

Ouvre Tombe



Pour 2 à 6 vampires à partir de 6 ans.

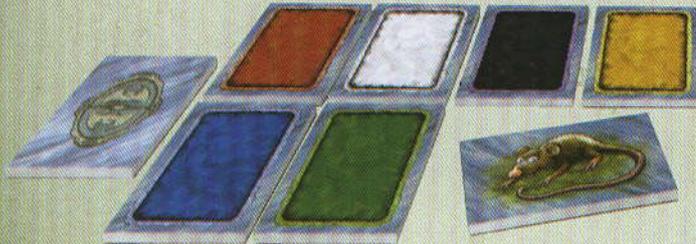
Parmi les 66 couvercles (pierres tombales), 6 sont écartés et 60 sont posés au dessus des tombes, de manière à ce que leur face colorée soit cachée.

Le matériel.

13 pieux en bois

1 plan du jeu avec 60 caveaux creux

6 couvercles écartés



66 couvercles de caveaux (pierres tombales)
(dont 6 x avec le côté inférieur « rat »)



60 vampires en 6 couleurs



18 gousses d'ail en 6 couleurs

Les règles de base pour 3 à 6 joueurs.

Vous trouverez les règles spéciales pour 2 joueurs à la page 6.

Les préparatifs :

- Posez le plateau sur la table.
- Parmi les 66 couvercles, six présentent un rat sur le côté inférieur. Écartez d'abord ces six « couvercles à rats ». Mélangez les couvercles restants, le côté de couleur vers le bas, piochez-en six (sans regarder la couleur), formez-en une pile et placez-la à côté du plateau. Ensuite, mélangez les 6 « couvercles à rats » avec les couvercles restants et placez un couvercle sur chaque caveau, le côté du blason de la chauve-souris vers le haut.
- Placez les 13 pieux en bois dans l'allée centrale, au milieu du plan de jeu.
- Chaque joueur reçoit 3 gousses d'ail d'une même couleur et les pose devant lui, face visible.

Retiens bien ta couleur de gousse d'ail ! Cette couleur n'a rien à voir avec les couleurs des vampires et des couvercles de caveaux !

- Mélangez les vampires, face cachée, et distribuez les équitablement (même nombre) entre les joueurs.
- Posez vos vampires devant vous sur la table, face cachée, en formant une rangée de cartes. Ensuite, retournez les deux vampires qui se trouvent respectivement à l'extrémité gauche et à l'extrémité droite de la rangée (voir l'illustration 1).

But du jeu :

Le premier joueur qui a couché tous ses vampires dans les tombeaux sur le plateau ou les a donnés à ses compagnons de jeu, gagne la partie.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui s'est levé le dernier commence. Ensuite, on joue à tour de rôle.

Chapitre 1 : au secours ! Un vampire cherche un caveau libre !

Si c'est à toi de jouer, tu ouvres un caveau quelconque. Pour cela, tu retournes le couvercle du caveau de ton choix de manière à ce que tout le monde puisse voir la couleur (ou le rat) figurant sur le côté inférieur du couvercle.

La recherche d'un caveau est couronnée de succès

Si le caveau ouvert est libre (et que le couvercle n'indique pas de rat), compare la couleur figurant sur le côté inférieur du couvercle avec celle des deux vampires qui se trouvent aux extrémités de ta rangée de cartes.

Si la couleur d'un de ces deux vampires correspond à la couleur du couvercle retourné, place celui-ci dans le caveau, face visible. Ensuite, referme le caveau en rabattant le couvercle, la face de couleur cachée, de manière à ce que le blason soit visible. Pendant toute la partie, vous fermerez les tombeaux de cette manière.

Ensuite, tu peux tout de suite ouvrir un autre caveau, c'est ton tour jusqu'à ce que tu ouvres un caveau dans lequel tu ne peux pas placer de vampire (exception : « une plaie de rats », voir chapitre 4).

Il est possible que la couleur des deux vampires qui se trouvent aux extrémités de ta rangée corresponde à celle du couvercle (si ils sont identiques). Dans ce cas-là, choisis-en un pour le placer dans le caveau. L'autre reste à sa place.



Illustration 1 : au début de la partie, chaque joueur retourne deux vampires à l'extrémité gauche et à l'extrémité droite de sa rangée. Mais on ne compare que les deux vampires tout à fait aux extrémités (dans le rond blanc) avec la couleur du couvercle retourné. Dans cet exemple, tu devrais donc chercher un couvercle vert ou jaune pour pouvoir coucher un vampire dans un tombeau.

