
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



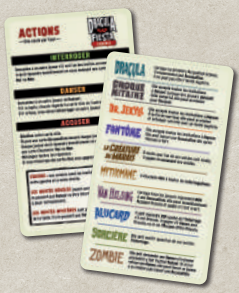
10 cartes Accusation



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 spéclaux** 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 **Croquemitaine** 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.

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 simultanéités

[*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.*

1er tour : Frédéric

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

2e 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.*

3e 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***.

4e 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***.

5e 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'empresser de Danser lorsque Alucard est présent dans la partie. Ils mélangent les cartes, redistribuent les rôles et commencent une nouvelle partie.

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 Gilbart
Traductrice Christine Bornon
Relecteur Dimitri Pawlowski
Maquette e-Dantès