Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.
Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Edité également chez TRY Editions :

«Sauve qui Poux».

Un jeu de conquête capillaire, où de farouches armées de poux bataillent sans merci pour le contrôle d'un... crâne.

Un jeu amusant et assez tactique, basé sur des combinaisons de coups avec prise de risques!

Les auteurs remercient les testeurs, Raphael PETRAULT-AUDINET et la Grouik-Team : Tiphanie, GrandMaitre (Laurent), Shingouz (thierry), Shingouzette (Stéphanie), Magic (rémy), MAtmat (Mathieu), Shadownémo (Antoine).
Retrouvez les auteurs sur www.aubergedesjeux.fr pour toutes questions, et l'éditeur sur www.tryeditions.com.

Toutes les illustrations appartiennent exclusivement à DAINCHE Alexandre et VILLENEUVE Magali aux termes des articles L 111-1 et L112-1 du code de Propriété Industrielle.
Toutes reproductions, diffusions publiques, usages commerciaux sont par conséquent interdits sans autorisation expresse des titulaires des droits.

CARPATHES

Un jeu de Thomas HUBERT et Régis MORANZONI

Vous avez soif. Oh ! il ne s'agit pas pourtant, cette fois, de cette soif dévorante qui vous ronge lorsque le sang se fait rare, mais plutôt de cet état qui surexcite vos sens à l'idée d'une savoureuse et éclatante victoire.
Vous êtes un vampire, mais vous n'êtes pas seul. D'autres veulent prendre le pouvoir et régner en tant que «Seigneur des Vampires».
Armé de vos pouvoirs, vous allez devoir asservir vos propres frères de sang. Celui qui fera preuve de la plus grande détermination sera élevé au rang de «Seigneur des Vampires». Il ne peut y en avoir qu'un.
Plusieurs vampires prétendent à ce titre, ce qui n'est, assurément pas, pour vous déplaire !
Votre instinct aiguisé par des siècles de survie est affûté.
LA CHASSE PEUT COMMENCER !!!

BUT DU JEU

Dans Carpathes, chaque joueur incarne un Vampire.
Le premier qui parvient à dominer tous ses adversaires, gagne la partie.

DESCRIPTIF DU JEU

Jeu de cartes à partir de 10 ans.
Durée moyenne d'une partie : 45 à 60 Minutes.
Nombre de joueurs : de 3 à 5 joueurs.

LISTE DU MATERIEL

- Livret de règles.
- 5 cartes "Personnage".
- 40 cartes "Humain" (fond du titre rouge).
- 7 cartes "Pouvoir spécial" (fond du titre bleue).
- 36 cartes "Pouvoir d'attaque" (fond du titre jaune).
- 14 cartes "Aide" (fond du titre mauve).
- 7 cartes "Evénement" (fond du titre vert).
- 1 carte "Cycle" : Lune Noire - Lune Blanche.
- 20 cubes de 5 couleurs.

Carte "Personnage"

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur :
- se munit d'une carte "Personnage" (carte munie d'un compteur de doses de sang et de grâce).
- choisit une couleur et prend autant de cubes qu'il a d'adversaires.
- place, sur la carte "Personnage", un de ses cubes sur la case "100" de son compteur de doses de sang. Ses autres cubes serviront lors de la domination et seront appelés "Cubes de domination".

Prendre les autres cartes et les séparer en 3 pioches.
Pioche n°1 - Les cartes "Humain" (fond du titre rouge).
Pioche n°2 - Les cartes "Evénement" (fond du titre vert).
Pioche n°3 - Les cartes "Pouvoir" : "Pouvoir d'attaque" (fond du titre jaune), "Pouvoir spécial" (fond du titre bleu) et "Aide" (fond du titre mauve).
Mélanger chaque pioche et les placer au centre de la table, face cachée.

Lors de la partie, si une pioche venait à être épuisée, reprendre les cartes du tas de la défausse correspondant, les mélanger et reconstituer un nouvelle pioche.

La carte "Cycle" est placée sur la table, devant le premier joueur, face "Lune Blanche" visible, le chiffre 1 dirigé vers le haut.

Chaque joueur pioche :
- 5 cartes "Humain". Il en conserve 3, et en rejette 2 dans la défausse n°1.
- 3 cartes "Pouvoir" dans la pioche n°3.

