

Pacte avec le Diable

LIURET DE RÈGLES

Nous vivons une époque de lumières. Quatre royaumes émergent de l'Âge des Ténèbres, titubant et clignant des yeux, aveuglés par leur toute nouvelle prospérité. Chacun d'eux est en quête de grandeur.

Lequel saura se distinguer ?

Deux royaumes sont dirigés par de misérables mortels déchirés entre leur soif de pouvoir et leur nécessité de plaire à l'Église. Un royaume est dirigé en secret par un adepte qui a déjà succombé à la tentation. Le quatrième est quant à lui dirigé par le diable en personne.

Pour l'emporter, vous avez besoin de ressources.

Pour triompher, le diable a besoin d'un fragment de votre âme.

**LE MOMENT EST-IL VENU
DE CONCLURE UN PACTE ?**



Un jeu de Matúš Kotry

Tutoriel vidéo (en anglais)

MATÉRIEL



1 PLATEAU PRODUCTION AVEC SA ROUE DE PRODUCTION



4 REMPARTS, CHACUN AVEC UN PLATEAU ACTIONS ET UN TOIT



1 PLATEAU INQUISITION AVEC UNE TUILLE RÉSUMÉ DE L'INQUISITION



4 COFFRES



RESSOURCES PRÉCIEUSES
15 JETONS MARBRE
15 JETONS UERRE

RESSOURCES BASIQUES
23 JETONS BOIS
23 JETONS PIERRE
19 JETONS BLÉ



54 JETONS PIÈCE
10 JETONS AILES D'ANGE
10 JETONS AILES DE DÉMON



12 ANNEAUX DE VOTE



6 FRAGMENTS D'ÂME DE MORTEL



2 FRAGMENTS D'ÂME DE L'ADEPTE



5 JETONS RÔLE



14 JETONS BOUFFON



80 CARTES BÂTIMENT - 16 CARTES POUR CHAQUE MANCHE



20 CARTES ÉVÉNEMENT
8 CARTES A
12 CARTES B



11 CARTES INQUISITEUR
3 JAUNES
4 ROUGES
4 ORDINAIRES



12 CARTES REQUÊTE
DONT 4 CARTES



6 JETONS PLASTIQUE DE CHAQUE COULEUR :
4 JETONS ACTION
1 MARQUEUR RÉPUTATION
1 MARQUEUR SCORE



2 CUBES PLASTIQUE DE CHAQUE COULEUR :
1 MARQUEUR DETTES
1 MARQUEUR INTÉRÊTS



4 AIDES DE JEU



8 JETONS INDULGENCE



2 JETONS RAPPEL DE CHAQUE COULEUR



2 FIGURINES FOULE EN COLÈRE AVEC LEUR SUPPORT



2 BOÎTES POUR LES JETONS

JETONS DE REMPLACEMENT
RANGÉZ LA TUILLE DANS LA BOÎTE AU CAS OÙ VOUS PERDRIEZ L'UN DE CES JETONS ESSENTIELS.

NE LES DÉPUNCEZ PAS !



ASSEMBLAGE

ASSEMBLAGE DES COFFRES

1. Appliquez les autocollants double-face aux emplacements indiqués. Repliez la moitié inférieure du coffre sur elle-même.
2. Insérez un rivet à tête large au travers du couvercle et de la moitié inférieure du coffre, puis verrouillez-le à l'aide du rivet complémentaire. Assemblez les 3 autres coffres de la même façon.



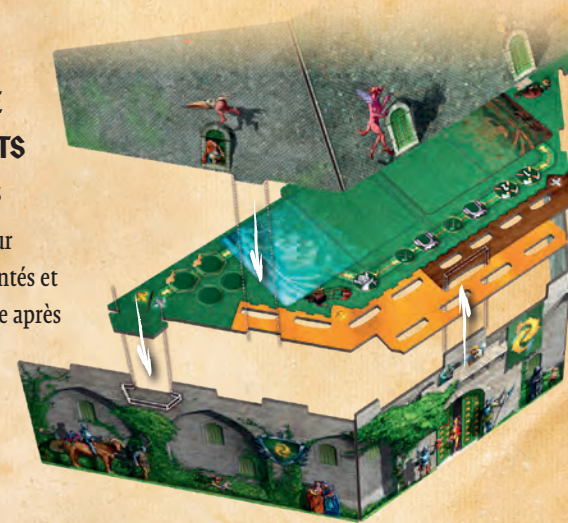
14 AUTOCOLLANTS DOUBLE-FACE INCLUS

ASSEMBLAGE DU PLATEAU PRINCIPAL

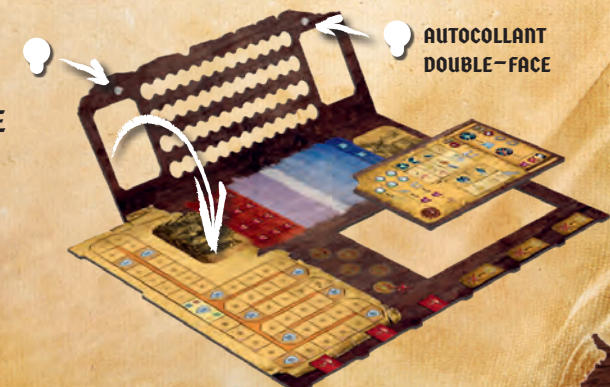


ASSEMBLAGE DES REMPARTS DES JOUEURS

Ils sont conçus pour pouvoir être démontés et rangés dans la boîte après chaque partie.



ASSEMBLAGE DE LA PISTE RÉPUTATION



APPLICATION MOBILE



Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play



cge.as/ddd

CRÉDITS

Un JEU DE MATUŠ KOTRY

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT :

Matuš Kotry
Adam Španěl
Vít Vodička
Radek « RBX » Boxan
Jan Zvoníček
Jakub Uhlíř

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Radek « RBX » Boxan

ILLUSTRATIONS :

David Cochard
Štěpán Drašťák
Martin « Skam » Krejčí
Jan « Arenoth » Vohlídal
Ladislava Pechová
Dávid Jablonovský

DÉVELOPPEMENT DE L'APPLICATION :

Adam Španěl

BANDE-ANNONCE ET ÉLÉMENTS 3D :

Radim « Finder » Pech

PRODUCTION :

Roman Bednář

RÉDACTION DES RÈGLES :

Vít Vodička

GESTION DU PROJET :

Jan Zvoníček

SUPERVISION DU PROJET :

Petr Murmak

TRADUCTION FRANÇAISE :

MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE :

Maëva Debieu Rosas, Robin Houplier,

Robin Leplumey

J'aimerais remercier l'équipe de Prague, Adam, Zvonda, Vitek, Emil, Uhlířek, David et Standa, pour l'incommensurable nombre de parties qu'ils ont jouées lors des tests et des derniers ajustements. Et tout particulièrement Radek, qui, en plus de ses tests du jeu, a fait un travail merveilleux et exceptionnel de mise au point des aspects graphiques et techniques liés au matériel du jeu.

Je souhaite remercier Míra, Dita et Ondra, le trio de testeurs le plus dévoué au cours des premières étapes, lorsque le jeu était particulièrement long et rempli de problèmes non résolus.

Un grand merci également aux testeurs suivants : Bett, Kat, Elwen, Míra, Štěpán, Kreten, Zdenka, Angie, Aleš, Ursus, aTom, Zuzka, Janča, Míra, Klára, Ivča, Hanka, Tomáš, Regi, Tom, Lucia, Uhlík, Roman, Eleni, Alexandra, Nathan, Pája, Adam Nedvídek, Youda, Johnyzech, Ozzy, Pítrs et Falco.

Et enfin, merci aux testeurs des toutes premières étapes de développement du jeu : Vlaada, Marcela, Filip, Vlado, Rumun, Chasník et Ondra Skoupý.

© 2022 Czech Games Edition
www.CzechGames.com

© 2023 IELLO
pour la version française



MISE EN PLACE

1



Placez le plateau principal au centre de la table.
Tournez la roue de production sur la position 1.

2

Chaque joueur dispose son royaume sur l'un des quatre côtés du plateau. **Le jeu se joue à exactement 4 joueurs.**

Chaque section du plateau est associée à des conditions de départ différentes : les joueurs doivent donc s'asseoir au hasard autour de la table.



Les **aides de jeu** sont marquées d'un losange correspondant à celui indiqué à côté de l'icône ou de votre section du plateau principal. Prenez la carte correspondant à votre emplacement.

Choisissez une couleur et prenez les éléments et les plateaux correspondants.

2A Placez l'un de vos marqueurs sur la case de départ (blanche) de votre **cycle d'intérêts**.



2B Placez votre courtisan Alchimiste sur sa case.

2C Placez l'un de vos marqueurs sur la case 0 de votre **piste Dettes**.

2D Empilez vos tuiles Courtisan sur la case « 2 pièces » du plateau principal.

3

Séparez les cartes Bâtiment en fonction des numéros inscrits à leur dos et mélangez chaque paquet séparément. Empilez les paquets 2 à 5 dans l'ordre, avec le 5 en dessous et le 2 au-dessus, afin de créer la pioche Bâtiment. Mettez le paquet 1 de côté pour le moment.


4

Séparez les paquets de cartes Événement (A et B). Mélangez chaque paquet séparément, puis placez le paquet A sur le B afin de former la pioche Événement.

5

Placez le plateau Inquisition à côté du plateau principal.

5A Placez un marqueur de chaque joueur sur la case 0 de la **piste Score**.

5B Placez un marqueur de chaque joueur sur une case de départ de la **piste Réputation** (indiquées par «»).

5C Insérez la tuile Résumé de l'inquisition dans le plateau Inquisition : elle vous rappelle les phases spéciales à résoudre lors de certaines manches de la partie. Placez-la de façon à ce que les rappels des manches 2 et 3 soient visibles.

