

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 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





DRACULA

FIESTA

SANGRIA

RÈGLES

*Dracula a ses concitoyens à dîner (dont certains en dessert),  
mais une bande de monstres s'est immiscée dans la fête.*

*Tout est maintenant remis en jeu...*

# DRACULA FIESTA SANGRIA

*Dracula Fiesta* est un jeu de déduction. Observez les autres joueurs, posez les bonnes questions, et soyez le premier à deviner l'identité de chacun.

Chaque invité est unique : chacun a un pouvoir différent, et certains disposent même de méthodes particulières pour gagner !



## CONTENU

### MISE EN PLACE

Contenu de la boîte .....	3
Choix des invités .....	4
Préparation du festin .....	5

### DÉROULEMENT DU JEU

Interroger .....	7
------------------	---

Danser .....	8
Accuser.....	9
Détails et clarifications.....	11

### INVITÉS

Invités .....	12
Invités spéciaux.....	14

## CONTENU DE LA BOÎTE



**10**  
cartes  
Invité



**10**  
cartes  
Accusation



**16**  
cartes  
Chuchoter

**8**  
cartes Référence  
recto verso

## CARTES DE RÉFÉRENCE

Avant de commencer la partie, donnez à chaque joueur une carte Référence. Un des côtés de la carte indique les actions que vous pouvez réaliser lorsque c'est votre tour. L'autre donne la liste des 10 invités.

Cette carte contient quasiment toutes les informations nécessaires pour jouer ; après avoir lu les sections Mise en place et Déroulement du jeu, vous serez prêts à vous amuser !



*Si vous avez des doutes sur le fonctionnement d'une carte, consultez la section Invités en page 12.*

## CHOIX DES INVITÉS

Choisissez les cartes Invité que vous allez utiliser ; la carte Dracula doit en faire partie.

Vous pouvez choisir les invités au hasard ou sélectionner ceux que vous préférez. Remettez les cartes Invité inutilisées dans la boîte.

**4-5 JOUEURS : 6 INVITÉS**

**6 JOUEURS : 7 INVITÉS**

**7 JOUEURS : 8 INVITÉS**

**8 JOUEURS : 9 INVITÉS**

### Invités spéciaux


Lors des premières parties (ou pour des parties plus rapides), n'utilisez pas les Invités spéciaux (*Alucard, La Sorcière, Zombie*).

Pour des parties plus longues ou avec des joueurs chevronnés, vous pouvez utiliser plusieurs Invités spéciaux dans une même partie.



# PRÉPARATION DU FESTIN

## Cartes Accusation

Placez les Cartes Accusation (portant le symbole ) de tous les Invités retenus, face visible, au milieu de la table, afin que chacun sache qui est inclus dans la partie. Ces cartes servent également lors des Accusations.



## Cartes Chuchoter

Chaque joueur prend deux Cartes Chuchoter, 1 carte Oui et 1 carte Non, et les garde en main. Les autres joueurs ne doivent pas pouvoir les reconnaître.



## Invités mystères

Mélangez toutes les cartes Invité sélectionnées, à l'exception de la carte **Dracula**. Placez 1 carte Invité, ou 2 si vous jouez à 4, face cachée au centre de la table.

La ou les, cartes face cachée au centre de la table sont les **Invités mystères**. (*Dracula ne peut pas être l'Invité mystère, c'est tout de même lui qui invite!*)

## Invités joueurs

Mélangez la carte Dracula avec les cartes Invité restantes et donnez une carte à chaque joueur, face cachée.

Cette carte est **votre** carte Invité. Vous pouvez la regarder, mais vous ne devez la montrer à personne.

*Pour une partie à 5 joueurs, la table de jeu se présente comme suit :*



## DÉROULEMENT DU JEU

C'est le dernier joueur à avoir organisé une fête chez lui qui commence. Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. (Si vous faites plusieurs parties, c'est le gagnant de la partie précédente qui commence.)

### Votre tour

À votre tour, vous devez soit **INTERROGER**, soit **DANSER**, soit **ACCUSER**.



