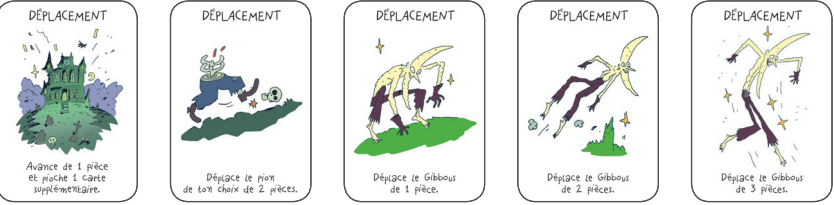


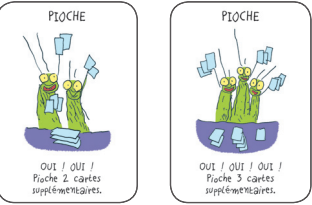
• **Les cartes « Superpouvoir »** (× 14) permettent au joueur d’effectuer des **actions extraordinaires**. Elles peuvent être utilisées à tout moment au cours de la partie, puis sont remises dans la pioche.



• **Les cartes « Déplacement »** (× 5) permettent au joueur de se **déplacer ou de déplacer le pion d’un joueur adverse**. Il peut utiliser la carte « Déplacement » quand il le souhaite. Une fois utilisée, **la carte est remise dans la pioche**. Le joueur peut également déplacer le Gibbous afin de provoquer un joueur en duel et tenter de prendre une carte dans le jeu de ce dernier en cas de victoire.



• **Les cartes « Pioche »** (× 4) permettent de **piocher des cartes supplémentaires**. Elles peuvent être conservées, puis jouées ultérieurement. Une fois utilisée, **la carte est remise dans la pioche**.



Fin de la partie :

Lorsqu’un joueur a collecté **5 cartes « Arme »**, il lance le dé pour rejoindre le Gibbous **afin de l’affronter en duel final**. Une fois dans la même pièce que le Gibbous, il déclare « Duel final ! » en désignant le joueur qui incarnera le Gibbous.

La partie se joue au **Chifoumi (« Bagarre de monstres ! ») en 5 points gagnants**.

À chaque partie, le vainqueur marque un point.

- Si le joueur marque 5 points, il remporte la partie !
- Si le Gibbous marque 5 points, il gagne le duel.

Le joueur perdant passe le prochain tour, le temps de se remettre de ses blessures.

Au tour suivant :

- s’il est encore dans la même pièce que le Gibbous, il peut l’affronter directement en duel final.
- sinon, il relance le dé.



© 2019, Dessins de Joann Sfar – Couleurs de Brigitte Findakly



La maison hantée de PETIT VAMPIRE



De 7 à 107 ans

De 2 à 6 joueurs

D’après l’univers de **Joann Sfar**
Dessins de **Joann Sfar** – Couleurs de **Brigitte Findakly**

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 7 pions
- 1 dé
- 80 cartes

But du jeu :

Être le premier à collecter **5 cartes « Arme »** et vaincre le **Gibbous en duel**.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit son personnage (Petit Vampire, Claude, Marguerite, Ophtalmo, Michel ou Daïna) et place son pion **où il le souhaite dans l’une des pièces de la maison hantée ou de son domaine**. Le pion Gibbous est placé dans le cimetière (cf. plateau simplifié page suivante). Mélanger et poser les cartes **en pioche, faces cachées**.

Déroulement du jeu :