5D Placez tous les jetons Ailes d'ange dans l'emplacement dédié au sommet de la piste Réputation. Placez tous les jetons Aile de démon dans l'emplacement dédié au bas de celle-ci.

5E Placez les jetons Indulgence à côté du plateau, près du haut de la piste Réputation.

5F Assemblez les figurines Foule en colère et conservez-les près du plateau.

Placez les inquisiteurs dans les **emplacements Inquisiteur** le long du bord droit du plateau :

5G Placez *l'Ascète* dans l'emplacement du haut. C'est le seul inquisiteur qui commence la partie face visible.

5H Placez *le Fundamentaliste* et *le Plébéien* face cachée dans les deux emplacements suivants. Ils sont marqués B et C au dos.

5I Conservez la pile d'inquisiteurs *Invités* près du plateau Inquisition.

5J Mélangez les inquisiteurs restants (les quatre avec les enveloppes rouges) et placez-en trois au hasard, face cachée, sur les emplacements 1, 2 et 3. Remettez l'autre dans la boîte.

Remarque : Les effets des inquisiteurs sont indiqués au dos de leur carte. À tout moment, n'importe quel joueur peut consulter le recto de la carte pour lire le texte complet de l'effet.

6

Chaque joueur met en place le rempart de sa couleur.

6A Glissez vos **4 tuiles Haut fait mineur** dans les fentes couleur bois situées derrière vos créneaux (leur ordre n'a aucune importance). Glissez vos **4 tuiles Haut fait majeur** dans les emplacements dorés de droite.

6B Placez **4 jetons Action** sur les emplacements situés dans le coin droit de votre **plateau Actions**.

6C Prenez les ressources de départ indiquées dans le coin inférieur gauche de votre section du plateau principal. Gardez toutes vos ressources cachées derrière votre **rempart** :

- :
- :
- :
- :

6D Prenez **3 anneaux de vote**, 1 de la couleur de chaque autre joueur. Gardez-les derrière votre rempart.

6E Prenez un lot de **3 cartes Requête** et gardez-les à proximité.

6F Prenez **2 jetons Rappel** de votre couleur.

7

Placez les jetons Pièce et les jetons Ressource Blé, Bois, Pierre, Verre et Marbre à côté du plateau principal afin de former une réserve générale accessible de tous.

LES 4 RÔLES

Les joueurs sont les souverains de quatre royaumes médiévaux, chacun aspirant à une renaissance architecturale. Mais chaque joueur a également un rôle secret : deux sont des mortels, un est un adepte et le dernier incarne le diable en personne.

Tous les joueurs ont le même objectif : obtenir le plus de points. Mais ils ont des ressources de départ différentes et des moyens différents de gagner des points.

Chaque rôle dispose de son propre **coffre**. Au début de la partie, chaque coffre est rempli avec les ressources de départ du rôle.

MORTELS

Les mortels commencent sans matériaux de construction supplémentaires dans leurs coffres. Cependant, la ressource avec laquelle ils commencent est la plus précieuse de toutes : une âme immortelle. L'âme est divisée en 3 fragments pouvant être vendus, dont la valeur marchande réelle reste à définir. En outre, les mortels ont différents moyens de deviner les identités de l'adepte et du diable.

Les coffres des mortels sont marqués de l'une de ces icônes (à l'intérieur !) :

Le coffre de chaque mortel comprend :

- 3 fragments d'âme immortelle ;
- 1 jeton pour deviner l'identité du diable et 1 pour deviner l'identité de l'adepte. Les jetons sont de la couleur de l'icône du mortel.

ADEPTE

Le souverain d'un des royaumes a déjà rejoint un culte secret, recevant de précieuses ressources en échange d'un minuscule fragment d'âme. N'ayant plus que deux fragments à échanger, l'adepte cherche un moyen de rejoindre le camp du diable.

Le coffre de l'adepte est marqué de cette icône :

Le coffre de l'adepte comprend :

- 2 fragments d'âme souillée avec l'icône de l'adepte ;
- 1 marbre, 1 verre et 1 pièce ;
- 1 jeton pour deviner l'identité du diable.

DIABLE

Le diable a décidé de bénir ce coin du monde de sa présence. Bon, « bénir » n'est peut-être pas le terme le plus adéquat. Il a pris l'apparence de l'un des souverains des quatre royaumes (oui, pourquoi se muer en paysan alors qu'on peut être un souverain ?). Le diable est venu avec une grande quantité de richesses supplémentaires à échanger contre les âmes des autres joueurs. Sous cette forme, il est vulnérable et doit garder un œil sur l'inquisition.

Le coffre du diable est marqué de cette icône :

Le coffre du diable comprend :

- 1 marbre, 1 verre, 1 bois, 1 pierre, 1 blé et 8 pièces ;
- aucun fragment d'âme.

Conseil : Assurez-vous que tout le monde a vu tous les coffres. Les joueurs doivent savoir comment reconnaître leur rôle au début de la partie ainsi que les coffres des autres rôles au cours de la phase de transactions. Faites passer chaque coffre à chaque joueur avant de les fermer, afin que leur apparence soit familière de tous.

DISTRIBUTION DES COFFRES

Une fois les coffres remplis des bonnes ressources, fermez-les et mélangez-les.

Une fois les coffres bien mélangés, scannez-les avec l'application.

UTILISER L'APPLICATION



cge.as/ddd

Les rôles restent cachés grâce à l'application compagnon Pacte avec le Diable. L'application est gratuite et peut être téléchargée en suivant le lien sous le code QR ci-contre (ou en scannant directement le code QR).

Vous n'avez besoin que d'un seul appareil pour exécuter l'application. Lorsque vous lancez l'application, sélectionnez

NOUVELLE PARTIE.

L'application doit maintenant vous indiquer qu'il est temps de distribuer les rôles. Placez votre appareil mobile sur la table afin de pouvoir lire l'écran. Prenez un coffre et tenez-le au-dessus de la caméra frontale de l'appareil. La couleur d'un joueur s'affiche alors à l'écran. Donnez le coffre à ce joueur.

Conseil : Il est peu probable qu'un joueur puisse distinguer les coffres par leur code QR, mais comme on ne sait jamais, tenez-les toujours de manière à ce que leur code QR ne soit pas visible (sauf de l'application).

Placez votre coffre derrière votre rempart et ouvrez-le pour découvrir votre rôle pour la partie. **Gardez votre rôle secret !** Retirez le contenu de votre coffre et rangez-le derrière votre rempart. Conservez le coffre vide à portée de main. Vous en aurez besoin pour conclure des transactions pendant la partie.

CONSEILS POUR SCANNER LES COFFRES

- Tenez le coffre à 15 cm au-dessus de votre appareil (15 cm = la longueur de votre main).
- Tenez le coffre immobile et à l'horizontale, encore un instant, voilà.
- Visez la caméra frontale de votre appareil, pas l'écran.
- Augmentez la luminosité de l'écran et évitez les lumières directes du plafond.

Le jeu se déroule en 5 manches, qui sont décomptées par la roue de production. Chaque manche est divisée en 6 phases :

- | | | | |
|--|------------------------|--|---------------------------------|
| | 1. PRODUCTION | | 4. ACTIONS |
| | 2. CARTES | | 5. INTÉRÊTS |
| | 3. TRANSACTIONS | | 6. RÉPUTATION |
| | | | 7. CHASSE AUX SORCIÈRES. |
| | | | 8. INQUISITION. |

Les manches 2 et 3 comportent également une phase

Les manches 3 et 5 se terminent par une phase

Durant n'importe quelle phase, les joueurs peuvent acheter ou vendre des ressources et contracter un prêt, comme détaillé page 7. Leurs opportunités de remboursement de leurs dettes se limitent cependant aux phases 1, 2 et 8.

PHASE DE PRODUCTION

Chaque manche commence par la production. Chaque joueur dispose de **4 emplacements de production** qui commencent la partie au niveau 1. Ces emplacements produisent les ressources indiquées sur la **roue de production**, qui sont différentes pour chaque joueur et qui changent à chaque manche.



A RESSOURCES PRÉCIEUSES

Le **verre** et le **marbre** sont des ressources précieuses. Ils occupent 2 emplacements de production. Vous produisez la quantité indiquée sur le plus petit des deux emplacements (voir les détails, page 12). Lors de la première manche, vous produisez 1 verre ou 1 marbre, selon ce qui est indiqué dans votre section du plateau.

B RESSOURCES BASIQUES

Le **bois**, la **pierre** et le **blé** sont des ressources basiques. Chaque ressource basique sur la roue occupe 1 emplacement de production.

C PIÈCES

Votre royaume produit également **2 pièces**. Vous pouvez augmenter cette production en améliorant vos emplacements de production centraux, comme expliqué page 12.

EXEMPLE : Les emplacements de production ci-dessus sont ceux du joueur assis à la position. Ce joueur gagne 1 verre, 1 blé, 1 pierre et 2 pièces. La production de chaque manche est indiquée sur votre aide de jeu.

PHASE DE CARTES

Après la phase de production, les joueurs piochent des **bâtiments** et des **événements**.

Lors de la manche 1, la phase de cartes est résolue ainsi :

- Divisez la pioche Bâtiments 1 en piles A, B, C et D. Mélangez chaque pile séparément et distribuez à chaque joueur un bâtiment aléatoire de chaque pile.
- Chaque joueur pioche 1 carte Événement.

Lors des manches suivantes, la phase de cartes comprend les étapes suivantes :

- Défaussez toutes vos cartes Bâtiment en main, sauf une.
- Piochez 4 cartes Bâtiment.
- Piochez 1 carte Événement.
- Choisissez 2 des bâtiments que vous venez de piocher et faites-les passer dans la direction indiquée au dos des cartes (à gauche lors des tours pairs, à droite lors des tours impairs). Vous en recevez donc 2 du joueur assis à côté de vous.
- Chaque joueur dispose d'une dernière chance pour rembourser tout ou partie de ses dettes.