Carte "Cycle"

Pioche n°1
Humain

Pioche n°2
Evénement

Pioche n°3
Pouvoir

Gain en doses de sang

Défausse n°1
Humain

Défausse n°2
Evénement

Défausse n°3
Pouvoir

Coût des cartes en doses de sang

Exemple à 5 joueurs

Chacun prend une carte "Personnage" et choisit 4 cubes d'une couleur dont 1 qu'il place sur la case 100 de son compteur de sang.
Le plus jeune prend la carte "Cycle" qu'il place face "Lune Blanche" visible, le chiffre 1 orienté vers le haut. Par la suite, il tournera la carte successivement pour indiquer les 3 tours.
A la fin des 3 tours, une carte "Evénement" est piochée et la carte "Cycle" est retournée face "Lune Noire" pour 3 nouveaux tours.

DEROULEMENT DU JEU

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre et est rythmée par des cycles (Lune Blanche / Lune Noire) de 3 tours.
Le vampire le plus jeune est le premier joueur.
Chaque joueur, lors de son tour, dispose de **3 actions** (différentes ou identiques) parmi les suivantes :

- 1) **Piocher une carte** dans la pioche des cartes "Humain" n° 1 ou dans la pioche des cartes "Pouvoir" n°3. Le joueur ne pourra avoir plus de 10 cartes en main à la fin de son tour. Les cartes supplémentaires seront défaussées.

- 2) **Activer** (placer devant soi) **une carte** "Pouvoir" ou "Aide" en payant le coût inscrit sur la carte, appliquer immédiatement l'effet et la défausser sur le tas correspondant. Le coût, pour activer une carte ainsi que les pertes qu'il en résulte, peut se payer soit en doses de sang (DS) déduites de son compteur, soit en se défaussant d'une ou plusieurs cartes "Humain", ou un compromis des deux. En cartes "Humain" l'excédent est perdu.
Certaines cartes "Aide" peuvent être activées en dehors du tour du joueur. Dans ce cas, elles ne comptent pas pour 1 action.

- 3) **Poser une carte "Pouvoir spécial"** (carte à fond du titre bleu) près de sa carte "Personnage". Elle y reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, sauf si elle est retirée par la carte "Destruction". Le coût inscrit n'est payé qu'au moment de la pose. Ultérieurement, l'activation de la carte (une seule fois par tour et par carte en fonction du cycle) ne comptera pas pour une action, et ne nécessitera pas de payer le coût en doses de sang. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes "Pouvoir spécial" posées près du personnage.

NB : Un joueur ne peut jamais activer ou poser une carte s'il ne dispose pas des DS nécessaires.

- 4) **Récupérer jusqu'à 20 DS** sur son compteur de doses de sang en se défaussant d'une ou plusieurs cartes "Humain".

- 5) **Dominer un Vampire** suffisamment faible (cf. Domination).

- 6) **Pour l'Esclave, nourrir son Maître** s'il le demande (cf. Effets de la domination).

Exemple d'un tour à 3 joueurs (Dracula, Lamia et Elisabeth)

Comme 1ère action, Dracula, premier joueur, prend une carte dans la pioche "Pouvoir". Il la regarde (c'est une Nuée de corbeaux) et décide en 2ème action de l'activer. Pour cela il se défausse d'une carte "Femme" (15 DS) et attaque Lamia et Elisabeth leur infligeant à chacune 15 DS de perte. Suite à cette attaque, Lamia se défausse de 2 cartes "Vieil homme" et de 5 DS sur son compteur, alors qu'Elisabeth se défausse d'1 carte "Homme" mais ne récupère pas les 5DS excédentaires.
Pour terminer son tour, il reste une action à Dracula qui choisit de prendre une carte dans la pioche "Humain".

C'est au tour de Lamia de jouer. Elle pioche une carte "Humain" en 1ère action. Ensuite, en 2ème action, elle se défausse de la carte "Homme" qu'elle vient de piocher, ce qui lui permet de récupérer 20 DS sur son compteur. Il lui reste alors une 3ème action qu'elle utilise en piochant une carte "Pouvoir".

Elisabeth utilise sa 1ère action pour poser la carte "Pouvoir spécial" "Saignée" et en paye le coût. Comme la carte "Cycle" est sur la face "Lune Blanche", elle applique son effet sur Dracula qui perd immédiatement 5 DS. A ce stade du tour, il lui reste toujours 2 actions. Elle s'acharne sur Dracula en activant une "Main du diable" et lui inflige 30 DS de perte. Dracula se défausse d'une carte "Homme" et complète avec 10 DS de son compteur, le menant sous la barre fatidique des 20 DS. Enfin, pour 3ème action, Elisabeth dépense 10 DS sur son compteur et domine Dracula. Devenue Maîtresse, elle pose un "Cube de domination" de sa couleur sur la case 0 du compteur de "Grâce" de Dracula pour montrer sa domination.

