

LE DERNIER VOYAGE DU DEMETER - RÈGLES DU JEU

Jeu d'ambiance - Nombre de joueurs : 3 - 4
Durée : 45 mn. A partir de 12 ans.

1897, le Demeter emporté par les courants, dérive vers l'Angleterre transportant à son bord le comte Dracula. La soif de l'impitoyable vampire s'est abattue sur les passagers et l'équipage, ne laissant que quelques survivants terrifiés...
Il faudra pour les joueurs, fouiller les différentes pièces du bateau, et être le premier à trouver les ressources nécessaires pour construire un des 3 objets permettant de traquer et tuer Dracula. Mais quand vient la nuit, le célèbre vampire déploie ses sombres pouvoirs et bien naît celui qui se pense à l'abri...

MISE EN PLACE DU JEU :

Mélanger et positionner **20 pions ressources**, sur les pièces du bateau (1 par pièce), **faces cachées : 4 pions 1, 6 pions 2, 8 pions 3, 2 pions 4.** chaque pion indique le nombre de cartes ressource contenues dans la pièce que le joueur pourra piocher.

Disposer autour du plateau la pioche des ressources et retourner la première carte.

Disposer ensuite la pioche des cartes bonus, des cartes Dracula (enlever 5 cartes si 3 joueurs), le sac des rencontres et les pions blessures.

Disposer autour du plateau les pioches des cartes objets, 1 pioche par morceau avec autant de cartes pour chaque morceau que le nombre de joueurs.

Chaque joueur pioche 1 carte indice et la pose face cachée devant lui. Une seconde carte indice est posée face cachée autour du plateau.

TOUR DE JEU LE JOUR :

En dehors du premier tour, le pion « premier joueur » est déplacé devant le prochain joueur, c'est lui qui débute la nouvelle journée.

Le joueur utilise son quota de **4 actions**, peu importe l'ordre (à chaque action utilisée le joueur déplace son pion action sur le chiffre concerné) :

- **Se déplacer de 1 pièce* : coût = 1 action** - 3 déplacements maximum par tour. (voir FOUILLER UNE PIÈCE EN PREMIER)
- **Fouiller une pièce et piocher 1 carte ressource** (celle visible** ou sur la pioche) : **coût = 1 action** - 3 fouilles maximum par tour. (les ressources piochées sont posées devant le joueur face visible).
- **Voler une ressource à 1 autre joueur : coût = 2 actions** - 1 vol par tour (à condition de se trouver dans la même pièce que le joueur).
- **Soigner une blessure : coût = 1 action** - 2 soins maximum par tour - Permet de récupérer 1 action immédiatement.
- **Utiliser ses ressources pour obtenir 1 morceau d'un objet : coût = 2 actions** - Les ressources utilisées sont défaussées. 2 morceaux maximum par tour.
- **Appeler à l'aide ou chasser : coût = 1 action** - 2 appels maximum par tour - Permet de piocher un pion dans le sac des rencontres.

Le joueur peut à tout moment de son tour de jeu utiliser ses cartes bonus pour le jour (fond normal) sans coût d'action, il ne peut finir son tour avec plus de 4 cartes bonus (voir aide de jeu).

* Il est impossible de traverser plusieurs pièces dont la valeur des pions fouilles n'a pas été révélée.

** Si le joueur choisit de prendre la carte ressource visible, il doit révéler la prochaine carte de la pioche.

Chaque joueur choisit un pion joueur et un pion action de la même couleur et dispose devant lui un support de construction d'objet.

Le pion action est posé sur le « 0 ».

Chaque joueur pioche une carte Dracula « Pièces visitées » (voir tour de jeu la nuit) pour choisir sa position de départ dans le bateau et y pose son pion joueur.

Les pions fouilles des pièces de départ sont révélés.

Le joueur qui commence est celui qui a mangé de l'ail le plus récemment et le prouve, il place le pion « premier joueur » devant lui, côté jour.

