

Le dernier
voyage du
Demeter



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 rassembler 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.

* Il est impossible de traverser plusieurs pièces dont la valeur des pions ressources n'a pas été révélée. La proue et la poupe sont 2 pièces communicantes.

** 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, 55 cartes bonus, 20 cartes indices, 38 pions + sac des rencontres, 36 morceaux d'objets, 34 pions ressources, 4 plateaux de jeu (+3 plateaux goule/vampire), 1 plateau bateau, 1 pion jour/nuit, 8 pions joueurs, 1 dés, 10 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 transforme en goule le ou les joueurs présents dans ces pièces (ou en joueurs-vampire si le ou les joueurs sont des joueurs-goule). 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 doit piocher dans le sac des rencontres avant tout autre action.** Il peut tomber nez à nez avec une goule (serveur dont Dracula a 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...

Une fois cette action résolue, si le joueur est toujours présent dans la pièce, il peut retourner le pion ressource.

Le joueur pioche 1 pion dans le sac des rencontres :

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.

7
2
• 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 il faut de nouveau piocher dans le sac des rencontres.**

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.

3
• 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 ressources.

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 utiliser ou remettre les cartes en trop dans la pioche pour revenir à 4.

*** A 4 blessures, le joueur se transforme en goule.**

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, la pièce où se cache Dracula



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 humains 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.

Dracula se cache dans la pièce de la bouteille, pour le tuer (1 victoire sur le dés), le joueur possédant l'indice de la poupée doit aller en journée dans la pièce de la bouteille en ayant rempli les objectifs suivants : **Avoir construit la lampe à huile ou le pieu - posséder 2 pions humains et 2 ressources.**

LA TRAQUE :

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) :

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 mais avec **une victoire écrasante**, et en ayant rempli le 1er objectif (objet complet).

En cas de défaite, le ou les joueurs présents dans la pièce subissent 2 blessures (sauf carte bonus tressé 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 JOUEUR-GOULE - RÈGLES DU JEU

Le ou les joueurs attaqués par Dracula à cause d'une carte de type «pièces visitées» se transforment en goule.

Objectif du joueur-goule : inverser la mutation en sacrifiant 1 pion humain gagné en affrontant les autres joueurs ou en chassant des humains.

Mise en place :

Le joueur-goule, utilise le plateau de jeu correspondant. Les pions blessures et effets en cours de cartes bonus sont retirés.

Lors d'une rencontre ou d'une chasse, le joueur-goule affronte les pions humains et conserve sans combattre les pions goules.

Le joueur-goule ne peut pas utiliser ou gagner 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 :

- **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** - 3 fouilles maximum par tour. (Les ressources piochées sont posées devant le joueur face visible).
- **Attaquer 1 autre joueur : coût = 1 action** - 1 attaque maximum par tour - Entrer dans la même pièce qu'un joueur oblige le joueur-goule à attaquer**. Sur une victoire avec le dés, le joueur-goule gagne un pion humain à récupérer dans le sac des rencontres ou à prendre au joueur s'il en possède un. Le joueur attaqué subit 1 blessure et doit fuir dans une pièce adjacente, déjà visitée, au choix. En cas de défaite le joueur-goule subit 1 blessure et doit revenir dans la pièce précédente (sans coût de déplacement supplémentaire). Le joueur-goule ne peut plus entrer dans la même pièce qu'un autre joueur une fois cette action résolue.
- **Soigner une blessure : coût = 1 action** - 1 soin maximum par tour - Permet de récupérer 1 action immédiatement.
- **Appeler à l'aide ou 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 conserve les pions goules.
- **Inverser la mutation : coût = 1 action** - Permet de redevenir humain en sacrifiant 1 pion humain (le pion est détaussé).

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

** Si plusieurs joueurs sont présent dans la pièce, le joueur-goule choisit sa cible et fait fuir tous les joueurs en cas de victoire. Il ne peut pas attaquer un autre joueur-goule.

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, et conserve les pions et ressources gagnés.

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 avant tout autre action :

En cas de victoire le joueur-goule subit une blessure et doit fuir dans une pièce adjacente déjà visitée, au choix***, le joueur gagne également un pion goule à récupérer dans le sac des rencontres ou à prendre au joueur-goule s'il en possède un.

En cas de défaite le joueur subit une nouvelle blessure et doit revenir dans la pièce précédente.

*** Si un joueur est présent dans la pièce, le joueur-goule doit fuir dans la prochaine pièce.

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 et ressources gagnés en tant que joueur-goule, mais défausse ses cartes bonus.

En cas de blessure, le joueur-vampire se soigne intégralement chaque tour de jour.

Le joueur-vampire pioche une carte indice, l'objet représenté indique la pièce où il se cache en journée.

Le pion du joueur-vampire est retiré du plateau.

Le joueur-vampire peut gagner des cartes bonus de vampire, il utilise la pioche des cartes qui lui sont réservées.

TOUR DE JEU LA NUIT :

Le joueur-vampire pioche une carte Dracula en étant immunisé de ses effets et de ceux piochés par les autres joueurs. Une fois le tour du joueur-vampire terminé, le pion joueur est enlevé du plateau.

Le joueur-vampire utilise son quota de **5 actions**, peu importe l'ordre :

- **Se déplacer : coût = 1 action** - 3 déplacements maximum par tour. Au début de son tour, le joueur-vampire surgit dans la pièce, déjà visitée, de son choix*, sans coût de déplacement. (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.
- **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 affrontera un humain avec le dés (1 blessure en cas de défaite) et conserve les pions goules.
- **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 et changer d'objectif.