Quelques remarques :

- Lors de la manche 1, vous piochez des bâtiments de la pioche 1. Lors de la manche 2, vous les piochez dans la pioche 2, et ainsi de suite.
- Lors des manches 1 et 2, vous piochez des événements A. Lors des manches 3, 4 et 5, vous piochez des événements B.
- Lorsque vous passez des bâtiments à votre voisin, vous ne pouvez passer et recevoir que ceux venant de la pioche de la manche en cours.
- À la fin de cette phase, vous avez en main 4 bâtiments de la manche en cours et 1 bâtiment de l'une des manches précédentes. Vous avez également 1 carte Événement, ou 2 si vous n'avez joué aucun événement lors de la dernière manche.

Vos bâtiments et vos événements restent cachés dans votre main jusqu'à ce que vous les jouiez (pendant la phase d'actions). La phase de cartes n'affecte que les bâtiments en main, pas ceux que vous avez joués lors des manches précédentes.

LORS DE N'IMPORTE QUELLE PHASE

ACHETER ET VENDRE DES RESSOURCES

Les pièces vous servent principalement à acheter les ressources dont vous avez besoin.

- Vous pouvez acheter 1 bois, 1 pierre ou 1 blé en payant 3 pièces.
- Vous pouvez acheter 1 verre ou 1 marbre en payant 5 pièces.

Il est également possible de vendre des ressources contre des pièces.

- Le bois, la pierre et le blé peuvent être vendus pour 1 pièce chacun.
- Le verre et le marbre peuvent être vendus pour 2 pièces chacun.



Ces taux d'échange sont indiqués à l'intérieur du toit de votre rempart.

Les ressources peuvent être achetées ou vendues lors de n'importe quelle phase. Cependant, lors de la phase de transactions, vous pouvez obtenir une meilleure offre de la part d'un autre joueur.

PRÊTS

Si vous n'avez pas assez d'argent, pas de problème ! Vous pouvez contracter un prêt. Avancez votre marqueur Dettes sur sa piste et prenez la somme correspondante dans la réserve générale. Vous n'êtes pas autorisé à augmenter vos dettes au-delà de 10.



EXEMPLE : Cette joueuse a actuellement une dette de 3. Elle peut augmenter sa dette à 8 et gagner ainsi 5 pièces, qu'elle peut conserver derrière son rempart. Dans cet exemple, cependant, elle a besoin d'un verre pour payer un bâtiment, et elle dépense donc immédiatement les pièces obtenues pour l'obtenir. Elle dépense aussi immédiatement le verre obtenu pour achever son bâtiment. C'est presque comme si elle avait reçu le verre gratuitement ! (Mais nous verrons lors de la phase d'intérêts que la réalité est légèrement plus compliquée.)

Vous pouvez contracter un prêt lors de n'importe quelle phase, mais vous ne pouvez rembourser vos dettes que lors de certaines phases :

- La phase de production
- La phase de cartes
- La phase d'inquisition (qui ne se produit qu'aux manches 3 et 5)

Pour rembourser une partie de vos dettes, il vous suffit de remettre des pièces dans la réserve générale et de réduire vos dettes du montant correspondant.

PHASE DE TRANSACTIONS

Lors de cette phase, vous utilisez votre coffre pour proposer une offre aux autres joueurs. Grâce à l'application, les offres des joueurs seront distribuées de manière aléatoire. Tout est secret dans cette phase : personne ne sait ce que vous offrez, vous ne savez pas qui voit votre offre et, lorsque vous recevez une offre, vous ne savez pas de quel joueur elle provient.

FAIRE UNE OFFRE

Vous pouvez offrir des ressources et des pièces, dans n'importe quelle combinaison. Placez secrètement les jetons dans votre coffre. Puis, ajustez l'indicateur pour indiquer ce que vous demandez en échange :

- ✦ **LES MORTELS** peuvent demander de 2 à 7 pièces.
- ✦ **LE DIABLE** peut demander 1 ou 2 fragments d'âme.
- ✦ **L'ADEPTE** peut demander de 2 à 6 pièces ou 1 fragment d'âme.

Vous n'êtes pas obligé d'offrir quoi que ce soit si vous ne le souhaitez pas. Notez que vous ne pouvez pas offrir de fragments d'âme : **vous devez attendre que le diable ou l'adepte les demande.**



EXEMPLE : L'adepte offre 2 pierres pour 4 pièces.

Conseil : Avant que les joueurs fassent leur première offre, rappelez-leur qu'ils ne peuvent offrir que des ressources ou des pièces. Les pièces sont utiles si vous demandez un fragment d'âme. Demander si vous pouvez offrir un fragment d'âme pourrait trahir votre rôle. N'oubliez pas que les jetons que vous pouvez offrir sont rappelés à l'intérieur du coffre.

DISTRIBUER LES OFFRES

Une fois que chaque joueur a préparé son offre, mélangez les coffres. Assurez-vous que l'application affiche la bonne manche et la bonne phase, puis scannez chaque coffre. L'application vous dira qui reçoit quel coffre, en veillant à ce que personne ne reçoive sa propre offre.

EXAMINER LES OFFRES

Vous allez donc recevoir un coffre appartenant à un autre joueur. Ouvrez-le derrière votre rempart. Vous saurez immédiatement si l'offre provient d'un mortel, de l'adepte ou du diable, mais vous ne saurez pas quel joueur l'a faite.

Vous avez deux choix :

- ✦ **Accepter l'offre.** Si l'offre vous convient, prenez tout ce qui se trouve dans le coffre et mettez-y les pièces ou les fragments d'âme demandés. Vérifiez deux fois afin d'être sûr que vous avez déposé le bon montant. N'oubliez pas que vous pouvez contracter un prêt si vous êtes à court de pièces.

- ✦ **Rejeter l'offre.** Si vous ne voulez pas payer le coût demandé, laissez les jetons en l'état et refermez le coffre.

Bien entendu, une offre est toujours à prendre ou à laisser dans son intégralité. Vous ne pouvez pas accepter qu'une partie de l'offre et ne payer qu'une partie du prix.

DEUXIÈME OFFRE



Une fois que chaque joueur a accepté ou rejeté l'offre qu'il a reçue, mélangez les coffres et utilisez l'application pour procéder à une deuxième distribution. Vous recevrez une deuxième offre d'un joueur différent.

Quelqu'un d'autre a déjà vu cette offre et, s'il l'a acceptée, le coffre contiendra le paiement indiqué sur l'indicateur : des pièces ou des fragments d'âme. Si vous recevez un tel coffre, refermez-le simplement : vous ne pouvez rien en faire. En revanche, si vous recevez une offre qui est encore disponible, vous pouvez à nouveau soit l'accepter, soit la rejeter.

Remarque : Si le joueur qui vous précède a accepté l'offre, vous n'êtes pas autorisé à interférer dans son paiement de quelque manière que ce soit. Notamment, **l'adepte n'est pas autorisé à remplacer un fragment d'âme pure de mortel par l'un de ses fragments d'âme d'adepte.**

RESTITUTION DES COFFRES

Une fois que chaque joueur a accepté ou rejeté sa deuxième offre, mélangez à nouveau les coffres. Assurez-vous que l'application est réglée sur la bonne étape, puis scannez-les. L'application vous dira à qui appartient chaque coffre. Rendez les coffres à leurs propriétaires.

Derrière votre rempart, ouvrez votre coffre. Si votre offre a été acceptée (vous ne saurez pas par qui), le coffre contiendra les pièces ou les fragments d'âme que vous avez demandés. Si personne n'a accepté votre offre, elle sera toujours là. Dans les deux cas, récupérez les jetons et rangez-les derrière votre rempart.



Si quelqu'un a accepté votre offre, mais s'est trompé dans son paiement, pas de panique ! Utilisez le bouton Retour de l'application pour redistribuer les coffres et corriger les erreurs.

COMMENT FAIRE UNE BONNE OFFRE

Comme expliqué à la page précédente, les joueurs peuvent acheter des ressources basiques pour 3 pièces et des ressources précieuses pour 5. Votre offre doit être inférieure à ce prix. Après tout, pourquoi quelqu'un devrait-il vous payer 3 pièces pour du bois alors qu'il peut en obtenir de la réserve générale sans avoir à aider un rival ?

Voici quelques offres pertinentes :

- ✦ 1 bois pour 2 pièces
- ✦ 1 verre pour 4 pièces
- ✦ 1 pierre et 1 blé pour 5 pièces

Si vous demandez des fragments d'âme, vous devez comprendre que tout le monde voudra en avoir lors des prochaines inquisitions. Que vous soyez le diable ou l'adepte, vous devez vous attendre à céder au moins une ressource précieuse et une ressource basique pour un fragment d'âme. Dans certaines situations, vous pouvez vous démarquer en offrant bien plus que cela.

De plus, si vous êtes un débutant jouant le diable, nous vous suggérons de ne demander qu'un seul fragment d'âme à la fois, au moins lors des premières manches.



Les joueurs sont autorisés à dire quelles ressources ils espèrent voir dans une offre. Vous pouvez également placer l'une de ces cartes face visible devant vous pour rappeler aux autres joueurs ce dont vous avez besoin.

PHASE D' ACTIONS



Au cours de la phase d'actions, vous allez **construire des bâtiments, jouer des événements** et tenter de **revendiquer des hauts faits**.

Vous commencez la phase d'actions en cachant votre plateau Actions avec votre toit.

En secret, planifiez les éléments suivants :

- ✦ Si vous souhaitez utiliser votre carte Événement.
- ✦ Quelle moitié de la carte Événement utiliser.
- ✦ Où utiliser vos jetons Action.
- ✦ Quels bâtiments vous allez construire, le cas échéant.