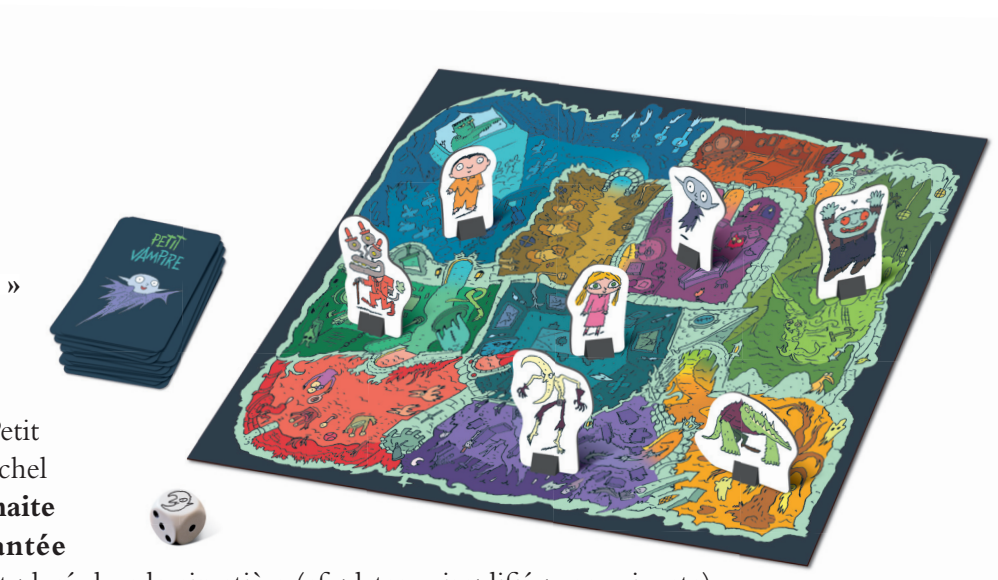
Le joueur qui imite le mieux Petit Vampire commence. Si les joueurs n’arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

Il lance le dé et se déplace dans les 10 pièces de la maison de Petit Vampire selon le nombre de points indiqué par le dé.

- **Si le dé tombe sur les faces 1, 2 ou 3 :**

Le joueur avance son pion jusqu’à la pièce de son choix. **Il peut passer d’une pièce à l’autre à condition que celles-ci soient reliées par une porte** (par exemple, les joueurs ne peuvent pas passer directement de la chambre de Petit Vampire au ciné-club, cf. plan simplifié page suivante) :

- s’il arrive au **ciné-club**, dans la **salle à manger** ou dans la **chambre de Petit Vampire**, il pioche **2 cartes** ;
- s’il arrive au **vieux saule** ou dans **les marais** : il ne **pioche pas de carte** ;
- s’il arrive dans toutes les autres pièces, il pioche **1 carte** ;
- s’il arrive dans une pièce où se trouve déjà un autre joueur, il prend **1 carte dans la pioche** et **1 autre dans le jeu du joueur** concerné.