A chaque fois que tu t'es débarrassé d'un vampire (en le plaçant dans un caveau ou en le donnant à un autre joueur), tu retournes tout de suite le vampire suivant de ta rangée, de manière à ce qu'il y ait toujours deux vampires visibles, à chaque extrémité de ta rangée de cartes. Si tu n'as que quatre vampires ou moins, ils sont tous visibles. Tu n'as jamais le droit de modifier l'ordre des cartes de vampires dans ta rangée.



Illustration 2 : après que Catherine s'est débarrassée du vampire vert, elle retourne tout de suite son vampire suivant (flèche blanche) à la même extrémité de la rangée de cartes.

La recherche d'un caveau n'est pas couronnée de succès

Il est possible qu'aucun des deux vampires à l'extrémité de ta rangée ne corresponde à la couleur du couvercle ouvert. Dans ce cas, tu n'as pas le droit de placer de vampire dans le caveau. Mais avant de replacer le couvercle sur le tombeau, tu peux placer une de tes trois gousses d'ail dans le tombeau pour faire peur aux autres vampires (voir chapitre 3). Si tu renonces à le faire, alors le caveau reste libre. Si tu as déjà utilisé toutes tes gousses d'ail, tu dois laisser le tombeau vide. C'est la fin de ton tour: c'est au joueur suivant de jouer.

Une recommandation : regarde tes vampires visibles ainsi que les vampires visibles de tes camarades de jeu et demande-toi si tu veux placer une gousse d'ail dans le caveau ouvert.

Chapitre 2 : Ouille ! Il y déjà un vampire dans le caveau !

Il est possible qu'il y ait déjà un vampire dans le tombeau que tu viens d'ouvrir. Dans ce cas, celui-ci reste dans le caveau et tu dois prendre un pieu en bois dans l'allée du cimetière. Ton tour est fini et tu refermes le tombeau.

lorsque tu reçois ton troisième pieu en bois, chacun des autres joueurs te donne un de ses deux vampires visibles à l'extrémité de sa rangée comme un « cadeau » que tu dois accepter. Tu places ces vampires aux extrémités gauche et/ou droite de ta propre rangée, face visible, répartis et rangés à ta guise. Ensuite, tu remets les trois pieux en bois au milieu du plateau, dans l'allée du cimetière.

Chapitre 3 : ça va chauffer ! Il y a de l'ail dans le caveau !

Si tu ouvres un caveau dans lequel se trouve une gousse d'ail, le joueur qui possède cette gousse d'ail te donne un des deux vampires à l'extrémité de sa rangée.

Si la gousse d'ail qui se trouve dans le caveau ouvert t'appartient, chaque camarade de jeu te donne un de ses deux vampires visibles en « cadeau ».

Ensuite, le propriétaire de la gousse d'ail la retire du caveau et la place devant lui sur la table. En temps voulu, il pourra l'utiliser de nouveau.

Bien que le caveau soit maintenant libre, ton tour est fini. Tu ne dois donc placer ni vampire ni gousse d'ail dedans: tu dois refermer le tombeau et c'est au tour du joueur suivant.

Tu places les vampires reçus en « cadeau » aux extrémités gauche et/ou droite de ta propre rangée, faces visibles. Tu ne peux retourner le vampire suivant de ta rangée de cartes cachées que s'il y a moins de deux vampires visibles sur ce côté de la rangée.

Chapitre 4 : une invasion de rats ! Ça va saigner !

Si un joueur découvre un rat dans un caveau pendant son tour, il le place en évidence devant lui sur la table: une invasion de rats se déclare. Le rat reste devant ce joueur pendant toute l'invasion.

Pendant chaque invasion de rats, vous pouvez ouvrir les tombeaux qui se trouvent autour du caveau où a été découvert le rat (voir les illustrations 3a et 3b). Mais attention à n'ouvrir que des caveaux libres!



Illustration 3a : invasion de rats !
Vous pouvez ouvrir les sept tombeaux autour du « couvercle à rats » (flèches blanches), mais les autres tombeaux sont tabous (X).



Illustration 3b : des tombeaux séparés par un chemin ne sont pas directement voisins. Dans ce cas-là, on ne peut ouvrir que quatre tombeaux.

Le joueur qui a provoqué l'invasion de rats (et qui a, pour cette raison, placé le « couvercle à rats » devant lui sur la table) commence. Il détermine lui-même combien de caveaux voisins il veut ouvrir, lesquels et dans quel ordre.

Chaque fois qu'il ouvre un tombeau libre dont la couleur du couvercle correspond à un de ses vampires à l'extrémité de sa rangée, il peut placer celui-ci dans le caveau. Il continue à jouer. S'il ouvre un tombeau dont la couleur du couvercle ne correspond à aucun de ses vampires à l'extrémité de sa rangée, il peut - comme d'habitude - décider de placer une gousse d'ail dans le caveau. Il continue de jouer.