CONTENU : 48 cartes ressources, 20 cartes dracula, 41 cartes bonus, 20 cartes indices, 38 pions + sac des rencontres, 36 morceaux d'objets, 34 pions ressources, 4 plateaux de jeu, 1 plateau bateau, 1 pion jour/nuit, 8 pions joueurs, 1 dés, 12 pions blessure.

TOUR DE JEU LA NUIT :

Les ténèbres envahissent les ponts du Demeter. Dracula se réveille et parcourt le navire, utilisant ses sombres pouvoirs pour semer la terreur et le chaos. Le sang a meilleur goût avec la peur...

Le pion « premier joueur » est retourné côté nuit.

Le tour de jeu la nuit se déroule comme de jour avec les changements suivants :

Avant de jouer, le joueur pioche une carte Dracula.

Ces cartes sont de 2 sortes :

- **Pièces visitées** : Dracula surgit dans les pièces indiquées sur la carte. Dracula inflige 2 blessures aux joueurs présents dans ces pièces. Le ou les joueurs ne peuvent pas se protéger (sauf carte bonus tresse d'ail). **Une fois cette action résolue, les pièces sont de nouveaux accessibles normalement.**
- **Événement** : Ces cartes indiquent les conséquences d'un événement à appliquer pour tout le tour de nuit. Les effets des événements sont cumulables pour la nuit en cours uniquement.

Le joueur peut à tout moment de son tour de jeu utiliser ses cartes bonus pour la nuit (fond bleu) sans coût d'action, il ne peut finir son tour avec plus de 4 cartes bonus (voir aide de jeu).

Une fois le tour de jeu la nuit terminé, le pion "premier joueur" est déplacé devant le prochain joueur (et retourné côté jour), c'est lui qui débute la nouvelle journée.

FOUILLER UNE PIÈCE EN PREMIER :

En dehors de la pièce de départ, le joueur qui est le premier à pénétrer dans une nouvelle salle peut retourner le pion ressources et en connaître le nombre avant ses adversaires. Mais avant, il peut tomber nez à nez avec une goule (serviteur dont Dracula à fait boire quelques gouttes de son sang et ne craignant pas la lumière du jour) ou un humain qui pourra l'aider par la suite ou ne rencontrer personne...

Le joueur pioche 1 pion dans le sac des rencontres contenant des pions humain ou goule ou pièce vide :

1. Pion humain : Le pion est posé devant le plateau du joueur. Le joueur peut piocher directement 1 nouvelle carte bonus et continuer son tour de jeu normalement.

2. Pion goule : la goule est dans la pièce et attaque le joueur qui lance le dés pour résoudre l'affrontement.

● **Victoire simple (1 ou 2) :** Le pion goule est posé devant le plateau du joueur. Le joueur pioche 1 ou 2 cartes bonus il peut en utiliser immédiatement, ou les poser face cachée pour s'en servir lors d'un prochain tour. Le joueur retourne ensuite le pion fouille et continue son tour de jeu normalement.

● **Défaite / Blessure (crâne)*:** En cas de défaite, le joueur perd 1 action sur son total, et ajoute 1 pion blessure sur son plateau. Pour sauver sa peau, il est obligé de revenir dans la pièce précédente sans coût d'action supplémentaire, le pion fouille n'est pas retourné.

Si le joueur a utilisé ses points d'actions pour «Appeler à l'aide ou chasser» il reste dans la pièce où il se trouve.

A 4 blessures le joueur est éliminé.
Le pion goule est remis dans le sac.

● **Victoire écrasante (3) :** Le joueur gagne 3 cartes bonus. Les autres effets d'une victoire s'appliquent également. La victoire écrasante permet aussi de vaincre Dracula (voir gain de partie)

3. Pion pièce vide : Rien ne se passe, le pion est remis dans le sac, le joueur continue son tour normalement et peut retourner le pion fouille.

Note : Les cartes bonus sont utilisables sans coût d'action. Le joueur ne peut avoir plus de 4 cartes bonus en sa possession à la fin de son tour de jeu, il devra sélectionner les cartes en trop qu'il remettra dans la pioche pour revenir à 4.
Le joueur peut mélanger la pioche des cartes bonus avant de piocher.

* A 4 blessures, le joueur est éliminé.