Tous les joueurs révèlent leurs plans et effectuent les étapes de la phase d'actions dans l'ordre indiqué sur leur plateau Actions.

PLANIFIER VOTRE ÉVÉNEMENT

Au début de la phase d'actions, vous avez au moins 1 carte Événement. Si vous en avez 2, défaissez-en 1.

Vous avez maintenant 1 carte Événement. Vous pouvez soit la jouer, soit ne pas la jouer. Si vous décidez de la jouer, un choix s'offre à vous :



À gauche, vous avez la possibilité de vous enrichir, mais cela aura un impact **négatif** sur votre réputation auprès de l'Église.



À droite, vous avez la possibilité de dépenser des richesses en échange d'un impact **positif** sur votre réputation.

Votre réputation ne reflète pas réellement si vous avez été bon ou mauvais. Elle représente plutôt la réaction de l'Église et de la société médiévale en général. Dans ce jeu, même le diable peut être populaire. Si vous pensez que chaque action qui améliore votre réputation dans ce jeu est également une action moralement acceptable dans la vie réelle, alors félicitations ! Dans une société médiévale, vous seriez parfaitement à votre place.

Si vous choisissez de jouer l'événement, placez-le au milieu de votre plateau Actions. Puis faites-le glisser vers la gauche si vous souhaitez résoudre l'option de gauche ou vers la droite si vous préférez résoudre l'option de droite.



EXEMPLE : Cette joueuse a choisi de résoudre l'option de gauche de son événement.

PLANIFIER VOS JETONS ACTION

Vous disposez de **4 jetons Action** à dépenser pour les actions représentées sur votre plateau Actions. Vous décidez du nombre de jetons à utiliser.

Vos 2 premiers jetons sont gratuits. Si vous choisissez d'en utiliser plus de 2, vous devrez les payer en blé plus tard dans cette phase.

Voici les actions disponibles :

- Utiliser le bâtiment 1.
- Utiliser le bâtiment 2.
- Construire un bâtiment.
- Utiliser son action, s'il en a une.
- Construire un second bâtiment.
- Utiliser son action, s'il en a une.
- Recruter un courtisan.



Lors de la première manche, vous pouvez ignorer ces 2 cases, car vous n'avez pas encore construit de bâtiments.

Les bâtiments sont l'objectif principal de la phase d'actions. Leur fonctionnement est détaillé à la page suivante.



Astuce : La joueuse verte planifie 3 actions. Elle place 1 blé ici pour se rappeler qu'elle devra payer pour la troisième.

BÂTIMENTS

Pour planifier une construction, placez la carte Bâtiment que vous souhaitez construire sur l'un des deux emplacements Construction et **placez un jeton Action juste au-dessus**. Vous pouvez planifier la construction de 2 bâtiments au maximum lors de la phase d'actions.



Les bâtiments recouvrent une moitié de la carte Événement, mais ce n'est pas grave, car il ne s'agit pas de la moitié que vous avez choisi de résoudre.



Lorsque vous planifiez de construire un bâtiment, assurez-vous de pouvoir en payer le **coût** (les ressources indiquées le long du bord gauche de la carte). Vous pouvez placer les ressources nécessaires sur la carte lorsque vous la planifiez pour suivre ce que vous prévoyez de dépenser une fois vos plans révélés.

Vous pouvez planifier un bâtiment que vous ne pouvez pas payer tout de suite, mais dans ce cas, vous devez avoir un moyen d'obtenir les ressources qu'il vous manque avant sa construction. N'oubliez pas que vous pouvez acheter des ressources manquantes à tout moment **et** que vous pouvez obtenir des pièces en vendant des ressources ou en contractant un prêt (voir page 7).

Il existe plusieurs types d'effets de bâtiments :

Les **effets permanents** se produisent lors d'une certaine phase de la manche, indiquée par l'icône dans le coin supérieur droit de la carte.



Les **effets immédiats** se produisent dès que vous construisez le bâtiment, avant votre prochaine action de la phase.



Les **effets d'action** sont des actions que vous pouvez planifier et utiliser avec vos jetons Action.

PLANIFIER L'UTILISATION DES BÂTIMENTS ACTION

Contrairement aux effets des autres bâtiments, l'effet d'un bâtiment Action doit être planifié avec un jeton Action.

CONSTRUIRE ET UTILISER IMMÉDIATEMENT

Pour planifier l'utilisation d'un bâtiment Action immédiatement après sa construction, placez un jeton Action sur sa case.

UTILISER UN BÂTIMENT ACTION D'UNE MANCHE PRÉCÉDENTE



Ces deux emplacements au bord du plateau servent à conserver vos bâtiments Action déjà construits. Dans de nombreuses parties, deux emplacements seront suffisants. Toutefois, si vous obtenez plus de deux bâtiments Action, choisissez-en deux à placer ici. Vous pouvez les changer à tout moment lors de la planification, avant que les plans ne soient révélés. Placer un bâtiment ici ne signifie pas que vous allez l'utiliser, cela signifie simplement que vous pouvez le faire, en plaçant un jeton sur l'emplacement correspondant de votre plateau Actions.

Placez un jeton ici pour planifier l'utilisation du bâtiment Action 1.

PLANIFIER LE RECRUTEMENT D'UN COURTISAN

Au début de la partie, vous disposez de 3 courtisans que vous pouvez recruter.



Placez un jeton Action sur cette case pour planifier le recrutement d'un courtisan. Vous devez également prévoir de le payer ! Cette action coûte 2 pièces la première fois que le courtisan est recruté. Les courtisans recrutés sont conservés derrière votre rempart (avec vos ressources) jusqu'à ce qu'ils soient utilisés. Une fois utilisés, placez les courtisans sur l'emplacement 3 pièces. Comme vous pouvez vous y attendre, le recrutement d'un courtisan sur cet emplacement coûte 3 pièces. Vous pouvez recruter et réutiliser des courtisans autant de fois que vous le souhaitez.

Votre courtisan Alchimiste ne commence pas la partie sur l'emplacement 2 pièces : il ne peut donc pas être recruté en début de partie. Les courtisans sont détaillés page suivante, dans le chapitre des hauts faits.

RÉSOLVER LA PHASE D' ACTIONS

Utilisez la carte illustrée ci-contre pour indiquer aux autres joueurs que vous avez terminé votre planification.

Une fois que tous les joueurs ont finalisé leur plan, ils retirent leurs toits et résolvent les actions qu'ils ont planifiées, dans l'ordre. À ce stade, il n'est plus possible de modifier ses plans. Les joueurs doivent jouer à tour de rôle afin que chacun puisse voir ce que font les autres.

Résolvez la phase d'actions dans l'ordre indiqué sur votre plateau Actions :



1 Option de gauche de l'événement. Si vous avez choisi l'option de gauche de votre événement, c'est la première chose que vous résolvez. Cela peut vous donner des ressources précieuses à utiliser lors des étapes suivantes de la phase. Descendez votre marqueur sur la piste Réputation de la quantité indiquée (voir page 14).

2 3 Actions des bâtiments de la manche précédente. N'oubliez pas que ces actions nécessitent des jetons Action.

4 5 Premier bâtiment. Payez le coût et placez le bâtiment sur la table devant votre rempart. S'il a un effet Action pour lequel vous avez dépensé un jeton Action, ou s'il a un effet immédiat, résolvez cet effet maintenant.

6 7 Deuxième bâtiment. Si vous avez planifié deux bâtiments, construisez le deuxième selon les mêmes règles que le premier.

8 Recruter un courtisan. Payez le coût et prenez le courtisan. Conservez-le derrière votre rempart.

9 Option de droite de l'événement. Si vous avez choisi de résoudre l'option de droite de votre événement, payez tous les coûts et montez votre marqueur sur la piste Réputation de la quantité indiquée.

10 Payez du blé pour chaque jeton Action supplémentaire que vous avez utilisé (rappel : les 2 premiers jetons Action sont gratuits).

11 Vérifier les hauts faits. Voir page suivante.

LES ACTIONS PLANIFIÉES SONT OBLIGATOIRES

Toutes vos décisions sont prises lors de la planification. Une fois que les plans sont révélés, vous êtes engagé dans tout ce que vous avez planifié. Vous devez résoudre votre événement comme prévu. Vous devez effectuer (et payer !) chaque action que vous avez planifiée. Si vous manquez de ressources, vous devez les acheter à la réserve générale. Si vous manquez de pièces, vous devez contracter un prêt ou vendre une ressource.

Votre capacité à contracter des prêts est limitée par la valeur maximale de la piste Dettes. Ainsi, si vous avez fait une erreur de planification, vous pouvez vous retrouver à devoir payer un coût dont vous ne pouvez pas vous acquitter. Si vous avez choisi une action que vous ne pouvez pas payer (soit parce que vous ne pouvez pas payer son coût, soit parce que vous ne pourrez pas payer 1 blé pour son jeton Action), ignorez cette action et **descendez de 1 case sur la piste Réputation**.

De même, si vous avez choisi l'option de droite d'un événement et que vous ne pouvez finalement pas la payer, vous perdez 1 point de réputation pour votre insolvabilité et vous ne gagnez rien. Cela s'applique également aux événements commençant par « Si vous... ». Si vous n'avez pas fait ce qui est demandé, vous perdez 1 point de réputation.

Lorsque les joueurs découvrent le jeu, vous pouvez être plus indulgent envers leurs erreurs et accepter de jouer sans ces pénalités de réputation.

JETONS RAPPEL

Les jetons Rappel vous aident à vous souvenir des effets de certains bâtiments. Par exemple, si vous construisez le **Presbytère**, vous pouvez placer un jeton Rappel sur la case correspondante du plateau Production.