Chaque fois qu'il ouvre un caveau occupé, il doit prendre un pieu en bois ou bien un ou plusieurs vampires - en respectant les règles détaillées dans les chapitres 2 et 3. Mais il peut quand même continuer à jouer.

Lorsqu'il ne veut plus ouvrir de tombeaux voisins (cela peut être le cas dès le premier caveau), son voisin de gauche continue l'invasion de rats en ouvrant dans un ordre quelconque les tombeaux voisins de son choix. Il peut lui aussi terminer son tour à tout moment. Lorsqu'il le fait, le joueur suivant peut commencer à ouvrir des caveaux voisins, et ainsi de suite.

ATTENTION :

Tous les couvercles des caveaux ouverts restent visibles sur les tombeaux pendant toute l'invasion de rats. Tu ne peux placer une gousse d'ail ou un vampire de la couleur correspondante que dans le tombeau que tu viens juste d'ouvrir: on ne peut pas jouer dans un tombeau qui est déjà ouvert !

L'invasion de rats se termine:

- au moment où tous les tombeaux autour du « couvercle à rats » sont ouverts, ou
- si chaque joueur a joué, ou
- dès que quelqu'un découvre un autre rat (voir chapitre 5).

À la fin de l'invasion de rats, écartez le « couvercle à rats » ouvert et remettez-le dans la boîte du jeu. Ensuite, placez le premier couvercle de la pile cachée sur le caveau où a été découvert le rat, face inférieure cachée. Puis, refermez tous les tombeaux ouverts avec couvercle.

Une fois l'invasion de rats terminée, c'est au tour du voisin du joueur qui a découvert le rat.

Chapitre 5 : une nouvelle plaie de rats !!!

Si quelqu'un découvre un autre rat pendant une invasion de rats, celle-ci se termine tout de suite et la nouvelle commence. Le joueur qui a découvert le nouveau rat place le couvercle correspondant devant lui sur la table, face visible. Mais si c'est le même joueur que celui qui a provoqué l'invasion précédente (qui est maintenant finie), il donne le nouveau rat à son voisin de gauche. Écartez le « vieux » rat du jeu et remplacez-le par le premier couvercle de la pile cachée. Posez celui-ci sur le tombeau où a été découvert le premier rat. Ensuite, fermez tous les caveaux que vous avez ouverts pendant l'invasion précédente avec les couvercles correspondants, à l'exception du tombeau dont le couvercle présente le nouveau rat. Ensuite, le joueur qui a placé le « couvercle à rats » commence la nouvelle invasion en respectant les règles détaillées dans le chapitre 4.

Fin de la partie :

Le premier à se débarrasser de tous ses vampires, en les couchant dans les caveaux ou en les donnant aux compagnons de jeu, termine et gagne la partie.

OUTRE TOMBE pour deux joueurs

Si vous jouez à deux, vous écartez les vampires et les couvercles de caveaux de deux couleurs. Chacun reçoit trois gousses d'ail et vingt vampires. Vous n'utilisez pas six, mais seulement quatre invasion de rats. Vous formez donc une pile de quatre couvercles. Placez les 40 couvercles restants sur les tombeaux. Vous choisissez vous-mêmes les 20 caveaux qui restent ouverts.

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais vous devez respecter les modifications suivantes :

- Si tu ouvres un tombeau dans lequel se trouve la gousse d'ail de ton camarade de jeu, il te donne deux vampires.
- Si tu trouves ta propre gousse d'ail dans le caveau ouvert ou si tu reçois ton troisième pieu, ton camarade de jeu te donne quatre vampires.
- Un « couvercle à rats » retourné reste sur le caveau jusqu'à ce que l'invasion de rats soit finie. Celui qui provoque l'invasion de rats commence à retourner les couvercles des tombeaux voisins. Au cas où il découvre un autre rat, son camarade de jeu commence la nouvelle invasion de rats.
- Si l'adversaire ouvre un caveau que tu as ouvert pendant ton dernier tour, tu ne dois pas l'ouvrir une nouvelle fois pendant ton prochain tour, sinon tu reçois un pieu.

Exemple d'une Invasion de rats:

Illustration 4a : Thomas découvre un rat et le place devant lui sur la table. Maintenant, il peut ouvrir les tombeaux voisins (dans ce cas, il s'agit de 7 caveaux) dans un ordre quelconque.

