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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









LIENSDE BANG

INTRODUCTION

Le conflit était inévitable. Depuis que le perfide clan de la Bête avait commencé à recruter en masse, les rusés membres du clan de la Rose s'efforçaient de suivre. Par conséquent, l'effectif et le territoire des deux groupes s'étaient étendus trop vite, suscitant méfiance, luttes intestines et trahisons. La guerre qui s'ensuivit causa la perte d'innombrables immortels, et les pertes furent si lourdes dans chaque camp que leurs dirigeants eux-mêmes durent se cacher pour survivre.

Hormis les chefs des clans, seuls quelques rares élus parvinrent à échapper au massacre et se retrouvèrent éparpillés aux quatre vents, isolés. Après avoir fait profil bas une saison durant, les deux chefs recherchent sans relâche les survivants, qu'il s'agisse de leurs propres compagnons ou de leurs adversaires. Il est temps pour chacun d'entre eux de rassembler ses loyaux alliés afin de livrer l'ultime combat contre son ennemi!

APERCU

Liens de Sang est un jeu pour six à douze joueurs interprétant les vampires de deux clans rivaux. Lorsqu'ils s'affrontent, ils découvrent des indices concernant l'identité de leurs adversaires et peuvent s'en servir pour identifier leur chef afin de le capturer.

BUT DU JEU

Lorsqu'un joueur capture le chef rival, lui et son clan remportent la partie. Toutefois, si le captif se révèle ne pas être le chef du clan ennemi, son ravisseur et son clan perdent la partie, et c'est le camp adverse qui l'emporte.



9 cartes de personnage du clan de la Rose



9 cartes de personnage du clan de la Bête



2 cartes de personnage Inquisiteur



12 cartes de référence

Accessoires



19 pions de rang



13 pions d'affiliation au clan de la Rose



13 pions d'affiliation au clan de la Bête



20 pions d'affiliation inconnue



2 cartes de capacité Épée



4 cartes de capacité Éventail



6 cartes de capacité Bâton



4 cartes de capacité Bouclier



4 cartes de capacité Malédiction



2 cartes de capacité Plume



1 dague en carton

IDENTITÉ DES PERSONNAGES

Chaque joueur dans *Liens de Sang* tient le rôle d'un personnage dont l'identité repose sur plusieurs informations :

• Le symbole de clan indique à quel clan appartient le personnage : clan de la Rose, clan de la Bête ou Ordre Secret.







Le clan de la Bête

Le clan de la Rose

L'Ordre Secre

- Le symbole de rang indique quel pion de rang correspond au rôle spécifique du personnage. Il définit également sa place dans la hiérarchie du clan : le personnage dont le rang est le moins élevé est le chef du clan.
- Les symboles d'affiliation indiquent quelle combinaison de pions d'affiliation correspond au rôle spécifique de ce personnage.
- Le symbole d'indice montre généralement à quel clan ce personnage appartient, mais pas toujours.



PRÉPARATION

Les étapes mentionnées ci-dessous conviennent à une partie comptant un nombre de joueurs pair. Si vous êtes en nombre impair, reportez-vous à la section « Changements dans la préparation », page 6.

Avant de jouer, préparez le jeu comme suit :

- 1. Préparez la réserve : placez les pions de rang numérotés au centre de la zone de jeu en deux lignes, par ordre croissant. Placez chaque carte de capacité face visible près du pion de rang correspondant. Triez les pions d'affiliation par type, et faites-en trois piles que vous disposerez près des pions de rang.
- 2. Distribuez les cartes de référence : donnez une carte de référence à chaque joueur.
- 3. Séparez les cartes de personnage : remettez les cartes de personnage de l'Ordre Secret dans la boîte. Ensuite, prenez toutes les cartes de personnage du clan de la Rose, mélangez-les face cachée, et mettez-en de côté un nombre égal à la moitié du nombre de joueurs. Remettez les cartes de personnage du clan de la Rose restantes face cachée dans la boîte sans les regarder. Ensuite, faites la même chose avec les cartes de personnage du clan de la Bête.
- 4. Distribuez les cartes de personnage : rassemblez les cartes des deux clans mises de côté à l'étape précédente, mélangezles ensemble, face cachée, et distribuez-en une sans la dévoiler à chaque joueur. Chacun regarde discrètement sa carte sans laisser les autres la voir.
- 5. Montrez le symbole d'indice à votre voisin de gauche : chaque joueur prend sa carte de référence et la place sur le recto de sa carte de personnage de façon à dévoiler le coin inférieur droit de cette dernière, et son symbole d'indice (cf. « Montrer un indice » page 3). Ensuite, chacun montre le symbole d'indice à son voisin de gauche en prenant soin de ne dévoiler aucune autre information de la carte et de ne rien montrer aux autres joueurs.
- **6.** Choisissez le premier joueur actif : choisissez au hasard qui sera le premier joueur. Il reçoit la dague, devient le joueur actif, et joue le premier tour de la partie.







