

# Nosferatu : résumé des règles

Alexandre Quenon

7 juillet 2018

## 1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

## 2 Règles

- Règles de base (5 à 8 joueurs)
- Variantes (nombre de joueurs)

## 3 Références

## 1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

## 2 Règles

- Règles de base (5 à 8 joueurs)
- Variantes (nombre de joueurs)

## 3 Références

Thèmes généraux :

- Vampires,
- jeu d'ambiance.

Mécanismes :

- rôles cachés,
- bluff.

## Extensions : en bref

À ma connaissance, il n'existe aucune extension.

## 1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

## 2 Règles

- Règles de base (5 à 8 joueurs)
- Variantes (nombre de joueurs)

## 3 Références

# Début de partie

Préparation ( $n$  joueurs) :

- 1 prendre les tuiles correspondant aux rôles (1 Vampire, 1 Renfield et  $n - 2$  Chasseurs) ;
- 2 choisir un joueur ayant le rôle de Renfield (Maître de Jeu) → placer la tuile devant lui face visible ;
- 3 Renfield → attribuer les rôles aux autres joueurs en distribuant les tuiles restantes faces cachées ;
- 4 constituer la pile « Horloge » en prenant 1 carte Aurore et  $n$  cartes Nuit ;
- 5 constituer la pile « Évènements » en mélangeant toutes les cartes restantes ;
- 6 disposer les 5 tuiles Rituels au centre ;
- 7 chaque joueur excepté Renfield → piocher 2 cartes ;
- 8 Renfield → désigner le premier joueur en posant le Pieu devant lui.

# Fin de partie

Conditions de fin :

- 1 un joueur tue un autre joueur avec le Pieu,
- 2 les 5 Rituels sont accomplis,
- 3 5 Morsures sont distribuées.

Victoire immédiate des Chasseurs :

- 1 le Vampire est tué ;
- 2 le 5<sup>e</sup> Rituel est achevé.

Victoire immédiate du Vampire et de Renfield :

- 1 un Chasseur est tué ;
- 2 la 5<sup>e</sup> Morsure est distribuée.



## De 9 à 10 joueurs

Préparation ( $n$  joueurs) :

- 1 prendre les tuiles correspondant aux rôles (2 Vampires, 1 Renfield et  $n - 3$  Chasseurs) ;
- 2 la suite est identique aux règles de base.

Conditions de fin :

- 1 un joueur tue trois autres joueurs avec le Pieu,
- 2 les 5 Rituels sont accomplis,
- 3 8 Morsures sont distribuées,

Victoire immédiate des Chasseurs :

- 1 les deux Vampires sont tués ;
- 2 le 5<sup>e</sup> Rituel est achevé.

Victoire immédiate des Vampires et de Renfield :

- 1 deux Chasseurs ou plus sont tués ;
- 2 la 8<sup>e</sup> Morsure est distribuée.

# À 4 joueurs

## Préparation :

- 1 prendre les tuiles correspondant aux rôles (1 Vampire et 3 Chasseurs) ;
- 2 distribuer les rôles au hasard à tous les joueurs (tuiles faces cachées) ;
- 3 constituer la pile « Horloge » en prenant 1 carte Aurore et 5 cartes Nuit ;
- 4 constituer la pile « Évènements » en mélangeant toutes les cartes restantes ;
- 5 disposer les 5 tuiles Rituels au centre ;
- 6 chaque joueur → piocher 2 cartes ;
- 7 désigner le premier joueur en posant le Pieu devant lui (e.g., joueur qui s'est levé le plus tôt).

Conditions de fin et de victoire inchangées.

## 1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

## 2 Règles

- Règles de base (5 à 8 joueurs)
- Variantes (nombre de joueurs)

## 3 Références