LA TRAQUE (voir aide de jeu) :

Dracula a laissé des traces de son passage, chaque joueur possède 1 carte indice représentant un objet à trouver dans une des pièces du bateau.

La 2ème carte indice est disponible pour tous et indique la pièce où se cache Dracula en journée.

1. Il suffit d'avoir récupéré au moins 4 ressources pour pouvoir regarder le premier indice .

2. Pour pouvoir regarder le second indice (la même carte pour tous les joueurs), le pion du joueur doit être dans la pièce où se trouve l'objet indiquée par le premier indice, à son tour de jeu et en possession du second morceau d'objet.

Le joueur ne peut chercher sur le plateau les pièces concernées par les indices qu'en dehors de son tour de jeu.

Chacune des cartes indices contient également 2 objectifs.

Pour pouvoir tuer Dracula avec une victoire sur le dés, le joueur devra remplir 1 objectif par carte (2 objectifs au total, voir aide de jeu) :

1ère carte indice : Remplir le 1er objectif de la carte (choisir 1 des 2 objets proposés à construire).

2ème carte indice : Remplir le 2ème objectif de la carte, le même pour tous les joueurs (posséder les éléments indiqués : pions goule/humain et cartes ressource)

GAIN DE PARTIE :

Le joueur ayant rempli les 2 objectifs peut se déplacer dans la pièce où se cache Dracula pendant le tour de jour uniquement et le vaincre en obtenant une victoire sur un jet de dés.

Une fois les 2 cartes indices trouvées, il est toujours possible de tuer Dracula dans sa cache avec une victoire écrasante uniquement, et en ayant rempli le 1er objectif.

En cas de défaite, le ou les joueurs présents dans la pièce subissent 2 blessures (sauf carte bonus tresse d'ail) et **Dracula en profite pour s'enfuir,** le joueur pioche une nouvelle carte indice et remplace la précédente, indiquant la nouvelle pièce où Dracula est allé se cacher. Les joueurs ayant déjà trouvé la 2ème carte indice peuvent y avoir accès également. Le 2ème objectif de la nouvelle carte indice doit être de nouveau rempli.

Échec : Aucun joueur n'est parvenu à tuer le vampire alors que toutes les cartes Dracula ont été retournées et que le prochain tour de jour est terminé, c'est Dracula qui gagne !

LE DERNIER VOYAGE DU DEMETER

Un jeu créé et illustré par Aurélien FILIPPI

aure.filippi@gmail.com

Tél : 06 98 98 04 76

AIDE DE JEU

EXEMPLE DE TRAQUE : 2 cartes indices à dévoiler et 2 objectifs à remplir pour pouvoir affronter Dracula

1ère carte indice, 1 pour chaque joueur



Posséder 4 ressources pour voir la carte.

Remplir le 1er objectif :
Construire la lampe à huile ou le pieu

2ème carte indice, la même pour tous les joueurs



Etre dans la pièce de la poupée avec le 2ème morceau d'objet, pour voir la carte.

Remplir le 2ème objectif (commun à tous les joueurs) :
Posséder 2 pions humain et 2 ressources

Note :

Une fois les 2 indices trouvés, il est possible de tuer Dracula avec une victoire écrasante, en ayant au moins rempli le 1er objectif.

Dans cet exemple, Dracula se cache dans la pièce avec la bouteille, pour tenter de le tuer avec une victoire sur le dés, il faut aller en journée dans la pièce de la bouteille et avoir rempli les objectifs suivants : **Avoir construit la lampe à huile ou le pieu - posséder 2 pions humains et 2 ressources.**

CARTES BONUS : Jusqu'à leur mise en action, ces cartes sont posées face cachée devant le joueur. **Le joueur ne peut utiliser 2 fois la même carte bonus à son tour de jeu.** Le joueur ne peut posséder plus de 4 cartes bonus à la fin de son tour, si c'est le cas il doit choisir les cartes en trop et les remettre dans la pioche. Une fois utilisées, les cartes bonus sont défaussées. **Le joueur peut mélanger la pioche des cartes bonus avant de piocher. Les cartes fond marron sont utilisables le jour, celles fond bleu la nuit. La tresse d'ail peut être utilisée jour et nuit.**



Chance x2 : 1 action en plus pendant 1 tour.