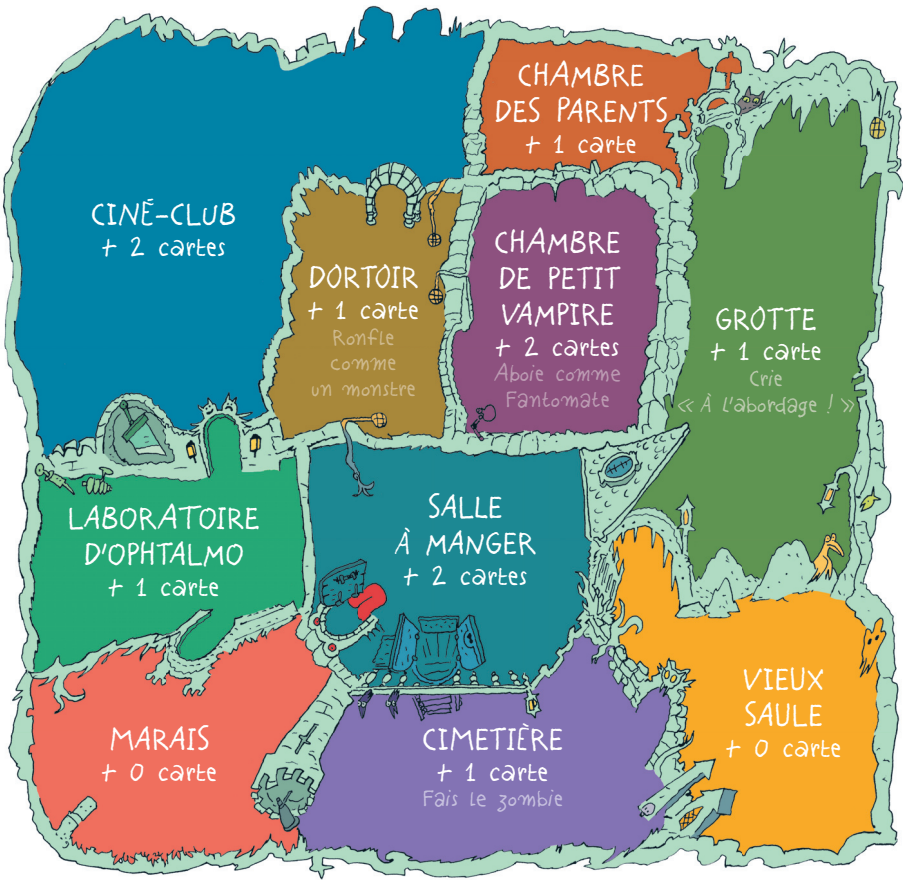


À chaque fois qu’un joueur arrive dans l’une des pièces ci-dessous, il doit **exécuter les actions** suivantes :

- dans la **chambre de Petit Vampire**, il doit **aboyer comme Fantomate** ;
- dans le **dortoir des monstres**, il doit **ronfler** ;
- dans le **cimetière**, il doit imiter un **zombie**, les bras en avant ;
- dans la **grotte du bateau pirate**, il doit crier : **« À l’abordage ! »**

S’il oublie de le faire, les autres joueurs peuvent le dénoncer. Il doit alors **remettre 1 de ses cartes dans la pioche**. S’il n’a pas de carte, il ne fait rien et attend le tour suivant.

À noter : les actions à effectuer dans les pièces spéciales concernent aussi le Gibbous (aboyer, ronfler...).



Quand un joueur pioche 1 carte, il la met **dans son jeu, sans la montrer aux autres joueurs**, et peut l’utiliser **ultérieurement**. Les cartes « Gage » doivent être utilisées **immédiatement** et ensuite remises dans la pioche. Si le joueur oublie ou cesse de réaliser son gage pendant le temps demandé, les autres joueurs peuvent le dénoncer et **il doit alors remettre 1 carte** de son jeu dans la pioche.

En résumé, à **chaque tour**, le joueur :

- **lance le dé et déplace son pion** ;
- **fait l’action demandée dans la pièce où il s’arrête** ;
- **pioche ou non 1 ou 2 cartes selon les indications des pièces** ;
- **exécute la consigne de la carte piochée ou la conserve**.

C’est ensuite au tour du joueur suivant. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d’une vieille pendule.

• **Si le dé tombe sur la face Gibbous** :

Le joueur n’avance pas son pion. Il **relance le dé et fait avancer le pion du Gibbous** d’autant de pièces que de points indiqués par le dé.

S’il tombe de nouveau sur la face Gibbous, il rejoue.

Si le Gibbous arrive dans une pièce **où se trouve déjà un joueur**, il l’affronte **en duel au Chifoumi**. Le joueur qui a déplacé le Gibbous l’incarne alors momentanément. Les adversaires s’écrient « Bagarre de monstres ! » et **effectuent en même temps l’un des gestes suivants** :

À noter :

Le mangeur d’ail l’emporte sur Petit Vampire.

Petit Vampire l’emporte sur le géant.

Le géant l’emporte sur le mangeur d’ail.

Si le Gibbous gagne la partie :

- le joueur qui l’incarne pioche 1 carte dans le jeu de son adversaire ;
- le perdant passe le prochain tour, le temps de se remettre de ses blessures.

À noter : si le Gibbous arrive dans une pièce où se trouvent plusieurs joueurs, il choisit son adversaire et l’affronte en duel au Chifoumi.

Les cartes

Il existe **5 catégories de cartes**.

- **Les cartes « Arme »** (× 40). Le joueur doit cumuler **5 cartes « Arme »** pour affronter le Gibbous en duel final.



- **Les cartes « Gage »** (× 17). Le joueur doit **réaliser immédiatement le gage demandé**, puis remet la carte dans la pioche. Pour rappel, si le joueur oublie ou cesse de réaliser son gage pendant le temps demandé, les autres joueurs peuvent le dénoncer et **il doit alors remettre 1 carte** de son jeu dans la pioche.

