuji Kaneko

Correction : zetton

Testeur : yoki

Remerciements particuliers : Mercedes

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à contacter l'auteur, en utilisant twitter ou par email. Veuillez poser vos questions en japonais, s'il vous plaît.