*De nombreux invités ont des effets spéciaux liés à des actions spécifiques.*

*Lorsque vous apprenez à jouer, vous avez intérêt à regarder votre carte Invité au moment où les autres joueurs jouent leur tour pour voir si vous devez faire quelque chose de particulier ou si vous pouvez utiliser un pouvoir.*

*Par exemple, la Croquemitalne doit accepter toutes les invitations à **DANSER** et elle peut **ACCUSER** après que deux joueurs ont dansé, même si ce n'est pas son tour.*

## INTERROGER

Choisissez un autre joueur et demandez-lui s'il est tel Invité.

Le joueur doit « Chuchoter » sa réponse en vous passant la carte Chuchoter correspondante, face cachée. Regardez la carte et rendez-la-lui.

Le joueur doit répondre Oui si vous avez bien deviné et Non dans le cas contraire. Il doit répondre honnêtement, sauf si sa carte Invité l'autorise à faire autrement.

Êtes-vous  
Van Helsing?

### NE RÉPONDEZ PAS TOUT HAUT !

*Grâce aux cartes Chuchoter, seul le joueur ayant posé la **QUESTION** connaît la réponse.*

*Si par **Inadvertance** vous répondez tout haut, vous devez tout de même passer une carte Chuchoter.*



## DANSER

Choisissez un autre joueur et invitez-le à Danser.

Le joueur doit indiquer à voix haute s'il accepte ou s'il refuse.

*Voulez-vous Danser avec moi ?*

### S'IL ACCEPTE :

Regardez chacun discrètement la carte Invité de l'autre.



### S'IL REFUSE :

Choisissez un autre joueur et **INTERROGEZ-LE.**

*Non ? Eh bien, dans ce cas...*

*Vous n'êtes pas obligé de choisir le joueur qui vient de refuser votre invitation à Danser.*

*Si aucun joueur n'est susceptible d'être Interrogé, votre tour se termine immédiatement.*

*Accepter une Danse est un bon moyen d'obtenir des informations lorsque ce n'est pas votre tour, mais n'ayez pas peur de dire non, refuser une Danse peut être utile stratégiquement !*

# ACCUSER

*L'Accusation est la principale méthode pour gagner la partie.*

Tout d'abord, dévoilez votre carte Invité.

Ensuite, placez une carte **Accusation**, face visible, devant chaque joueur dont l'identité n'est pas encore dévoilée. (*L'effet spécial d'un autre joueur peut alors être déclenché; par exemple, Alucard gagne immédiatement s'il reçoit la carte Accusation de Dracula.*)

**Choisissez bien!** Une fois que vous avez mis une carte Accusation devant un joueur, vous ne pouvez pas la reprendre.



## EXEMPLE

*Docteur Jekyll se dévoile et Accuse chacun des autres Invités.*

*Elle laisse la carte Accusation du Monstre des marais au centre (ainsi que la sienne), car elle pense qu'il s'agit de l'Invité mystère.*

Tous les joueurs non dévoilés doivent alors vous remettre une carte **Chuchoter**, face cachée: **Oui** si la carte **Accusation** correspond à leur carte **Invité**, **Non** si ce n'est pas le cas.

Les joueurs **doivent** répondre honnêtement aux **Accusations**.

**Mélangez** les cartes **Chuchoter** qui vous ont été remises: vous ne devez pas savoir de quel joueur vient quelle carte. Ensuite, montrez-les à tout le monde.



**SI VOUS  
N'AVEZ QUE  
DES CARTES OUI**

*Vous avez gagné, la partie est terminée!*

**SI L'UNE  
DES CARTES  
EST UN NON**



*Votre tour est terminé et la partie continue.*

Mélangez toutes les cartes **Chuchoter** (celles qui vous ont été remises et celles encore en mains des autres joueurs) et distribuez un **Oui** et un **Non** à chaque joueur. Ainsi, personne ne sait qui a répondu quoi.

*Qu'il dispose ou non d'une méthode alternative pour gagner, chaque Invité peut gagner en lançant une accusation sans aucune erreur!*

## DÉTAILS ET CLARIFICATIONS

### Invités dévoilés

Une fois dévoilé, un Invité continue à jouer en gardant sa carte face visible. Sa carte Accusation reste devant lui.