RÈGLES DU JEU

Dans *Liens de Sang*, les joueurs s'attaquent tour à tour les uns les autres jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit **capturé**. Le joueur disposant de la dague est le joueur actif. Pendant son tour, il doit effectuer une des actions suivantes :

- Attaquer: le joueur actif attaque n'importe quel autre joueur (cf. « Attaquer », ci-dessous). Ensuite, il remet la dague à celui qui l'a attaqué, lequel devient le nouveau joueur actif et joue son tour.
- Passer: le joueur actif donne la dague à n'importe quel autre joueur, qui devient le nouveau joueur actif et joue son tour.

Attaquer

Attaquer est le principal moyen d'obtenir des informations concernant l'identité des autres joueurs. Pour ce faire, le joueur actif pointe la dague en direction d'un autre et déclare que celuici est la cible de son attaque. Le joueur visé subit une **blessure** (cf. « Subir des blessures », ci-dessous).

Ensuite, le joueur actif donne la dague au joueur qu'il a visé : ce dernier devient le nouveau joueur actif et joue son tour. Les joueurs accomplissent leurs tours de jeu de cette façon jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit capturé, ce qui met fin à la partie (cf. « Victoire » page 5).

Subir des blessures

Quand un joueur subit une blessure, il doit dévoiler une partie de son identité. Pour ce faire, il prend un des pions de la réserve et le place près de sa carte de personnage (qui est toujours posée face cachée) afin que les autres joueurs voient clairement le symbole qu'il comporte.

Le symbole du pion choisi par le joueur ciblé doit correspondre à l'un des trois, figurant dans le coin supérieur droit de sa carte de personnage. Il ne peut avoir qu'un seul pion correspondant à chacun des symboles de la carte.

Avant de subir une blessure, le joueur ciblé peut demander si un autre joueur désire intervenir et la subir à sa place (cf. « Intervention », ci-dessous).

Quand il subit des blessures, un joueur ne peut pas tenter de tromper les autres en choisissant des pions qui ne correspondent pas à son identité. La seule exception à la règle provient des symboles d'affiliation variables de l'Inquisiteur (cf. « L'Inquisiteur » page 6).

Exemple: le joueur actif choisit d'attaquer sa voisine de droite et la déclare comme cible. La partie vient de commencer et celle-ci ne veut pas encore dévoiler son rang: elle choisit donc de subir cette blessure en prenant un pion d'affiliation. Comme elle joue le Berserker du clan de la Rose, elle peut prendre soit un pion d'affiliation inconnue, soit un pion d'affiliation du clan de la Rose (comme indiqué dans la colonne de droite de la carte de référence). Elle décide de dissimuler son allégeance à un clan et prend un pion d'affiliation inconnue de la réserve, qu'elle pose près de sa carte de personnage (qui reste face cachée).



La ligne d'informations correspondant au Berserker sur la carte de référence.

Capture

Quand un joueur subit sa quatrième blessure, il est **capturé**. Il retourne sa carte de personnage face visible et la partie s'achève immédiatement (cf. « Victoire » page 5).

Intervention

Si un joueur veut protéger un compagnon issu de son clan, ou mettre en œuvre une machiavélique stratégie, il peut intervenir et venir en aide à un joueur victime d'une attaque.

Tout joueur dont le pion de rang est actuellement dans la réserve peut se proposer pour intervenir. Si plusieurs joueurs se proposent en même temps, le joueur ciblé ne peut accepter qu'une offre, et a le droit de toutes les décliner. Si le joueur ciblé accepte une offre, celui qui intervient subit la blessure à sa place.

Quand il subit cette blessure, le joueur qui est intervenu est obligé de révéler son rang en prenant le pion correspondant dans la réserve. Ensuite, le joueur actif remet la dague à celui qui est intervenu. Celui-ci devient le nouveau joueur actif et joue son tour.

Exemple: le joueur actif choisit d'attaquer sa voisine de gauche et la déclare comme cible. Avant que la joueuse ciblée ne subisse la blessure, elle demande si quelqu'un veut intervenir, et deux autres joueurs se proposent. La joueuse ciblée a déjà subi deux blessures (comme indiqué par les pions et posés près de sa carte): elle accepte donc l'intervention d'un des joueurs.