Le joueur-vampire peut à tout moment de son tour de jeu utiliser ses cartes bonus sans coût d'action, il ne peut finir son tour avec plus de 4 cartes bonus.

En journée, le joueur-vampire soigne toutes ses blessures, caché dans la pièce de 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, sans nécessairement se trouver dans la même pièce.

* Le joueur-vampire fait apparaître son pion directement dans la pièce ciblée. Le joueur-vampire ne peut surgir dans une pièce si d'autres joueurs y sont également.

** Si plusieurs joueurs sont présent dans la pièce, le joueur-vampire choisit sa cible, en cas de victoire il fait fuir tous les joueurs dans une pièce adjacente déjà visitée.

Si le joueur cible utilise une tresse d'ail, le joueur-vampire doit revenir dans la pièce précédente, il ne pourra plus entrer dans la pièce durant cette nuit.

- **Attaquer 1 autre joueur : coût = 1 action** - 1 attaque maximum par tour - Entrer dans la même pièce qu'un joueur oblige le joueur-vampire à attaquer*. Sur une victoire avec le dés, le joueur-vampire gagne un pion humain (ou un pion goule si le joueur cible est un joueur-goule) à récupérer dans le sac des rencontres ou à prendre au joueur s'il en possède un. Le joueur attaqué subit 1 blessure et doit fuir dans une pièce adjacente, déjà visitée, au choix. En cas de défaite le joueur-vampire subit 1 blessure et doit revenir dans la pièce précédente (sans coût de déplacement supplémentaire). Le joueur-vampire ne peut plus entrer dans la même pièce qu'un autre joueur une fois cette action résolue.

- **Vampiriser un joueur : coût = 3 actions + avoir rempli le second objectif de sa carte indice** - 1 fois maximum par tour (à condition de se trouver dans la même pièce que le joueur). Peut transformer un joueur (ou un joueur-goule) en joueur-vampire avec une victoire sur le dés. Le nouveau joueur-vampire conserve ses pions et ressources gagnés. **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 tour s'arrête, le joueur-vampire retourne dans sa cache et **doit montrer au joueur qui l'a vaincu sa carte indice.**

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

Si un joueur connaît la pièce du joueur-vampire et s'y rend en journée, il peut tenter de le tuer avec une victoire simple sur le dés s'il possède son objet complet. Une victoire permet au joueur de gagner les pions et ressources du joueur-vampire.

En cas de défaite, le joueur subit 2 blessures et le joueur-vampire doit changer de cache en piochant une nouvelle carte indice.

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 point d'action en plus pendant 1 tour.



Mauvais œil x2 : A son prochain tour de jeu, le joueur cible aura 1 point d'action en moins.



Odeur de sang x2 : Utilisable 1 fois, permet d'envoyer une goule rencontrée, attaquer un adversaire et gagner les récompenses à sa place. Une défaite inflige 1 blessure au joueur ciblé.



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.



Spins 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'dut si le joueur cible 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.



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 ou d'un joueur-vampire.



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. Au prix d'1 blessure, permet de transformer un pion humain et d'en faire un pion goule. 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.



Crucifix X2 : Utilisable 1 fois, la nuit seulement. Permet au joueur de se protéger d'une tentative de vampirisation de joueur-vampire et de le contraindre à révéler sa cache. Le tour du joueur-vampire s'arrête immédiatement.

CARTES BONUS JOUEUR-VAMPIRE



Échange de pions joueurs x2 : Utilisable 1 fois la nuit seulement, permet d'échanger la position de 2 joueurs



Attaque de goule x2 : Utilisable 1 fois la nuit seulement. Permet d'envoyer un pion goule, attaquer un joueur. En cas de victoire sur le dés, le joueur subit 1 blessure, le joueur-vampire gagne, au choix, 1 pion humain ou 1 pion goule, possédé par le joueur. En cas de défaite le pion goule est gagné par le joueur cible.



Infecté x2 : Utilisable 1 fois la nuit seulement. A son prochain tour de jeu, le joueur cible ne pourra pas se soigner en cas de blessure.



Malédiction x2 : Permet de piocher au hasard, une carte de la défausse des cartes Dracula pour en appliquer immédiatement les effet.



Brume x2 : Utilisable 1 fois la nuit seulement. +1 déplacement pendant 1 tour sans coût d'action supplémentaire.



Sang pur x2 : Utilisable 1 fois la nuit seulement. Permet au joueur-vampire de soigner immédiatement toutes ses blessures



Eclipse x1 : Utilisable 1 fois la nuit seulement. Permet au joueur-vampire de jouer au prochain tour de jour. Il doit par contre conserver ses éventuelles blessures.

MISE EN SITUATION



Sens du jeu

Pioche des morceaux d'objets

Plateaux de construction et d'actions des joueurs

Pion 1^{er} joueur

le dés

Pions blessures

Pions ressources

Pioche des cartes bonus

Carte 2^{ème} indice

Sac des rencontres

Pioche Dracula

Pions goule

1 blessure

Carte 1^{er} indice du joueur

Cartes bonus activées

Pions humain

Ressources en possession du joueur

Cartes bonus en possession du joueur

Pioche des ressources



LE DERNIER VOYAGE DU DEMETER

www.aurelien-filippi.fr/demeter

Un jeu créé et illustré par Aurélien FILIPPI

aure.filippi@gmail.com

Tél : 06 98 98 04 76