HAUTS FAITS

Chaque bâtiment dispose d'une icône dans le coin supérieur gauche qui représente sa place dans la société médiévale :



BÂTIMENTS RURAUX



BÂTIMENTS URBAINS



BÂTIMENTS RELIGIEUX



BÂTIMENTS SCIENTIFIQUES

À la fin de la phase d'actions, si vous possédez certaines séries de bâtiments, vous pouvez revendiquer les hauts faits correspondants.



Pour revendiquer ce haut fait, il vous faut 5 bâtiments religieux.

Un haut fait représente les progrès et les accomplissements de votre royaume médiéval.

RÉUNIR DES SÉRIES

Bien sûr, le moyen le plus simple de revendiquer un haut fait est de construire exactement les bâtiments indiqués sur la tuile. Cependant, il existe quelques astuces pour accélérer votre progression :



Un bâtiment associé à 2 types vous octroie les deux en même temps.



Un symbole Science est en fait un joker. Lors de la vérification d'un haut fait particulier, chaque symbole Science peut être considéré comme n'importe quel symbole dont vous avez besoin.




Un courtisan peut apporter son symbole à n'importe quelle série lorsque vous vérifiez les hauts faits. Dès que le courtisan est utilisé dans une série, il est remis sur l'emplacement 3 pièces de votre plateau et n'est plus disponible pour d'autres séries jusqu'à ce que vous le recrutiez à nouveau.

Notez qu'un bâtiment peut permettre de revendiquer plusieurs hauts faits différents à la fois. Il est même possible d'utiliser un bâtiment scientifique comme un symbole différent pour différents hauts faits. Un courtisan, en revanche, ne peut être utilisé que pour un seul haut fait et est immédiatement défaussé sur l'emplacement 3 pièces.

ALCHIMISTE



L'alchimiste est un courtisan spécial qui ne peut pas entrer à votre service avant que vous ayez revendiqué un haut fait majeur spécifique. L'alchimiste possède un symbole , qui peut donc être utilisé en remplacement de n'importe quel symbole dont vous avez besoin. Une fois utilisé, il est remis sur l'emplacement 3 pièces et peut être recruté comme n'importe quel autre courtisan.

HAUTS FAITS MINEURS



Les 4 petits hauts faits dans la section couleur bois de votre plateau Actions sont des hauts faits mineurs. Chacun nécessite 3 symboles. Lorsque vous remplissez les conditions requises, retirez la tuile de votre plateau et placez-la sur l'un de vos emplacements de production du plateau principal, transformant ainsi l'un de vos 1 en 2. Comme mentionné dans la section « Production », cela présente les avantages suivants :

- ✦ Lorsque la roue de production offre une ressource basique sur cet emplacement, vous en obtenez 2 au lieu de 1.
- ✦ Lorsque la roue offre une ressource précieuse, vous en obtenez 2 si vos deux emplacements sont améliorés et indiquent 2 (sinon, vous en recevez toujours 1).
- ✦ Un emplacement du milieu amélioré produit également 1 pièce supplémentaire.
- ✦ Vous choisissez quel emplacement améliorer. Chaque emplacement ne peut être amélioré qu'une seule fois.







EXEMPLE : Bleu produit 1 verre, 2 blés, 1 pierre et 4 pièces.
Rouge produit 2 marbres, 1 blé, 2 bois et 3 pièces.

HAUTS FAITS MAJEURS

Les 4 tuiles dans la section dorée de votre plateau Actions sont des hauts faits majeurs. Ils octroient chacun une récompense immédiate :



- ✦ Si vous avez 5 symboles , gagnez 1 verre et 1 marbre.
- ✦ Si vous avez 5 symboles , gagnez 7 pièces.
- ✦ Si vous avez 5 symboles , gagnez 2 jetons Ailes d'ange.
- ✦ Si vous avez 2 symboles de chaque, prenez votre courtisan  (alchimiste).

Une fois un haut fait revendiqué, placez-le comme bannière devant votre rempart afin que tous les joueurs puissent le voir.



PHASE D'INTÉRÊTS

Si vous n'avez pas de dettes, ignorez cette phase : contentez-vous d'afficher un sourire narquois pendant que vos adversaires paient les intérêts de leurs dettes.

Les intérêts sont régis par votre marqueur Intérêts sur l'emplacement à quatre quadrants situé à gauche de votre piste Dettes. Les quatre quadrants correspondent aux étapes de votre cycle d'intérêts et votre marqueur se déplace d'une étape à l'autre dans le sens horaire.

Au début de la phase d'intérêts, vérifiez le montant de vos dettes, puis faites progresser votre marqueur Intérêts du même nombre d'étapes sur le cycle. Chaque fois qu'il franchit le seuil d'augmentation (chaque fois qu'il revient sur la case blanche de départ), augmentez votre dette de 1 (sans que cela n'augmente le nombre de cycles pour ce tour).

Par exemple, si votre dette est de 4, le marqueur fera un tour complet et franchira le seuil d'augmentation exactement une fois : votre dette passera donc à 5. Cependant, si votre dette est de 2, elle peut passer à 3 ou non, en fonction de la position du marqueur au début de la phase.

Si cela fait passer votre dette au-dessus de 10, votre marqueur Dettes redescend en fait à 9. Il semblerait que quelqu'un ait décidé d'effacer une partie de vos dettes. Vous recevez alors 1 jeton Ailes de démon. Nous n'avons pas encore expliqué ce que cela signifie, mais vous vous doutez que cela n'augure rien de bon.



Oui, faire affaire avec les usuriers peut s'avérer aussi dangereux que de conclure un pacte avec le diable.



La dette de Verte est de 8. Elle déplace son marqueur Intérêts de 8 cases : celui-ci fait donc deux tours complets et franchit 2 fois le seuil d'augmentation.



Elle augmente alors sa dette de 2 : celle-ci passe donc à 10.



Supposons que Verte ne rembourse pas sa dette et que celle-ci soit toujours de 10 lors de la phase d'intérêts suivante. Son marqueur Intérêts progresse alors de 10 cases.



Son marqueur Intérêts a franchi 3 fois le seuil d'augmentation : elle augmente donc sa dette de 3. La première augmentation la ramène en fait à 9 et elle reçoit 1 jeton Ailes de démon.



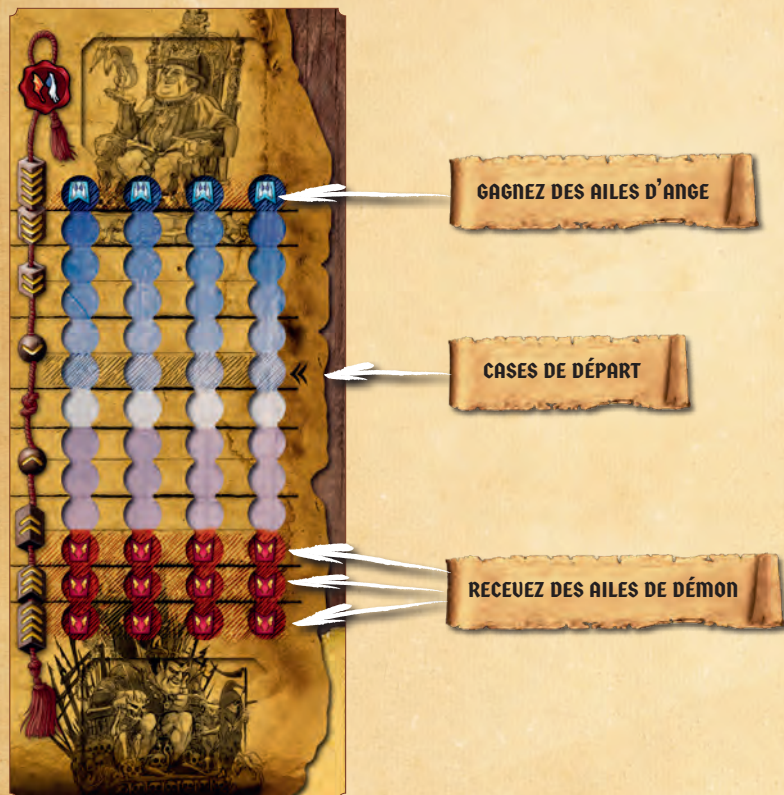
Il lui reste encore 2 augmentations à résoudre. La première la ramène à 10. La seconde la ramène à 9, mais elle reçoit un deuxième jeton Ailes de démon. Ouch !



PHASE DE RÉPUTATION

PISTE RÉPUTATION

Votre réputation augmente et diminue au gré de vos choix et actions, tout au long de la partie.



GAGNER DE LA RÉPUTATION

Arrêtons-le ! L'Église souhaite lui poser quelques questions.

Certains effets vous font monter sur la piste. Si cela devait vous faire sortir de la piste, arrêtez-vous sur la dernière case.

Si vous atteignez la dernière case, recevez 1 jeton Ailes d'ange.

PERDRE DE LA RÉPUTATION

Laissons-le tranquille ! Son père est un riche voyageur, le spectacle continuera, n'est-ce pas ?

Parfois, vous descendrez sur la piste. Si cela devait vous faire sortir de la piste, arrêtez-vous sur la case du bas.

Cela s'applique même aux coûts. Par exemple, tous les bâtiments scientifiques occasionnent une perte de réputation de 4 dans le cadre de leur coût. Si vous ne pouvez pas descendre de 4 cases, rien ne vous empêche de construire le bâtiment : déplacez simplement votre marqueur sur la case du bas.

Au Moyen Âge, les gens ne faisaient aucune distinction entre la science et la sorcellerie.

Les trois cases du bas indiquent des ailes de démon. Si vous descendez sur ou traversez une telle case, recevez un jeton Ailes de démon. En vous déplaçant vers la case la plus basse, vous recevez ainsi un total de 3 jetons Ailes de démon. (Cela est fort dommageable. Voir l'encadré **AILES D'ANGE ET AILES DE DÉMON** ci-contre.) Vous ne recevez pas d'ailes de démon lorsque vous remontez.

