



SWEET SHADE



Auteur : **DMITRIJUS BABICIUS**
Illustrations : **GEDIMINAS AKELAITIS**

2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans
Durée : env. 10 minutes

Un jeu de société qui demande de l'observation et de la chance. Il y a aussi un peu de risque.

Monsieur le Vampire a caché tous les bonbons. Les joueurs les cherchent. Lorsqu'un joueur trouve le bon bonbon, il avance d'une case sur le parcours. Chacun essaie d'être le premier.

Soyez attentifs – méfiez-vous du chat noir !

CONTENU

- 1 vampire 3D
- 3 plateaux de jeu
- 6 figurines
- 6 cartes
- 24 jetons
- 4 dés
- règles du jeu

PRÉPARATION

Sortez tous les éléments de la boîte. Assemblez le plateau de jeu en 3 parties et placez-le au centre de la table. Si 2–3 joueurs jouent, utilisez le côté avec moins de cases. Si 4–6 joueurs jouent, utilisez l'autre côté du plateau, avec plus de cases.

Placez tous les jetons face cachée à côté du plateau assemblé. Placez la boîte ouverte à côté et mettez-y les 4 dés. Pendant le jeu, lancez les dés dans la boîte – vous n'aurez pas à les chercher sous la table.

Assemblez Monsieur le Vampire à partir de ses deux parties et placez-le à côté de la boîte.

Chaque joueur choisit son personnage – une carte et une figurine. Il place la carte face visible (fond blanc) devant lui. La carte au fond blanc indique que le joueur possède une « vie » supplémentaire (une chance en plus). La figurine est placée au début du parcours. *Voir ex.*

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'atteindre en premier la dernière case du parcours. Ou de rester le seul joueur encore en jeu.



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. **À son tour, un joueur effectue deux actions :**

1. Lancer les dés
2. Avancer sur le parcours

1. Lancer des dés. Le joueur décide lui-même combien de dés (1 à 4) il lance. Plus de dés = plus de bonbons, mais aussi plus de risque. **Le joueur ne vérifie que les dés qu'il a lancés.**

Remarques : Un dé ne comporte pas le symbole du chat noir. Si des dés sont placés derrière le Vampire, le joueur ne les lance pas. Il ne peut lancer que les dés restants.

Signification des dés :



Chat noir. Les dés montrant le symbole du chat noir doivent être placés immédiatement derrière le Vampire. **Lorsqu'un joueur place le troisième dé derrière le Vampire, il perd une « vie ».** Le Vampire lève la tête pour regarder quel joueur a eu de la malchance. *Voir ex. 1.* On vérifie si ce joueur possède encore une « vie » supplémentaire (seconde chance).

- Si la carte du personnage est encore avec le fond blanc, le joueur la retourne (il utilise sa seconde chance). *Voir ex. 2.* Il reprend tous les dés au Vampire et les transmet au joueur suivant. Son tour est terminé – sa figurine ne bouge pas et il ne reçoit aucun jeton.
- Si la carte du personnage est avec le fond sombre, le joueur est éliminé. Sa figurine est retirée du plateau. S'il reste plus d'un joueur, la partie continue. Le joueur dont c'est le tour reprend tous les dés au Vampire et poursuit le jeu.



Jeton chauve-souris. Le joueur prend autant de jetons dans la pile que de symboles jeton obtenus avec les dés. Il retourne les jetons et les place devant lui sur la table. *Voir ex. 3.*



Bonbon. Il existe quatre types de bonbons. Chaque bonbon obtenu avec un dé est une possibilité d'avancer sur le parcours.

2. Avancer sur le parcours. Le joueur vérifie si, parmi les dés lancés et les jetons qu'il possède, il y a des bonbons correspondant aux prochaines cases libres du parcours. Si les bonbons correspondent, le joueur avance du nombre de cases approprié. Un symbole de bonbon sur un dé ou un jeton = un pas sur le parcours. Si des cases occupées se trouvent sur le chemin, le joueur les saute. Il est interdit de sauter des cases libres. *Voir ex. 4.* Les jetons utilisés pour avancer sont immédiatement placés dans la pile des jetons utilisés.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint la dernière case du parcours. Ce joueur remporte la partie.

La partie s'arrête également s'il ne reste qu'un seul joueur. Il est alors déclaré vainqueur.

Voir ex. 1



Voir ex. 2



Le joueur bleu a réveillé Monsieur le Vampire pour la première fois. Il retourne la carte de son personnage et remet tous les dés en jeu.

Voir ex. 3



Le joueur obtient deux symboles de jeton. Il prend deux jetons, les retourne et les place devant lui.

Voir ex. 4



Le joueur jaune avance de deux cases. Pour le premier pas, il utilise un bonbon obtenu avec un dé. Pour le second pas (en sautant une case occupée), il utilise un jeton correspondant.