Un Invité dévoilé ne peut pas inviter d'autres joueurs à **DANSER**, ni accepter des invitations à Danser. Lorsqu'un autre joueur lance une Accusation, il ne lui passe pas de carte Chuchoter.

En dehors de ça, un Invité dévoilé joue normalement. Il peut toujours Interroger, Accuser et utiliser son pouvoir.

### Voisins

Vos voisins sont les joueurs assis immédiatement à votre gauche et à votre droite.

### Invités mystères

Les Invités mystères ne passent pas de carte Chuchoter lors des Accusations. Ils ne peuvent pas être **INTERROGÉS**, ni invités à **DANSER**.

### Parler au cours de la partie

Les joueurs peuvent dire tout haut ce qu'ils veulent, mais les cartes Chuchoter qu'ils fournissent en réponse aux Interrogations et aux Accusations doivent correspondre à la vérité (sauf si le pouvoir de leur Invité les autorise à mentir).

### Que faire en cas de simultanités

*[ou Si plusieurs pouvoirs sont applicables...]*

Si plusieurs pouvoirs d'Invité sont applicables *simultanément*, commencez par le joueur dont c'est le tour, appliquez son pouvoir, puis passez au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, appliquez son pouvoir, etc.



# LES INVITÉS



## **DRACULA**

**JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT,  
MAIS PAS PLUS.**

Il est présent dans chaque partie et ne peut jamais être l'Invité mystère.

Lorsque sa première Accusation de la partie échoue, il a le droit d'en relancer une autre à la fin de son tour.

## **CROQUEMITAINE**

**C'EST UNE FURIE DU DANCEFLOOR**

Elle doit accepter toutes les invitations à Danser.

Elle a le droit d'Accuser à la fin de chaque tour dans lequel des joueurs Dansent (*qu'elle participe ou non à la Danse*).



## **DOCTEUR JEKYLL**

**ELLE NE SORT JAMAIS SEULE...**

Elle doit accepter toutes les invitations à Danser.

À la fin de son tour, elle peut se dévoiler et remplacer une carte Invité mystère, qu'elle ne montre pas, par sa carte Invité Docteur Jekyll, face visible. Elle continue alors la partie sous l'identité de l'Invité mystère.



## **LA CRÉATURE DU MARAIS**

### **ATTENTION, IL VA VOUS EMBOURBER!**

Lorsqu'il Accuse, il ne donne des cartes Accusation qu'à ses deux voisins. Si ses deux Accusations sont justes, Il gagne.

Si l'identité de l'un de ses voisins, ou des deux, est déjà dévoilée au moment où il Accuse, il doit Accuser tous les joueurs.



## **VAN HELSING**

### **CE SOIR, ELLE EST EN CHASSE!**

Lorsque toutes les réponses à une Accusation par un joueur, quel qu'il soit (y compris elle-même), sont des cartes **Non**, elle doit immédiatement se dévoiler et Accuser à l'aide de la carte Accusation de Dracula **uniquement**. Si elle a raison, elle gagne. Sinon, le jeu reprend normalement : son pouvoir spécial n'est pas déclenché à nouveau.

**Remarque:** elle ne peut pas utiliser les cartes Accusation des joueurs dévoilés, à l'exception de celle de Dracula.

## **MYTHOMANE**

### **IL A LE MYTHE DANS LA PEAU.**

Il Chuchote **OUI** à toutes les Interrogations.

Par contre, il répond honnêtement aux Accusations.



## **FANTÔME**

### **LAISSEZ-VOUS HANTER!**

Elle doit accepter toutes les invitations à Danser.

Si on lui donne une carte Accusation **incorrecte**, elle peut immédiatement (dès qu'on lui donne la carte) se dévoiler et lancer une Accusation.

Si elle a raison, elle gagne. Sinon, le joueur actuel peut relancer son Accusation.



# INVITÉS SPÉCIAUX



## ALUCARD

**“DRACULA, C'EST MOI!”**

Si quelqu'un l'interroge pour savoir s'il est Dracula, il doit Chuchoter **OUI**.

S'il Danse avec Dracula ou que quelqu'un l'*Accuse* d'être Dracula, il gagne immédiatement (dès qu'on lui donne la carte de Dracula).