RÉCOMPENSES ET PUNITIONS

Pendant la phase de réputation, les joueurs sont récompensés ou sanctionnés selon leur position sur la piste Réputation.

Le joueur le mieux placé sur la piste Réputation reçoit 1 jeton **Ailes d'ange**. Si des joueurs sont à égalité, ils reçoivent chacun la récompense.

Le joueur le moins bien placé sur la piste Réputation reçoit 1 jeton **Ailes de démon**. Si des joueurs sont à égalité, ils reçoivent chacun la punition.

Cependant, dans le cas rare où les 4 joueurs sont sur la même case de la piste Réputation, personne n'est le plus haut, personne n'est le plus bas, et personne ne reçoit de jeton.

AILES D'ANGE ET AILES DE DÉMON



Vos ailes sont conservées sur ces emplacements du plateau principal. Un effet est déclenché dès que vous accumulez 3 jetons Ailes du même type :

- ✦ Si vous avez 3 jetons Ailes d'ange, défaussez-les tous les 3 et gagnez 1 jeton Indulgence de la réserve générale.
- ✦ Si vous avez 3 jetons Ailes de démon, défaussez-les tous les 3 et prenez 1 inquisiteur de la pioche des inquisiteurs Invités. Il s'agit de votre inquisiteur personnel, venu séjourner dans votre château. Conservez la carte sur la table devant vous en prévision de la prochaine phase d'inquisition. Vous perdez également 2 points immédiatement. Vous pouvez avoir un score négatif.

COMMENT GAGNER DES AILES

- ✦ Vous gagnez des ailes d'ange si vous atteignez la case supérieure de la piste Réputation.
- ✦ Vous recevez des ailes de démon si vous descendez sur, ou traversez, l'une des trois cases inférieures de la piste Réputation. (Notez cependant qu'il n'y a pas de pénalité pour les pertes de réputation qui vous feraient descendre en dessous de la piste : vous avez déjà touché le fond et ne pouvez pas descendre plus bas !)
- ✦ Certains bâtiments peuvent vous octroyer des ailes d'ange ou vous enlever des ailes de démon.
- ✦ Le haut fait 5 vous octroie 2 ailes d'ange.
- ✦ Vous recevez des ailes de démon si votre dette est effacée (dépasse 10 et revient à 9) au cours de la phase d'intérêts.
- ✦ Vous gagnez des ailes d'ange en étant le plus haut, ou des ailes de démon en étant le plus bas, sur la piste Réputation lors de la phase de réputation.
- ✦ Lorsque vous êtes accusé de sorcellerie au cours d'une phase de chasse aux sorcières, vous gagnez des ailes d'ange si vous prouvez votre innocence ou des ailes de démon si vous avouez.
- ✦ Vous pouvez acheter des ailes d'ange au prix de 5 pièces par jeton au début de la phase d'inquisition.

OUBLI

À la fin de la phase de réputation, faites glisser le marqueur Réputation de chaque joueur vers le centre de la piste, comme indiqué par le nombre et la direction des flèches à gauche de la piste. Par exemple, un joueur qui a atteint cette case descend de 2 cases à la fin de la phase de réputation.

Le peuple a tendance à oublier vos bonnes actions. Vous devez donc l'impressionner encore et encore. Heureusement, il a la mémoire tout aussi courte en ce qui concerne les mauvaises actions.

La case centrale de la piste Réputation est marquée d'un nœud. Tous les marqueurs se déplacent vers cette ligne et les marqueurs sur cette ligne ne bougent pas. Attention, le nœud se trouve une case en dessous de la case de départ.

FIN DE LA MANCHE

La manche 1 se termine après la phase de réputation.



À la fin de la manche, faites pivoter la roue de production dans le sens horaire jusqu'à ce que le numéro de la nouvelle manche apparaisse. Chaque joueur aura de nouvelles ressources dans sa section du plateau principal. La pioche Bâtiment a été mise en place de façon à ce que les bâtiments de la nouvelle manche soient déjà à son sommet.



La manche 2 comporte une phase de chasse aux sorcières avant de se terminer.



La manche 3 comporte une phase de chasse aux sorcières et une phase d'inquisition avant de se terminer.



La manche 4 se termine après la phase de réputation.



La manche 5 comporte une phase d'inquisition. À la fin de la manche 5, vous ne faites pas pivoter la roue : la partie est terminée et il est alors temps de procéder au décompte final.

Nous allons maintenant examiner les phases qui ne sont résolues qu'à la fin de certaines manches.



PHASE DE CHASSE AUX SORCIÈRES

Les quatre royaumes sont déchirés par l'incertitude et la paranoïa. Personne ne réalise encore que l'un des souverains est en fait le diable, mais tout le monde a le vague sentiment que quelque chose ne tourne pas rond. Quelqu'un a réussi à rassembler plus de ressources que ce qui est humainement possible. Cela ne peut s'expliquer que par l'usage de la magie noire ! Tout le monde pointe les autres du doigt.

La chasse aux sorcières est une phase spéciale qui se déroule après la phase de réputation. Elle ne se produit que lors des manches 2 et 3. Un rappel apparaît sur la roue de production. Lors de cette phase, vous avez la possibilité de désigner un joueur qui vous semble suspect. Concrètement, vous devez essayer d'identifier **un joueur qui ne possède pas 3 fragments d'âme** (il peut s'agir du diable ou de l'adepte, mais aussi d'un mortel qui en a déjà vendu un fragment).

Les joueurs votent en utilisant leurs anneaux de vote. Vous en avez un de la couleur de chaque autre joueur. Choisissez-en un et dissimulez-le dans votre main. Vous pouvez aussi choisir de ne pas voter, mais vous devez quand même faire semblant d'avoir quelque chose dans votre main.

Tous les joueurs tendent leur main au centre de la zone de jeu et révèlent simultanément leur contenu. Tout joueur recevant au moins **2 votes** est interrogé (il est donc possible que 0, 1, voire 2 joueurs soient interrogés).



Si vous êtes interrogé, 2 choix s'offrent à vous :

- ✦ **Prouver votre innocence.** Révélez publiquement exactement 3 fragments d'âme (si par hasard, vous en avez plus, ne les révélez pas, cela serait très suspect). Soyez prudent : l'âme de l'adepte est souillée. Si vous avez des fragments d'âme souillée, veillez à ne montrer que le côté non souillé. Si vous prouvez votre innocence, gagnez immédiatement 1 jeton **Ailes d'ange**.
- ✦ **Confesser vos péchés.** Si vous avez moins de 3 fragments d'âme, c'est en réalité votre seule option. **Perdez 1 point de réputation et recevez 1 jeton Ailes de démon.** Ne dévoilez pas de fragments d'âme, même si vous en avez. Prenez une figurine **Foule en colère** et placez-la à l'extérieur de votre rempart pour rappeler à tous que vous avez avoué pratiquer la sorcellerie. Un joueur qui se confesse lors de la deuxième manche ne peut pas être accusé à nouveau lors de la troisième manche, mais il peut toujours voter.

Vous avez peut-être le sentiment que ce jeu n'est pas historiquement exact et que les procès de sorcellerie ne se passaient pas vraiment de cette façon. Eh bien, c'est vrai. Mais il s'agit d'un jeu de société moderne, et dans les jeux de société modernes, on n'élimine pas les joueurs !



PHASE D'INQUISITION

La phase d'inquisition est divisée en deux parties : une messe noire et l'inquisition en elle-même. Lorsque cette phase commence, rappelez aux joueurs qu'ils peuvent rembourser leurs dettes à tout moment pendant cette phase.

PRÉPARATION

Chaque joueur a la possibilité d'acheter autant d'ailes d'ange qu'il le souhaite. Le coût est de 5 pièces par jeton. La principale raison de le faire est de gagner une indulgence (pour 3 ailes d'ange) qui vous aidera à obtenir le pardon des inquisiteurs lors de la phase suivante.

Quoi ?! Vous pouvez acheter le pardon avec de l'argent ?! Eh bien, oui, dans l'Europe médiévale, c'était tout à fait possible. Un pécheur pouvait payer un représentant de l'Église pour qu'il rédige une déclaration officielle attestant que certains de ses péchés avaient été pardonnés.

Le prêtre tchèque Jan Hus s'est opposé à l'achat et à la vente de pardons. Après avoir soigneusement examiné ses objections, l'Église l'a brûlé sur le bûcher. Nous vous recommandons donc d'y réfléchir à deux fois avant de remettre ces règles en question.

« Tout s'achète. Vous voulez baptiser un bébé ? Payez ! Vous voulez voler et tuer ? Payez et vous serez absous. Mais si le diable lui-même payait, pourrait-il entrer au paradis ? » — Jan Hus

Dans ce jeu, la réponse est oui, plus ou moins. Même le diable peut acheter des ailes d'ange.

LA MESSE NOIRE

Le diable est à court de biens matériels. Une messe noire pourrait peut-être lui rapporter des ressources et de l'or. Pour accomplir ce rituel, le diable a besoin d'âmes, ce qui attirera inexorablement l'attention de l'inquisition.

Une fois que chaque joueur a eu l'occasion d'acheter des ailes d'ange, c'est l'heure de la messe noire. Chacun peut jouer un coup secret en plaçant certains éléments dans son coffre. Lorsque vous êtes prêt, placez votre coffre au centre de la table.

DIABLE - FRAGMENTS D'ÂME

Si vous êtes le diable, vous placez des fragments d'âme dans votre coffre. Il est généralement préférable d'inclure tous les fragments que vous avez acquis, car c'est ce qui vous donne la meilleure récompense. Toutefois, dans certaines situations, vous pouvez choisir de conserver certains fragments afin d'éviter de trop attirer l'attention des inquisiteurs. Vous avez le choix, sauf lors de la manche 3, où tous vos fragments souillés portant la marque de l'adepte **doivent** être placés dans votre coffre (l'adepte reçoit une récompense pour vous avoir donné ces fragments d'âme).