Mauvais oeil x2 : A son prochain tour de jeu, le joueur cible aura 1 action en moins.



Odeur de sang x2 : Utilisable 1 fois, en cas d'apparition de goule permet d'envoyer la goule sur un adversaire qui n'a d'autre choix que de l'affronter. En cas de victoire, le joueur ayant utilisé la carte « Odeur de sang » peut piocher les cartes bonus indiquées et conserver le pion goule. (ne fonctionne pas avec « Attaque de goules »).



Pistolet x2 : Utilisable 1 fois, permet de transformer une défaite face à une goule, en victoire simple 1 carte bonus.



Oeil de lynx x2 : 1 fouille en plus pendant 1 tour sans coût d'action supplémentaire.



Spoins x2 : Utilisable 1 fois, soigne immédiatement toutes les blessures.



Vol de pion ressources x2 : Utilisable 1 fois, permet de déplacer un pion ressources déjà découvert dans la pièce actuelle du joueur.



Échange de pions joueurs x2 : Utilisable 1 fois, permet d'échanger sa position avec celle d'un adversaire, s'il est dans la pièce de Dracula.



2 pour 1 x2 : Utilisable 1 fois, permet de convertir 2 ressources identiques en 1 ressource au choix lors d'une action de construction.



Attaque de goules x1 : Utilisable 1 fois, tous les adversaires doivent affronter chacun une goule sans possibilité de gain de cartes bonus ni de pion goule.



Marchandage x2 : Utilisable 1 fois, permet de prendre une ressource à un adversaire en échange d'une autre au choix.



Tresse d'ail x2 : Utilisable 1 fois, le jour ou la nuit. Protège de 1 attaque de Dracula.



Goule n°5 x2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Au prochain tour de jour, le joueur cible est contraint de relancer 1 fois le dés en cas de victoire contre une goule.



Vol de ressource la nuit x2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Permet de voler 1 ressource chez un adversaire, sans nécessairement être dans la même pièce que le joueur cible.



Pot de vin la nuit x2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Permet de voler un pion humain détenu par un adversaire.



Oeil de lynx la nuit x2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. 1 fouille en plus pendant 1 tour sans coût d'action supplémentaire.



Pièce fermée x2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Permet de se protéger de toutes les cartes bonus la nuit.



Perte de confiance x2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Permet de voler 1 pion goule gagné par un adversaire.



Sacrifice X2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Permet de sacrifier un pion humain pour piocher jusqu'à 2 ressources (s'il en reste), dans la pièce d'un adversaire ou du joueur. Le pion humain est remis dans le sac.



Mutation X2 : Utilisable 1 fois, la nuit. Permet de transformer 1 pion humain d'un adversaire en pion goule qui attaque le joueur. (1 seule carte bonus gagnée en cas de victoire, le pion humain est remis dans le sac en échange d'un pion goule).



Inversion X2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Au prix d'1 blessure, permet d'inverser la mutation d'un pion goule et d'en faire un pion humain. Le pion goule est remis dans le sac en échange d'un pion humain.

AIDE DE JEU MISE EN SITUATION



LE JOUEUR-GOULE - RÈGLES DU JEU

Le ou les joueurs attaqués par Dracula à cause d'une carte de type «**pièces visitées**» commencent à se transformer en goule (au lieu de subir 2 blessures), leur tour de jeu s'arrête immédiatement.

Objectif du joueur-goule : inverser la mutation en capturant et sacrifiant des pions humains et/ou des onces de sang (représentés par des pions blessures) gagnés en affrontant les autres joueurs ou en chassant.

Mise en place :

Le joueur-goule, retourne son plateau de jeu. **Le joueur-goule retourne les pions humains et goules gagnés jusque là**, Les pions blessures sont retirés.

Le joueur-goule ne peut pas utiliser ou piocher de cartes bonus.

Le joueur-goule ne peut pas construire de morceaux d'objet.