Dracula, le premier joueur, fait pivoter la carte "Cycle" pour que le chiffre 2 soit dirigé vers le haut, puis entamme le 2ème tour.

Fin d'un cycle (3 tours)

A la fin des 3 tours d'un cycle, l'actuel premier joueur retourne, à la vue de tous, la première carte de la pioche "Evénement" n°2. Alors, commençant par lui, **une enchère en un seul tour** débute, afin de déterminer le 1er joueur du cycle suivant.
Si aucune enchère n'est proposée, il reste le 1er joueur.
Un joueur ne peut proposer une enchère supérieure à la valeur des cartes "Humain" qu'il détient dans son jeu.
L'enchère se paie uniquement en carte(s) "Humain" défaussé(es). Seul le gagnant de l'enchère se défausse des cartes "Humain" misées. Il devient donc le 1er joueur du nouveau cycle, en tenant compte des effets de **la carte "Evénement" qui s'applique à tous les joueurs.**

Exemple de la fin du cycle

Lorsque les 3 joueurs ont fini leurs 3 tours, Dracula, premier joueur, retourne une carte "Evénement" et la pose face visible devant lui. (Il s'agit de la carte "Pandemonium"). Dracula, étant dominé décide de ne pas enchérir. Lamia, voyant une opportunité de dominer Elisabeth propose une enchère de 20 DS. Elisabeth ne pouvant surenchérir, Lamia se défausse d'un "Homme", prend la carte "Cycle" et la retourne côté "Lune Noire", le chiffre 1 orienté vers le haut.
Elle devient, alors premier joueur et commence son 1er tour avec ses 3 actions.

Lamia se retrouve 1er joueur. Elle prend la carte "Cycle" face Lune Noire et commence le 1er tour en bénéficiant des effets de la carte "Pandemonium".

REGLES DE LA DOMINATION

Un joueur ne peut pas être éliminé de la partie. Il ne descend jamais en dessous de 5 DS. S'il se retrouve dans cette situation, il ne subit pas de perte sur son compteur de doses de sang (DS), mais se défausse de cartes "Humain" s'il en possède.
Un joueur peut se retrouver dominé par un autre si le cube de son compteur de doses de sang (DS) se retrouve sur la case 20 ou moins. Dans ce cas, le joueur qui souhaite le dominer doit payer durant son tour 10 DS déduites de son compteur. Cependant, après avoir payé, il ne peut pas être lui-même en dessous de 25 DS. Alors, il devient son "Maître" et place un "Cube de domination" de sa couleur sur le 0 du compteur de "Grâce" du joueur dominé qui devient son "Esclave".

LES EFFETS DE LA DOMINATION:

Pour le dominant (Maître).
- Lorsqu'il s'adresse aux joueurs qu'il domine, il les appelle "Esclaves".

- Il ne peut pas être attaqué par ses Esclaves.

- Au début du tour de chacun de ses Esclaves, et seulement une fois par tour, le Maître peut demander à son esclave:

à être nourri, si son compteur de DS est inférieur ou égal à 30 DS

ou

d'attaquer un adversaire précis.

- Lorsqu'un joueur domine un Maître qui possède des Esclaves, il place un "Cube de domination" de sa couleur sur le 0 du compteur de "Grâce" du joueur dominé, et remplace les "Cubes de domination" des autres Esclaves par ceux de sa couleur. Les nouveaux "Cubes de domination" sont placés au même endroit du compteur que les précédents qui retournent à l'ancien Maître.

Dracula (joueur rouge), dominé par Elisabeth (joueur bleu) se retrouve avec le cube de domination sur la case 0.

Pour le dominé (Esclave).
- Lorsqu'il s'adresse au joueur qui le domine, il doit l'appeler "Maître".

- S'il réussit à dominer un autre joueur, son Maître récupère ce dernier comme esclave et pose un "Cube de domination" de sa couleur sur le 0 du compteur de "Grâce" du nouvel Esclave.

- Il ne peut pas attaquer son Maître ni les joueurs dominés par celui-ci (sauf carte "Châtiment suprême").

