



Règle de jeu

Nosferatu : comprendre les règles en quelques minutes

Nosferatu est un jeu d'ambiance à rôles cachés et bluff : chacun cherche à survivre (ou à faire tomber les autres) en jouant ses cartes au bon moment et en exploitant les informations... ou le doute.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

À Nosferatu, vous jouez des cartes et prenez des décisions sous information partielle ; le camp qui remplit sa condition de victoire (survie / élimination selon le rôle) l'emporte à la fin de la partie.

En bref

Réponse rapide : à Nosferatu, vous jouez des

Variable selon l'édition
(souvent en groupe)

Matériel

Jeu de cartes, rôles/pouvoirs
(selon version)

Objectif

Gagner en remplissant la
condition de votre rôle/camp

Type

Cartes, rôles cachés, bluff

Présentation du jeu

Dans Nosferatu, les joueurs incarnent des personnages aux objectifs potentiellement opposés. Une partie alterne généralement des phases de jeu de cartes et des moments où l'on doit interpréter les intentions des autres : pourquoi cette carte a-t-elle été jouée maintenant ? Qui aide qui ? Qui ment ?

Le cœur du jeu repose sur deux éléments : la gestion de votre main (quand poser ou conserver une carte) et la lecture de table (déduire les rôles, anticiper les coups, provoquer une erreur).

Principe et but du jeu

Le principe est simple : chaque joueur poursuit un but lié à son rôle (ou à son camp) tout en jouant des cartes qui font avancer la partie. Certaines actions aident, d'autres mettent en danger. Comme tout le monde n'a pas les mêmes intérêts, les choix ne sont jamais neutres.



Information incomplète

Vous n'êtes jamais totalement sûr de l'alignement des autres. Vos décisions doivent donc rester « robustes » : utiles même si votre intuition se révèle fausse.

Timing des cartes

À Nosferatu, quand vous jouez une carte compte autant que la carte. Une carte forte jouée trop tôt peut révéler votre objectif ; jouée trop tard, elle peut devenir inutile.

Conseil

Avant de commencer, faites une lecture collective des effets de cartes « spéciales » (celles qui créent le plus d'ambiguïtés) et convenez de la façon de résoudre les priorités si plusieurs effets se déclenchent.

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en tours. À votre tour, vous choisissez une action parmi celles autorisées par votre version du jeu (jouer une carte, activer un effet, piocher/échanger, etc.). L'important est de respecter l'ordre : annonce, résolution, puis passage au joueur suivant.

- Début de tour : vérifiez les effets en cours (états, marqueurs, restrictions temporaires).
- Action principale : jouez une carte (ou effectuez l'action autorisée) en appliquant son effet.
- Résolution : appliquez l'effet jusqu'au bout, y compris les conséquences sur d'autres joueurs.
- Fin de tour : ajustez votre main si une limite existe, puis passez au joueur suivant. Selon les cartes et les pouvoirs, la table peut devoir gérer des révélations partielles (indices, soupçons, contradictions). Restez rigoureux : notez mentalement qui a « profité » d'une situation, qui a évité un risque, et qui a forcé un choix défavorable.

Règles particulières et cas fréquents

Les questions qui reviennent le plus sur les jeux de rôle/bluff comme Nosferatu concernent la résolution des effets et les situations ambiguës. Voici des clarifications pratiques à appliquer si votre livret ne précise pas un point (ou pour trancher rapidement).

Effets simultanés : dans quel ordre résoudre ?

Si plusieurs effets semblent se déclencher en même temps, adoptez un ordre constant : effet du joueur actif d'abord, puis les réactions dans le sens du tour. L'objectif est d'éviter les discussions sans fin et de garder un rythme fluide.



Carte annulée ou contrecarrée

Si une carte est annulée (selon votre version), appliquez la règle suivante : l'annonce a eu lieu (information donnée), mais l'effet ne se résout pas (pas de conséquence de jeu), sauf mention contraire.

Révélation d'un rôle : qu'est-ce que ça change ?

Une révélation (volontaire ou forcée) change surtout la dimension sociale : elle peut protéger (on sait qui vous êtes) ou vous isoler (tout le monde s'ajuste contre vous). En termes de règles, considérez qu'un rôle révélé reste soumis aux mêmes contraintes, sauf si le livret accorde un statut particulier aux rôles révélés.

Fin de manche / fin de partie

Quand une condition de fin est atteinte (deck épuisé, seuil, élimination, événement), terminez l'étape en cours si c'est indiqué, puis vérifiez les conditions de victoire dans l'ordre prévu. Si votre version autorise des victoires multiples (ex. un objectif personnel), vérifiez chaque condition séparément.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

| Situation | Règle | À retenir |
|---|---|---|
| Effets qui se déclenchent en même temps | Résolvez d'abord l'effet du joueur actif, puis les autres dans le sens du tour (si rien n'est précisé). | Choisir un ordre fixe évite les litiges. |
| Une carte est annulée | L'annonce reste une information, mais l'effet ne s'applique pas (sauf mention contraire). | On ne « rembobine » pas la discussion. |
| Révélation d'un rôle | Le rôle devient public, mais les contraintes restent les mêmes, sauf règle spéciale. | Impact surtout social et stratégique. |
| Déclenchement de fin de partie | Finissez l'étape en cours si nécessaire, puis vérifiez les conditions de victoire. | Appliquer une procédure claire, toujours. |

Comment gagner ?

Vous gagnez en respectant la condition de victoire liée à votre rôle (ou à votre camp). Dans un jeu de bluff à rôles cachés, cela signifie généralement :



- Protéger une situation favorable (survivre, maintenir un équilibre, empêcher un objectif adverse).
- Créer l'ouverture décisive au bon moment (forcer une résolution, provoquer une élimination, déclencher une condition).
- Ne pas vous révéler trop tôt si votre camp a besoin de discrétion. En pratique, votre victoire se joue souvent sur 1 ou 2 tours clés : conservez une carte « pivot » pour ce moment, et évitez de vous retrouver sans options quand la table se retourne.

Erreurs fréquentes

Révéler son objectif sans s'en rendre compte

Jouer systématiquement « dans le même sens » (toujours aider, toujours nuire, toujours temporiser) vous rend lisible. Variez vos coups et créez de l'ambiguïté.

Oublier l'ordre de résolution

Les débats sur « qui s'applique en premier » cassent le rythme. Fixez un ordre (joueur actif puis sens du tour) et tenez-vous-y toute la partie.

Jouer trop vite ses meilleures cartes

Une carte forte jouée trop tôt peut devenir un signal. Gardez au moins une option de défense/retour au moment où la pression monte.

Questions fréquentes

Nosferatu est-il un jeu de bluff ou un jeu de cartes classique ?

C'est avant tout un jeu de cartes orienté bluff et rôles cachés : les décisions se prennent avec une part d'incertitude sur les objectifs des autres.

Que faire si deux effets semblent se déclencher en même temps ?

Si le livret ne précise rien, appliquez une règle simple et constante : effet du joueur actif d'abord, puis les autres dans le sens du tour.

Une carte annulée compte-t-elle comme jouée ?

En général, l'annonce a bien eu lieu (tout le monde a vu l'intention), mais l'effet ne se résout pas. Suivez la formulation exacte de votre version si elle existe.

Comment éviter les disputes de règles pendant la partie ?

Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur 2 ou 3 conventions (ordre de résolution,



gestion des égalités, fin de manche) et appliquez-les sans exception jusqu'à la fin.