TOUR DE JEU LE JOUR :

Le joueur-goule utilise son quota de **5 actions**, peu importe l'ordre (à chaque action utilisée le joueur déplace son pion action sur le chiffre concerné) :

- **Se déplacer de 1 pièce* : coût = 1 action** - 3 déplacements maximum par tour. (voir FOUILLER UNE PIÈCE EN PREMIER en inversant les règles de rencontre)
- **Fouiller une pièce et piocher 1 carte ressource** (celle visible ou sur la pioche) : **coût = 1 action** - 2 fouilles maximum par tour. (les ressources piochées sont posées devant le joueur face visible).
- **Attaquer 1 autre joueur : coût = 1 action** - 2, attaques maximum par tour - Entrer dans la même pièce qu'un joueur oblige le joueur-goule à attaquer. Sur une victoire simple avec le dés, le joueur-goule gagne un pion humain (si le joueur en possède) et une once de sang (représenté par un pion blessure). Le joueur attaqué subit 1 blessure et doit fuir dans une pièce adjacente au choix, et si possible sans autres joueurs présents (sans coût de déplacement supplémentaire). En cas de défaite le joueur-goule subit 1 blessure et doit revenir dans la pièce précédente (sans coût de déplacement). Si le joueur-goule n'a plus de point d'action pour attaquer un joueur, il ne peut se rendre dans la même pièce.
- **Soigner une blessure : coût = 1 action** - 1, soin maximum par tour - Permet de récupérer 1 action immédiatement.
- **Chasser : coût = 1 action** - 2 chasses maximum par tour - Permet de piocher un pion dans le sac des rencontres. Le joueur-goule affrontera un humain avec le dés (1 blessure en cas de défaite) et remettra dans le sac les pions goules.
- **Inverser la mutation : coût = 3 action** - Permet de redevenir humain en sacrifiant 2 pions humains ou en buvant 2 onces de sang ou 1 de chaque, (onces de sang sont défaussées). **Le tour du joueur s'arrête immédiatement.**

* Il est impossible de traverser plusieurs pièces dont la valeur des pions fouilles n'a pas été révélée.

TOUR DE JEU LA NUIT :

A son tour la nuit, le joueur-goule pioche une carte Dracula en étant **immunisé des cartes de type «événement»** et des autres cartes de même type piochées par les autres joueurs.

Le joueur-goule peut par contre être attaqué par Dracula si une carte de type «**pièces visitées**» le concerne, dans ce cas il devient immédiatement un joueur-vampire.

SI LE JOUEUR-GOULE PARVIENT À REDEVENIR UN HUMAIN, Le tour s'arrête immédiatement, il retourne son plateau, retrouve tous les attributs d'avant sa transformation et conserve les pions et ressources gagnés. Le joueur peut immédiatement utiliser ses 4 points d'actions.

Si le joueur-goule subit 2 blessures il devient alors un vampire (voir règle joueur-vampire).

Si un joueur rentre dans la pièce où se trouve le joueur-goule, il doit l'affronter :

En cas de victoire le joueur-goule subit une blessure et doit fuir dans une pièce adjacente au choix, le joueur gagne également un pion goule à récupérer dans le sac des rencontres.

En cas de défaite le joueur-goule gagne une once de sang (représenté par un pion blessure), le joueur subit une nouvelle blessure et doit revenir dans la pièce précédente.

LE JOUEUR-VAMPIRE - RÈGLES DU JEU

Si un joueur-goule atteint 2 blessures ou s'il est attaqué par Dracula à cause d'une carte de type «pièces visitées» il se transforme en vampire, son tour de jeu s'arrête immédiatement.

Objectif du joueur-vampire : Vampiriser les autres joueurs.

Mise en place :

Le joueur-vampire ne pourra jouer qu'au cours des prochains tours de nuit. Il conserve les pions gagnés en tant que joueur-goule.

Le joueur-vampire pioche une carte indice, l'objet représenté indique la pièce où il doit se cacher en journée (la pièce doit avoir déjà été visitée durant la partie, si ce n'est pas le cas, le joueur-vampire pioche une autre carte indice)

Le pion du joueur-vampire est retiré du plateau pour ne pas révéler sa cache.