- Il joue normalement et, à chaque fois qu'il active une carte "Pouvoir d'attaque" (jaune) ou une carte "Pouvoir spécial" (bleue) contre un joueur (non dominé par son Maître), il augmente le "Cube de domination" d'une case sur son compteur de "Grâce".

- Il doit nourrir son Maître si ce dernier le lui demande. Il utilise alors une de ses 3 actions et paie 20 DS soit en cartes "Humain" défaussées, soit en DS déduites de son compteur, soit un compromis des deux. Ces 20 DS sont rajoutées au compteur de son Maître. Dans ce cas, l'Esclave avance le "Cube de domination" de deux cases sur son compteur de "Grâce". Dans une réelle impossibilité, l'Esclave recule le "Cube de domination" de deux cases sur son compteur de "Grâce".

- Il peut activer une carte "Pouvoir d'attaque" contre l'adversaire désigné par son Maître. S'il réalise l'attaque, il avance d'une case le "Cube de domination" sur son compteur de "Grâce". S'il refuse, il le recule d'une case.

Exemple de domination

Au début du tour de Dracula Elisabeth, étant sa "Maîtresse", lui demande d'attaquer Lamia. Dracula accepte en activant une carte "Hypnose" contre Lamia. Ayant réalisé l'attaque demandée, il augmente ainsi son compteur de grâce en avançant le "Cube de domination" de la case 0 à 1.

Ensuite, il active son pouvoir spécial "Paralysie" (qu'il avait précédemment posé à côté de sa carte "Personnage"), augmente de nouveau son compteur de "Grâce", avançant le "Cube de domination" de 1 à 2. Il lui reste toujours 2 actions qu'il utilise pour piocher une carte "Humain" et activer une "Nuée de corbeaux". Comme il ne peut pas attaquer Elisabeth, il inflige 25 DS de perte à Lamia. Il augmente encore son compteur de Grâce avançant le "Cube de domination" de 2 à 3.

Au tour suivant Elisabeth, se retrouvant à 30 DS, demande au début du tour de Dracula de la nourrir. Ce dernier pioche alors, pour une action, une carte "Humain". En 2ème action il donne une carte "Femme" et 5 DS de son compteur à Elisabeth qui passe alors de 30 DS à 50 DS. En récompense de cette action, Dracula avance de 2 cases le "Cube de domination" sur son compteur de "Grâce", pouvant ainsi se libérer et redonner le "Cube de domination" à Elisabeth.

LIBERATION

Pour mettre un terme à sa domination, l'Esclave doit dépasser les 4 points de son compteur de "Grâce".
L'avancement du "Cube de domination" sur le compteur de "Grâce" a lieu, lors d'actions réalisées pour son "Maître", lors d'attaques volontaires contre un adversaire de son "Maître", ou lors de l'activation de la carte "Dévotion".

En aucun cas le dépassement de 20 DS sur le compteur de sang d'un Esclave met un terme à sa domination.

Carte "Dévotion"

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur parvient à dominer tous les autres joueurs, la partie prend fin immédiatement, même si le tour n'est pas fini.
Il est alors déclaré vainqueur et devient "Seigneur des Vampires".

VARIANTE

Vous pouvez, en début de partie, décider d'infliger une perte de 5 DS à chaque fois qu'un joueur oublie d'appeler son maître : "Maître" ou ses esclaves: "Esclave".

POINTS DE REGLES

Carte "Châtiment suprême" :
C'est la seule carte qui ne peut être contrée. Même si vous êtes invisible (carte Invisibilité) vous subissez la perte des 20 DS.

Carte "Invisibilité" :
Lorsque vous activez cette carte, vous la posez à coté de votre personnage et ne la défaussez qu'à la fin du cycle.
Invisible, vos seules actions possibles sont la pioche de cartes ("Humain" ou "Pouvoir") et la récupération de doses de sang sur le compteur.

Carte "Conversion" :
Exemple : Vous pouvez vous défausser d'une carte "Main du diable" pour récupérer les 15 doses de sang inscrites.

Carte "Destruction" :
Poser cette carte à coté de votre personnage ne coûte pas de DS mais utilise une de vos 3 actions. Une fois posée, vous pouvez l'activer pour retirer une carte "Pouvoir spécial" (bleue) à un adversaire en payant le coût de la carte détruite. Exemple : payez 10 DS pour retirer la carte "Conversion".