Le joueur qui intervient doit désormais révéler son rang pour subir la blessure. Il prend un des pions de rang 4 de la réserve, et le place près de sa carte de personnage. Désormais, tous les joueurs savent qu'il est l'Alchimiste, même s'ils ignorent toujours à quel clan il appartient.

Ensuite, l'Alchimiste utilise sa capacité pour forcer la joueuse pour laquelle il est intervenu à subir une blessure. Comme celle-ci en avait déjà subi deux, elle doit prendre son pion de rang pour sa troisième blessure. Elle prend le pion de rang 7 dans la réserve et le place près de sa carte de personnage. Désormais, tous les joueurs savent qu'elle est le Berserker du clan de la Bête. Finalement, le joueur actif remet la dague au joueur qui est intervenu (l'Alchimiste).

Capacités

Chaque personnage dispose d'une capacité unique permettant de protéger un coéquipier, de gêner un adversaire ou de renverser le cours de la partie en sa faveur. Dès qu'un joueur prend son pion de rang pour subir une blessure durant une attaque, qu'il en soit la cible ou qu'il soit intervenu, il **peut** utiliser la capacité de son personnage. Reportez-vous à la section « Résumé des capacités », page 7, pour l'explication détaillée de celles-ci.

Note : une capacité qui force un joueur à subir une blessure n'est pas une attaque.

VICTOIRE

Le jeu s'achève quand un joueur est capturé, après quoi tous les autres retournent leurs cartes de personnage face visible pour dévoiler leur identité. Si le joueur actif a capturé le chef de la faction rivale, lui et son clan remportent la partie. Dans le cas contraire, le joueur actif et son clan ont perdu, et ce sont les membres de l'autre camp qui obtiennent la victoire.

Note: c'est le joueur dont le rang est le plus bas qui est le chef du clan.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section explique quelques règles supplémentaires du jeu.

Conversations

Les joueurs peuvent discuter librement pendant la partie, conspirer entre eux, ou même s'accuser ouvertement les uns les autres. Toutefois, ils ne peuvent pas converser en secret : toute conversation doit rester publique afin que tous les joueurs l'entendent.

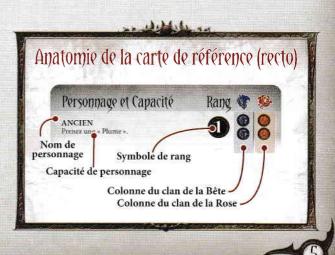
Cartes de capacité

Certaines capacités exercent un effet durable. Quand le texte d'une capacité indique à un joueur de prendre une carte de capacité, il la prend dans la réserve et la place près de sa carte de personnage. Quand une capacité demande à un joueur de donner une carte de capacité à un autre, il la prend dans la réserve et la remet au joueur de son choix, qui la place près de sa carte de personnage.

La plupart des cartes de capacité comportent des informations publiques et demeurent face visible, mais les cartes de malédiction de l'Inquisiteur font exception à cette règle (cf. « La capacité de l'Inquisiteur » page 6).

Carte de référence

La carte de référence fait office de pense-bête et vous rappelle les capacités de tous les personnages, leurs combinaisons de pions et les effets des cartes de capacité.



L'INQUISITEUR

Pour jouer à *Liens de Sang* avec un nombre de joueurs impair, il faut inclure un personnage de l'Ordre Secret : l'Inquisiteur.

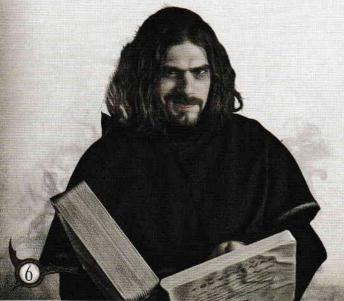
Bien que chaque carte Inquisiteur comprenne un symbole d'indice de la Rose ou de la Bête, l'Inquisiteur appartient à l'Ordre Secret.

Changements dans la préparation

Quand vous jouez avec l'Inquisiteur, placez le pion de rang où figure la croix fleurdelisée (‡) près des lignes de pions de rang numérotés. Ensuite, consultez la table « Quantité de cartes de malédiction » page 8 et placez le nombre adéquat de cartes de capacité « malédiction » près du pion à la croix.

Ensuite, remplacez l'étape 3 de la préparation par celle-ci :

3. Séparez les cartes de personnage: prenez toutes les cartes de personnage du clan de la Rose (cf. « Anatomie d'une carte de personnage » page 2), mélangez-les face cachée, et mettez-en de côté un nombre égal à la moitié du nombre de joueurs arrondie à l'entier inférieur. Remettez les cartes de personnage du clan de la Rose restantes face cachée dans la boîte sans les regarder. Ensuite, faites la même chose avec les cartes de personnage du clan de la Bête. Ensuite, prenez les deux cartes Inquisiteur et mélangez-les face cachée. Prenez-en une et remettez l'autre face cachée dans la boîte, sans la regarder.