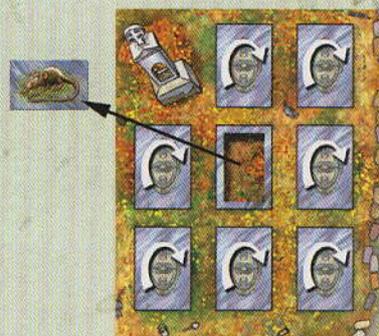


Illustration 4b : d'abord, il découvre un tombeau libre avec un couvercle vert (1). Mais aucun des vampires se trouvant aux extrémités de sa rangée n'est vert. Comme il ne veut pas placer de gousse d'ail dans le caveau, le tombeau reste vide. Puis, Thomas retourne un couvercle jaune (2). Il peut mettre dans ce tombeau le vampire jaune se trouvant à l'extrémité de sa rangée de cartes. Maintenant, le vampire suivant (vert) se trouve à l'extrémité de la rangée ; mais Thomas n'a pas le droit de le placer dans le caveau qu'il avait ouvert avant, parce que ce vampire ne se trouvait pas à l'extrémité de la rangée au moment où Thomas a ouvert le caveau. Il décide alors de ne plus ouvrir de tombeaux parce qu'il pense qu'ils sont déjà tous occupés. Dominique, sa voisine de gauche, est du même avis et renonce à ouvrir un des tombeaux restants. C'est maintenant le tour de Marc.

Illustration 4c : Marc ouvre deux caveaux (3 et 4). Il place une de ses gousses d'ail dans le premier tombeau bleu (3). Puis, il découvre une gousse d'ail de Dominique dans le deuxième (4). Elle lui donne donc un vampire et récupère sa gousse d'ail. Maintenant, il renonce à ouvrir d'autres caveaux. C'est donc le tour de Catherine.



Illustration 4d : Catherine retourne un couvercle (5) et découvre un caveau libre. Mais le verso indique un autre rat qui provoque une nouvelle invasion de rats.

Tout de suite, les joueurs ferment tous les caveaux - à l'exception de celui dont le couvercle montre le nouveau rat. On doit remplacer le premier rat découvert par un couvercle de la pile. Maintenant, Catherine place le rat qu'elle a découvert devant elle sur la table et peut prouver son savoir-faire au cours de cette nouvelle invasion de rats.

La recherche d'un caveau libre en peu de mots :

- Le caveau ouvert est libre et la couleur figurant sur le côté inférieur du couvercle correspond à celle d'un vampire qui se trouve à l'extrémité de ta rangée de cartes :

=> Tu places le vampire correspondant dans le tombeau et tu continues à jouer.

- Le caveau ouvert est libre mais la couleur figurant sur le côté inférieur du couvercle ne correspond pas à celle d'un vampire se trouvant à l'extrémité de la rangée de cartes :

=> Tu peux placer une gousse d'ail dans le tombeau. Ton tour est fini.

- Il y a déjà un autre vampire dans le tombeau.

=> Tu dois prendre un pieu en bois sur le plateau. Ton tour est fini.

=> Au moment où tu reçois ton troisième pieu, chacun des joueurs te donne un de ses deux vampires.

- Dans le tombeau, il y a une gousse d'ail :

a) Il s'agit de la gousse d'ail d'un autre joueur :

=> Le joueur qui possède cette gousse d'ail te donne un vampire.
Il retire sa gousse du caveau. Ton tour est fini.

b) Il s'agit de ta propre gousse d'ail :

=> Chaque camarade de jeu te donne un vampire.
Tu retires ta gousse du caveau. Ton tour est fini.

- Invasion de rats (tu découvres un rat) :

=> Tu peux ouvrir autant de caveaux voisins que tu souhaites.

Si tu ne veux pas (ou plus) retourner de couvercles, c'est le tour de ton voisin de gauche.

- Une nouvelle invasion de rats (pendant une invasion de rats, quelqu'un découvre un deuxième rat) :

=> La première invasion se termine tout de suite.
(fermez tous les tombeaux et remplacez le premier rat par un nouveau couvercle).

=> Si après avoir découvert un rat tu en découvres un second dans un caveau voisin, ton voisin de gauche commence cette invasion.

Les règles suivantes valent toujours :

- Après son tour, on ferme le caveau avec le couvercle correspondant, côté du blason visible.

- A chaque extrémité des rangées de cartes, deux vampires (voire plus si on en a reçu en « cadeau ») doivent être visibles.

- Pendant une invasion de rats : tu ne peux placer une gousse d'ail ou un vampire que dans le tombeau que tu viens juste d'ouvrir.

 Gigamic

version française : Gigamic
BP30 - F62930 Wimereux

 Zoch
zum
Spielen

Édité par Zoch Verlag
Copyright : 2004
Auteur : Norbert Proena
Illustrations : Victor Boden
fabriqué en Allemagne