## SORCIÈRE

**ELLE NE MIJOTE RIEN DE BON**

Lorsqu'un voisin l'Interroge et lui demande si elle est la Sorcière, elle Chuchote **NON**; s'il lui demande si elle est quelqu'un d'autre, elle répond **OUI**.

Elle répond honnêtement aux Accusations, ainsi qu'aux Interrogations de tous les joueurs autres que ses voisins.



## ZOMBIE

**ELLE EST TRÈS CÉRÉBRALE.**

Si une Danse a lieu au cours du tour précédant le sien, elle **doit** choisir l'action **Danser**.

Si son invitation à Danser est **refusée**, elle peut forcer le joueur l'ayant refusée à se **dévoiler**. Si elle le fait, elle doit alors **Accuser** immédiatement.



## EXEMPLE DE TOUR COMPLET

Dans cet exemple de partie à 5 joueurs, les six cartes Invité choisies sont **Dracula**, **Alucard**, la **Croquemitaine**, le **Mythomane**, **Docteur Jekyll** et le **Zombie**. L'un de ces Invités (autre que **Dracula**) est l'Invité mystère. Les autres sont personnifiés par les joueurs.



### 1<sup>er</sup> tour : Frédéric

Frédéric commence. Il invite **Rodolphe** à **DANSER**. **Rodolphe** accepte et ils se montrent leurs cartes respectives.

### 2<sup>e</sup> tour : Daphné

Daphné vient ensuite. Elle **INTERROGE** Frédéric pour savoir s'il est **Dracula**. Les autres joueurs peuvent en déduire que **Daphné** n'est pas **Zombie**, car, si c'était le cas, elle aurait dû inviter à **Danser**.

Si Frédéric lui **Chuchote Oui**, **Daphné** peut en déduire que Frédéric est **Dracula**, **Alucard** ou le **Mythomane**, qui doivent tous trois répondre **Oui** dans cette situation.

### 3<sup>e</sup> tour : Stéphanie

Lorsque c'est son tour, Stéphanie invite **Simon** à **DANSER**. **Simon** refuse. Les autres joueurs peuvent en déduire que **Simon** n'est pas la **Croquemitaine** ou **Docteur Jekyll**, qui sont tenues d'accepter toutes les invitations à **Danser**.

Stéphanie peut maintenant **INTERROGER** un autre joueur. Elle demande à **Daphné** si elle est la **Croquemitaine**.

### 4<sup>e</sup> tour : Simon

C'est maintenant à **Simon**. Il **INTERROGE** également **Daphné** et lui demande si elle est **Docteur Jekyll**. Si elle **Chuchote Oui**, **Simon** peut en déduire qu'elle est soit **Docteur Jekyll**, soit le **Mythomane**.

### 5<sup>e</sup> tour : Rodolphe

C'est enfin au tour de **Rodolphe**. Il invite **Stéphanie** à **DANSER**. Celle-ci accepte.

Une fois la **Danse** terminée, **Rodolphe** dévoile son rôle : **Alucard** ! Le rôle de **Stéphanie** est également dévoilé : **Dracula** ! **Alucard** gagne dès qu'il **Danse** avec **Dracula**, c'est donc **Rodolphe** qui remporte la partie !

Si **Rodolphe** n'avait pas gagné, la partie continuerait et ce serait à nouveau à Frédéric de jouer.

Tous décident de rejouer avec les mêmes rôles, en gardant à l'esprit cette fois-ci que **Dracula** ne doit pas s'empressez de **Danser** lorsque **Alucard** est présent dans la partie. Ils mélangent les cartes, redistribuent les rôles et commencent une nouvelle partie.



Jellybean

## CRÉDITS

*Auteur* Peter C. Hayward

*Développement* Tom Lang  
David Stephenson

*Conception graphique et artistique* Michael Dashow

*Édition de la règle du jeu* Michael Chartrand

*Mise en page de la règle du jeu* Jeff Fraser

### *Remerciements*

Nicole Perry

Tania Walker

Cardboard Edison

Tous nos incroyables testeurs Jellybean

### *Édition Française*



*Chef de projet* Rodolphe Gilbert

*Traductrice* Christine Bornon

*Relecteur* Dimitri Pawlowski

*Maquette* e-Dantès