Caractéristiques uniques

L'Inquisiteur se distingue des autres personnages par ces caractéristiques :

- L'Inquisiteur ne peut pas attaquer un joueur qui a déjà subi trois blessures.
- Les symboles d'affiliation de l'Inquisiteur sont variables.
 Lorsqu'il subit une blessure, il peut prendre n'importe quel type de pion d'affiliation.



La capacité de l'Inquisiteur

Quand l'Inquisiteur utilise sa capacité, il prend toutes les cartes de malédiction de la réserve, les regarde et les donne aux joueurs de son choix. L'Inquisiteur doit donner chaque carte malédiction à un joueur différent, mais il procède à cette distribution dans l'ordre de son choix. Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes qu'il leur donne, et toutes les cartes de malédiction demeurent face cachée jusqu'à la fin de la partie (cf. « Victoire de l'Inquisiteur » ci-dessous).

Le but de l'Inquisiteur est de donner la carte de capacité « Vraie malédiction » à l'éventuel chef du clan vainqueur afin de lui souf-fler la victoire!



Carte
« Vraie malédiction »



Carte « Fausse malédiction »

Victoire de l'Inquisiteur

Déterminez le clan vainqueur comme d'habitude (cf. « Victoire » page 5). Ensuite, retournez les cartes malédiction. Si le chef du clan victorieux a la carte « Vraie malédiction », l'Inquisiteur lui vole la victoire et lui seul remporte la partie. Si c'est un autre joueur qui a cette carte, elle n'a pas d'effet.

Si l'Inquisiteur est capturé, il remporte également la partie.

RÉSUMÉ DES CAPACITÉS

Cette section détaille chaque capacité et ses effets.

Ancien (1)

L'Ancien prend la carte de capacité « Plume » dans la réserve et la place face visible auprès de sa carte de personnage. Il n'est plus le chef de son clan. Le nouveau chef du clan est désormais le personnage ayant le rang le *plus élevé*.

Assassin (2)

L'Assassin force n'importe quel joueur à subir deux blessures. Ensuite, il donne la dague à sa cible.

Arlequin (3)

L'Arlequin choisit deux joueurs. Ensuite, il regarde en secret leurs cartes de personnage et les leur rend face cachée, en prenant garde que personne d'autre ne les voie.

L'Arlequin peut divulguer les informations qu'il a obtenues, mais rien ne l'y oblige. S'il souhaite partager son savoir, il a tout à fait le droit de mentir, faisant planer l'ambiguïté sur les accusations qu'il porte.

Note: le symbole d'indice de l'Arlequin est celui du clan rival.

Alchimiste (4)

L'Alchimiste ne peut utiliser sa capacité que quand il intervient.

Quand il est intervenu, il peut forcer le joueur en faveur duquel il est intervenu à subir une blessure **ou** à en guérir une (c'est l'Alchimiste qui choisit). Pour guérir, le joueur en question remet un de ses pions dans la réserve.

Si le joueur guéri de la sorte remet son pion de rang dans la réserve, il pourra réutiliser sa capacité la prochaine fois qu'il le reprendra.

Mentaliste (5)

Le Mentaliste force n'importe quel joueur à subir une blessure et l'oblige à prendre son pion de rang. Ensuite, le Mentaliste lui remet la dague.

Si ce joueur a déjà son pion de rang près de sa carte de personnage, il doit prendre son pion d'affiliation. Si ce joueur a déjà trois blessures, il est capturé.

Gardien (6)

Le Gardien donne une carte de capacité « Bouclier » à un joueur et prend la carte de capacité « Épée » de la même couleur. Le joueur possédant le Bouclier est **protégé** : les joueurs ne peuvent ni l'attaquer ni utiliser une capacité pour le forcer à subir des blessures. Toutefois, il peut intervenir : s'il choisit de le faire, il subit normalement la blessure (cf. « Intervention » page 4).

Le joueur reste protégé tant qu'il a la carte « Bouclier ». Quand un gardien doté d'une carte « Épée » subit sa troisième blessure, lui et tous les joueurs qu'il protège remettent les cartes « Épée » et « Bouclier » de même couleur dans la réserve.

Berserker (7)

Le Berserker force le joueur qui vient de l'attaquer à subir une blessure.