Tous les rôles - Pièces pour les inquisiteurs

Que vous soyez le diable ou non, vous pouvez également placer **autant de pièces que vous le souhaitez** dans votre coffre. Il s'agit d'un pot-de-vin pour détourner l'attention de certains inquisiteurs.

MORTELS ET ADEPTE - SUPPOSITIONS

Les mortels et l'adepte commencent la partie avec des jetons Rôle spécifiques à cette phase. Les mortels ont des jetons pour tenter d'identifier l'adepte et le diable. L'adepte, bien sûr, ne peut faire des suppositions que sur le diable. Vous n'êtes pas obligé de faire une supposition si vous ne le voulez pas.



Pour supposer qu'un joueur est le diable, insérez votre jeton Diable dans votre anneau de vote de la couleur du joueur suspecté, puis mettez le jeton Supposition ainsi obtenu dans votre coffre. De même, vous pouvez tenter de deviner qui est l'adepte en utilisant votre jeton Adepté, si vous êtes un mortel.

OUVERTURE DES COFFRES LORS DE LA MANCHE 3

Une fois que tous les coffres sont rassemblés au milieu de la table, mélangez-les et ouvrez-les.

POTS-DE-VIN



Toutes les pièces contenues dans les coffres sont ajoutées aux cases Pot-de-vin du plateau Inquisition. Lorsque les 5 cases sont remplies, l'inquisiteur A (l'Ascète) décide soudainement que vos royaumes

sont effectivement très bien tenus et n'ont pas besoin de sa visite. L'inquisiteur disparaît, ainsi que les 5 pièces (oui, il y a un lien ici, faites comme si vous ne le voyiez pas). Continuez à ajouter des pièces tant que vous continuez à en trouver dans les coffres. Toutes les pièces supplémentaires laissées sur le plateau à la fin de la manche 3 y restent. Ainsi, lors de la manche 5, vous n'aurez peut-être pas à repartir de zéro.

La prochaine série de 5 pièces éliminera l'inquisiteur B, le Fondamentaliste. Et 5 autres pièces écarteront l'inquisiteur C, le Plébéien (qu'ils soient face visible ou cachée). Seuls les inquisiteurs A, B et C peuvent être corrompus.

ÂMES

Le diable est récompensé en fonction du nombre de fragments d'âme dans son coffre, comme indiqué sur la tuile Résumé de l'inquisition. Lors de la manche 3, les récompenses sont celles indiquées :



- + Ajoutez 1 verre et 1 marbre dans le coffre du diable.
- + Ajoutez 1 bois et 1 pierre dans le coffre du diable.
- + Ajoutez 2 pièces dans le coffre du diable. Retournez l'inquisiteur 1 face visible.
- + Retournez l'inquisiteur 2 face visible.

Les récompenses sont cumulatives. Le diable reçoit **toujours** 1 verre et 1 marbre. Il obtient 1 bois et 1 pierre s'il a **au moins** 1 fragment d'âme, et ainsi de suite.

Placez les ressources et les pièces dans le coffre du diable, où elles seront en bonne compagnie à côté des âmes durement gagnées par le diable.



L'adepte reçoit également des récompenses pour les âmes, non pas pour les avoir collectées, mais pour les avoir données au diable. **Lors de la manche 3**, utilisez le tableau figurant sur le plateau.

Inspectez les âmes dans le coffre du **diable**. Si au moins l'une d'entre elles porte la marque de l'adepte, placez 1 blé et 1 pièce dans le coffre de l'adepte. Si deux âmes sont souillées, ajoutez 3 pièces de plus dans le coffre de l'adepte (l'adepte a commencé la partie avec seulement deux fragments, donc le tableau s'arrête ici).

INSPECTION DES ÂMES

Lorsque vous expliquez cette étape à vos amis, dites-leur que vous allez personnellement inspecter les fragments d'âme dans le coffre du diable pour voir si certains proviennent de l'adepte. Idéalement, le diable devrait les mettre dans le coffre avec le symbole de l'adepte visible, mais s'il oublie, l'adepte ne peut pas dire « Hum... vérifions le verso » sans donner des informations précieuses. Si tout le monde sait que vous allez inspecter les fragments, vous n'aurez pas l'air d'un adepte lorsque vous vérifierez leur verso. (Bien sûr, si deux fragments montrent le symbole de l'adepte, aucune inspection des autres fragments n'est nécessaire.)

SUPPOSITIONS

Enfin, il faut s'occuper des suppositions. L'adepte et les mortels ont eu la possibilité de deviner l'identité du diable. S'il n'y a pas de suppositions identiques, laissez simplement les jetons Supposition dans les coffres. Les joueurs auront une chance d'effectuer de nouvelles suppositions lors de la manche 5 et ils seront libres de faire les mêmes ou des suppositions différentes.

S'il y a 2 suppositions identiques concernant le diable ou l'adepte, retirez **toutes** les suppositions pour le diable et l'adepte des coffres et placez-les à côté du plateau Inquisition. Ces suppositions (jetons Rôle et anneaux de vote) sont maintenant verrouillées pour le reste de la partie et tous ceux qui ont deviné un rôle ne pourront pas faire une autre supposition pour ce rôle **ou ce joueur** lors de la manche 5.

Si un joueur est accusé d'être le diable par au moins 2 joueurs, il doit (honnêtement !) dire si cette accusation est vraie ou fausse.



Si la supposition est vraie, le diable descend de **4 cases** sur la piste Réputation et l'**inquisiteur 3** est retourné face visible. (Oui, parfois, deviner correctement l'identité du diable peut aussi desservir les limiers, aussi fins soient-ils.)

Placez **2 pièces** dans chaque coffre où l'identité du diable a été devinée correctement. Il n'y a aucune pénalité en cas de supposition incorrecte. En revanche, maintenant que l'identité du diable est connue, personne ne pourra faire de supposition à son égard lors de la manche 5.



Placez **2 pièces** dans chaque coffre où l'identité du diable a été devinée correctement. Il n'y a aucune pénalité en cas de supposition incorrecte. En revanche, maintenant que l'identité du diable est connue, personne ne pourra faire de supposition à son égard lors de la manche 5.

Oui, si les gens découvrent que vous êtes le diable, l'ange déchu Lucifer, commandant en chef des Enfers, cela a un impact négatif sur votre réputation. En fait, c'est aussi mal que de construire un bâtiment dédié à la science ! Mais ne vous inquiétez pas : avec le temps, ils oublieront toute cette histoire.

Si les 2 suppositions s'avèrent être une fausse accusation, l'accusé dit simplement qu'elle est fausse **sans révéler son vrai rôle**. N'oubliez pas que si le troisième joueur a fait une autre supposition, celle-ci doit rester sur la table avec toutes les autres suppositions.

Si un joueur est accusé d'être l'adepte par au moins 2 joueurs, il doit dire si cette accusation est vraie ou fausse.



Si les deux mortels ont correctement deviné l'identité de l'adepte, ce dernier descend de 3 cases sur la piste Réputation. Placez **2 pièces** dans le coffre de chaque mortel.

S'ils se sont trompés, rien ne se passe. Leurs suppositions restent sur la table, avec toutes les autres suppositions faites lors de cette manche.

RESTITUTION DES COFFRES

Fermez tous les coffres, mélangez-les et utilisez l'application pour les rendre à leurs propriétaires légitimes. Retournez la tuile Résumé de l'inquisition sur son autre face afin que les joueurs puissent voir ce qui va se passer lors de la manche 5.

OUVERTURE DES COFFRES LORS DE LA MANCHE 5

Lors de la manche 5, lorsque tout le monde pose son coffre au milieu de la table, il n'est pas nécessaire de les mélanger. Tout le monde ouvre simultanément son coffre pour révéler qui il est vraiment !

POTS-DE-VIN

Comme précédemment, commencez par gérer les pots-de-vin. Il se peut qu'il y ait encore des pièces sur le plateau principal à l'issue de la troisième manche. N'oubliez pas que seuls les inquisiteurs A, B et C peuvent être soudoyés.

ÂMES

Lors de la manche 5, le diable gagne des points :



- + Si l'inquisiteur 1 est toujours face cachée, retournez-le face visible.
- + Retournez l'inquisiteur 2 face visible. Si l'inquisiteur 2 était déjà face visible, retournez l'inquisiteur 3.
- + Chaque fragment au-delà de 4 rapporte 6 points.

Les points sont cumulatifs. Ainsi, si le diable a 4 fragments d'âme, il gagne 6 points.

Lors de la manche 5, l'adepte ne reçoit aucune récompense pour avoir donné des fragments d'âme au diable. Ce bonus n'est appliqué qu'à la manche 3.

SUPPOSITIONS

Tout d'abord, rappelez-vous qu'il existe des situations dans lesquelles certaines suppositions ne sont pas autorisées lors de la manche 5 :

- + Si le diable a été révélé lors de la manche 3, personne ne peut tenter de deviner son identité lors de la manche 5 (cela n'aurait aucun sens !).
- + Si votre supposition a été laissée à côté du plateau Inquisition lors de la manche 3, elle reste inchangée et vous ne pouvez pas faire une autre supposition pour ce rôle ou ce joueur lors de la manche 5.
- + Si aucun des joueurs n'a fait la même supposition lors de la manche 3, tous les joueurs sont libres de faire une supposition lors de la manche 5.
- + Vous n'êtes obligé de faire une supposition à aucune des manches.