Le joueur-vampire ne peut pas utiliser ou piocher de cartes bonus.

Une fois le tour du joueur-vampire terminé, le pion joueur est enlevé du plateau.

TOUR DE JEU LA NUIT :

Le joueur-vampire débute toujours son tour depuis la pièce qui lui sert de cache. Le joueur-vampire pioche une carte Dracula en étant immunisé de ses effets et de ceux piochés par les autres joueurs.

Le joueur-vampire utilise son quota de **6 actions**, peu importe l'ordre (à chaque action utilisée, le joueur déplace son pion action sur le chiffre concerné) :

- **Se déplacer de 1 pièce* : coût = 1 action** - 3 déplacements maximum par tour. (voir FOUILLER UNE PIÈCE EN PREMIER en inversant les règles de rencontre)
- **Fouiller une pièce et piocher 1 carte ressource** (celle visible ou sur la pioche) : **coût = 1 action** - 2 fouilles maximum par tour. (les ressources piochées sont posées devant le joueur face visible).
- **Appeler à l'aide ou chasser : coût = 1 action** - 2 appels maximum par tour. - Permet de piocher un pion dans le sac des rencontres. Le joueur-vampire conserve les pions goulés mais doit affronter les humains (pas de blessure en cas de défaite). Le joueur-vampire ne peut pas faire cette action dans la pièce qui lui sert de cache.
- **Changer de cache : coût = 1 action** - 1 changement maximum par tour - Permet de piocher une nouvelle carte indice pour se cacher dans la pièce indiquée par l'objet représenté.

- **Pouvoirs de vampire : coût = 1 action** - 1 fois par tour

Brume : 1 déplacement supplémentaire.

Soumission : Permet d'envoyer une goule gagnée précédemment, attaquer un joueur. En cas de victoire simple, le joueur subit 1 blessure, la goule retourne auprès de son maître et peut ramener 1 pion humain ou 1 pion goule au choix. En cas de défaite, le joueur gagne le pion goule du joueur-vampire.

Malédiction : Permet de piocher au hasard, une carte de la défausse des cartes Dracula pour en appliquer immédiatement les effets.

- **Vampiriser un joueur : coût = 3 actions + avoir rempli le second objectif de sa carte indice** - (à condition de se trouver dans la même pièce que le joueur). Peut transformer un joueur (ou un joueur-goule) en vampire avec une victoire simple sur le dés.

En cas de victoire**, le joueur-vampire change de cache en piochant une nouvelle carte indice, les éléments utilisés pour le second objectif sont défaussés.

En cas de défaite, le joueur-vampire retourne dans sa cache et doit montrer au joueur qui l'a vaincu sa carte indice.

GAGNER LA PARTIE EN TANT QUE JOUEURS VAMPIRES :

Parvenir à vampiriser tous les joueurs... Les joueurs-vampires partagent leurs ressources pour obtenir leurs objectifs respectifs.

* Il est impossible de traverser plusieurs pièces dont la valeur des pions fouilles n'a pas été révélée. Le joueur-vampire fait apparaître son pion directement dans la pièce ciblée pour éviter de révéler sa cache.

** Si le joueur ciblé possède un objet complet il pourra se défendre et vaincre le joueur-vampire avec une victoire écrasante sur le dés. Utiliser la fresse d'ail, protège pour la nuit en cours, le joueur-vampire doit fuir dans la pièce précédente sans défausser ses pions et ressources, ni coût de déplacement, il ne pourra plus entrer dans la pièce du joueur.

EN JOURNÉE, LE JOUEUR-VAMPIRE PEUT ÊTRE TUÉ COMME DRACULA :

Si un joueur se déplace dans la pièce du joueur-vampire en journée, il trouve automatiquement sa cache et peut tenter de le tuer avec une victoire simple sur le dés s'il possède son objet complet ou une victoire écrasante sans son objet complet. En cas de défaite, le joueur subit 2 blessures et le joueur-vampire doit changer de cache en piochant une nouvelle carte indice.