Mage (8)

Le mage donne une carte de capacité « Bâton » à un autre joueur et en prend également une pour lui. Si un joueur doté d'une carte de capacité « Bâton » prend un pion d'affiliation lorsqu'il subit une blessure, il **est obligé** de prendre un pion d'affiliation inconnue (③).

Si le Mage choisit d'utiliser cette capacité, les deux joueurs reçoivent chacun une carte de capacité « Bâton ». Si le Mage utilise sa capacité une seconde fois, il ne reçoit pas d'autre carte de capacité « Bâton ».

Courtisane (9)

La Courtisane donne une carte de capacité « Éventail » à un autre joueur. Lorsqu'une attaque prend pour cible un joueur doté d'une carte « Éventail », les autres joueurs ne peuvent pas intervenir.



CRÉDITS

Conception : Kalle Krenzer

Développement : Harald Bilz, Heiko Eller et Roland Goslar

Producteur: Steven Kimball

Rédaction technique: Steven Kimball aidé de David Hansen

Relecture et réécriture : David Hansen Traduction : Sandy «Diurnambule» Julien

Gestion de la conception graphique : Brian Schomburg **Conception graphique :** Shaun Boyke et Marina Fahrenbach

Photographie et retouches: Michael Küper

Modèles des photos: Boris Behringer, Daphne Dystopia, Heiko Eller, Andrea Lange, Cristoph Lipsky, Lucy Mantis, Phie Mie, Dennis Mohra, Muriel, Arash N., Natsu, Melanie Pohl, Michelle Reiche, Scorpnoire, Daniel Seise, Torque, Ilona Voregger, Miss Xerxia

Maquilleuses: TGLooks, Melanie Pohl et Claudia Schmid

Assistante de plateau: Claudia Schmid

Coordinateur des licences et du développement : Deb Beck

Gestion de la production : Eric Knight

Coordination de la production : Megan Duehn

Concepteur exécutif : Corey Konieczka Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur: Christian T. Petersen

Testeurs: Adam Baker, Sam Bailey, Jason Beaudoin, Neil Bernstein, Jonathan Bove, Shaun Boyke, Thomas Brombach, Daniel Lovat Clark, Cory Crawford, Alex Davy, Martin von Erdmann, Alan D. Ernstein, Andrew Fischer, Emily Flesch, Chandra Foster, Sean Foster, Florian Gärtner, Maria Gärtner, Chris Gerber, Nate Hajek, Scott Hankins, Sandra Harder, Greg Heath, Jacob Heim, Steven Hein, Johannes Heine, Christopher Hosch, Jesse Houtchens, Johnathan Jarvis, Janina Jekutsch, Justin Kempainnen, James Kniffen, Helene Koop, Nicole Krause, Marten Krenzer, Rebecca Krenzer, Jan Langermann, Ming-Yee Li, Jeff Maloney, Nicholas Mendez, Hans Mever, Brian Mola, Charlie Morgan, Ryan Naughton, Robert E. Noll, Mark O'Connor, Jeff Owen, Mark Pollard, Brett Ragozine, Mike Rattanasengchanh, Johannes Rehm, Maria Rehm, Adam Sadler, Francesca Schertler, Brian Schomburg, Anna Schuh, Sam Shimota, Rvan Sterling, Sam Stewart, John Taillon, Zach Tewalthomas, Ryan Thompson, Anton Torres, Nikki Valens, Kirby Van Vliet Jason Walden, John Whicker, Stuart Wilson et tous les joueurs du Burgevent Stahleck 2012

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Étapes d'une attaque

- 1. Désigner la cible
- 2. Requête éventuelle d'intervention
- 3. Acceptation éventuelle d'une intervention
- 4. Blessure (révélation du rang s'il y a intervention)
- 5. Utilisation éventuelle de capacité (uniquement si le rang a été révélé)
- 6. Remise de la dague au joueur ayant subi la blessure

Qua	ntité	de c	artes	de I	erso	nnag	ge
Nbre de joueurs	6	7	8	9	10	11	12
	3	3	4	4	5	5	6
19	3	3	4	4	5	5	6
	_	1	-	1	-	1	

Quantité de ca (Inquisiteu			
Nbre de joueurs	7	9	11
Vraie malédiction	1	1	1
C Fausse malédiction	1	2	3





©2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Sous Licence de Heidelberger Spieleverlag. © de la version allemande par Heidelberger Spieleverlag. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Liens de Sang et Fantasy Flight Supply sont ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Edition française par Edge, marque commerciale de Ubik, 06 rue du Cassé. 31240 Saint-Jean. Tél: 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. Photos non contractuelles. Produit en Chine. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. NON CONCU POUR DES PERSONNES DE 14 ANS OU MOINS.