Il se peut donc que certaines suppositions se trouvent déjà sur le plateau Inquisition depuis la manche 3. Il peut également y avoir des suppositions (autorisées) dans les coffres lors de la manche 5. Décomptez toutes ces suppositions selon les règles suivantes :



- + Pour **chaque supposition correcte**, la personne qui a deviné gagne 2 points.
- + Pour **chaque supposition incorrecte** sur l'identité du diable, le diable gagne 1 point.
- + Pour **chaque supposition incorrecte** sur l'identité de l'adepte, l'adepte gagne 1 point.

RESTITUTION DES FRAGMENTS D'ÂME

Il n'y a aucune raison de rendre les coffres aux joueurs lors de la manche 5, mais le diable récupère les fragments d'âme révélés afin de les utiliser lors de la seconde partie de la phase d'inquisition.

L'INQUISITION

L'inquisition est la deuxième partie de la phase d'inquisition. Elle se déroule lors des manches 3 et 5, une fois que les joueurs ont eu l'occasion de corrompre les inquisiteurs. Il est maintenant temps d'affronter les conséquences de vos tractations diaboliques.

Tout d'abord, faisons connaissance avec les inquisiteurs :

- Vous devez répondre à l'**Ascète**, sauf s'il a été soudoyé pour aller voir ailleurs.
- Vous devez répondre au **Fondamentaliste** et au **Plébéien** lors de la manche 5, à moins qu'ils n'aient également été soudoyés. (Lors de la manche 3, ignorez-les, ils ne sont pas encore actifs.)
- Vous devez répondre à tous les inquisiteurs 1, 2 ou 3 qui ont été révélés. (Ceux qui ont déjà été retournés lors de la manche 3 vous harcèleront également à la manche 5.)
- Vous devez répondre à tous les inquisiteurs **Invités** dont vous avez reçu la visite au cours de la partie.

Pour chaque inquisiteur auquel vous êtes confronté, vous devez montrer 1 fragment d'âme ou 1 indulgence, ou bien subir son courroux. Si vous montrez un fragment d'âme, conservez-le pour une manche ultérieure. Si vous montrez une indulgence, remettez-la dans la réserve générale.

Vous montrez les fragments d'âme requis pour tous les inquisiteurs en même temps et vous ne montrez qu'une seule face de chacun. Si un fragment est souillé (il porte le symbole de l'adepte), ne montrez pas cette face. Vous avez le droit de prétendre avoir moins de fragments d'âme que vous n'en avez réellement, mais ce n'est peut-être pas la meilleure façon de jouer. Vous n'êtes pas autorisé à montrer plus de fragments d'âme que ce que l'inquisition exige.

Si vous apaisez certains inquisiteurs, mais pas tous, vous choisissez ceux qui sont apaisés. **Pour chaque inquisiteur que vous n'avez pas apaisé, résolvez la pénalité indiquée sur sa carte.**

Si votre score devient négatif, déplacez simplement votre marqueur en deçà de la case zéro et rappelez-vous que vous avez un score négatif (ne vous en faites pas, les autres joueurs s'en souviendront pour vous).

EXEMPLE : Les inquisiteurs A et B ont été soudoyés. Il ne reste que l'inquisiteur C.

Celui-ci est face visible, car c'est la manche 5. Les inquisiteurs 1 et 2 ont également été révélés. Tous les joueurs doivent donc, d'une manière ou d'une autre, faire face à trois inquisiteurs (C, 1 et 2), mais la joueuse verte a également un invité : elle doit donc faire face à quatre inquisiteurs.

En tant que mortelle, elle n'a pas 4 fragments d'âme. En fait, elle n'en a plus que deux, à cause de ses errements. Heureusement, elle a réussi à acquérir une indulgence en accumulant studieusement des ailes d'ange. Si elle montre ses deux fragments d'âme et défait son indulgence, elle apaise 3 inquisiteurs. Mais il en reste un qui n'est pas apaisé. Elle doit donc choisir l'une de ces quatre cartes et endurer la pénalité indiquée.

FIN DE LA PHASE D'INQUISITION

La phase d'inquisition est la dernière phase des manches 3 et 5.

À la fin de la manche 3, révèlez les inquisiteurs B et C. Remettez tous les inquisiteurs Invités dans la pioche, même ceux qui n'ont pas été apaisés. (Vous avez avoué. Vous avez été puni. Tout est maintenant pardonné.) Retournez la tuile Résumé de l'inquisition sur son autre face.

À la fin de la manche 5, la partie est terminée et il est temps de procéder au décompte final.

FIN DE LA PARTIE

Certains bâtiments ont des effets vous permettant de gagner des points pendant la partie. Vous pouvez également perdre des points de plusieurs manières en cours de partie, et certains points sont gagnés lors de la phase finale de l'inquisition. Ainsi, à la fin de la partie, vous pouvez déjà avoir quelques points, positifs ou négatifs. Le moment est maintenant venu de procéder au décompte final.



Votre toit vous rappelle les étapes du décompte final. Gagnez les points suivants :

- **Bâtiments.** Gagnez les points indiqués dans leur coin inférieur gauche.
- **Dettes.** Perdez des points équivalents à la moitié de vos dettes, arrondie au supérieur (ces pertes sont déjà calculées pour vous et indiquées en dessous de la piste Dettes).
- **Hauts faits majeurs.** Pour chaque haut fait majeur, gagnez 2 points (sauf si vous êtes le diable ! Le diable n'est pas là pour mener une renaissance culturelle, il a d'autres desseins).
- **Les jetons Ailes d'ange** valent 1 point chacun.
- **Les jetons Ailes de démon** valent -1 point chacun.
- **Les jetons Indulgence** non dépensés valent 2 points chacun.
- **Les courtisans inutilisés** derrière votre rempart valent 1 point chacun.
- **Âme de l'adepte.** Pour chaque fragment d'âme souillé que vous possédez, perdez 1 point.
- **Les jetons Ressource précieuse inutilisés** valent 1 point chacun.
- **Les pièces et les jetons Ressource basique inutilisés** peuvent être convertis en ressources précieuses au taux habituel de 5 pour 1. Tout ce qui reste peut être compté comme un cinquième de point pour résoudre une éventuelle égalité.

Pénalité pour l'âme de l'adepte : La pénalité de -1 pour les fragments d'âme de l'adepte vise essentiellement à inciter l'adepte à échanger ces fragments avec le diable. Il est vrai que la pénalité s'applique aussi au diable, mais tant que ce dernier parvient à obtenir au moins un fragment d'âme mortelle pure, chaque fragment d'âme de l'adepte sera un avantage net.

VICTOIRE

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. C'est tout. Toute cette histoire d'âmes, d'ailes et d'indulgences n'avait pour seul but que de vous encourager à cumuler un maximum de points. Que vous ayez choisi de vendre votre âme ou de la garder, cela a déjà été pris en compte dans les mécanismes du jeu.

En particulier, **vendre votre âme dans ce jeu n'a aucun effet sur le statut de votre âme dans la vie réelle.** Dans le jeu, votre âme est faite de carton, c'est comme ça que vous pouvez faire la différence.

POUR LES JOUEURS EXPERTS

JETONS BOUFFON



Lors de la mise en place, les joueurs aux oreilles sensibles peuvent être capables de distinguer les coffres entre eux pendant qu'ils sont scannés et distribués. Si c'est un problème pour votre groupe, utilisez les jetons Bouffon pour remplir les coffres de l'adepte et des mortels. Si vous obtenez des jetons Bouffon, vous devez les garder derrière votre rempart afin de ne pas révéler d'informations cachées.

Si tout le monde comprend le fonctionnement des transactions, vous pouvez également placer des jetons Bouffon dans les coffres pendant la phase de transactions.

Les jetons Bouffon n'ont aucun effet sur le jeu. Si vous n'avez rien à offrir, les jetons Bouffon donneront au moins l'impression qu'il y a quelque chose dans votre coffre. Vous pouvez aussi utiliser un jeton Bouffon pour répondre à l'offre de quelqu'un d'autre. Les jetons ont deux visages. Utilisez la face qui vous semble la plus appropriée.

Si vous ouvrez le coffre d'un autre joueur et que celui-ci contient des jetons Bouffon, ignorez-les. Si votre propre coffre vous est rendu avec des jetons Bouffon, gardez-les sans faire de commentaires.

NÉGOCIER LES INDULGENCES

Les joueurs experts sont autorisés à offrir des jetons Indulgence lors de la phase de transactions. Considérez ces jetons comme n'importe quel autre jeton Ressource.

Les indulgences ne sont pas des âmes. Si vous acceptez une offre pour un fragment d'âme, vous devez donc payer avec un fragment d'âme, pas un jeton Indulgence.

Le nombre d'indulgences est assez limité. Il peut donc être difficile d'en obtenir une pour un prix correct, et en offrir une peut révéler votre rôle caché. Pour ces raisons, nous vous déconseillons d'utiliser les indulgences dans les transactions si vous jouez avec des joueurs moins expérimentés.

CORROMPRE LES INQUISITEURS AVEC DES RESSOURCES

Chaque ressource peut être vendue pour 1 ou 2 pièces, mais si vous vendez des ressources juste à temps pour corrompre des inquisiteurs, cela peut révéler votre identité, ou du moins alerter les autres que vous envisagez un pot-de-vin. Les joueurs experts peuvent se mettre d'accord pour que tout le monde soit autorisé à inclure des ressources lorsqu'ils chargent leurs coffres de pots-de-vin pour les inquisiteurs. Convertissez les ressources en pièces dès que les coffres sont ouverts et traitez les pièces de la manière habituelle.

FONCTIONNEMENT DE L'APPLICATION

Si c'est la première fois que vous jouez, ne vous inquiétez pas du fonctionnement de l'application. Elle fonctionne, c'est tout ce qui compte ! Mais lorsque votre groupe sera plus expérimenté, partagez ces informations avec lui :

- L'adepte reçoit le coffre du diable à chaque manche. L'adepte verra l'offre du diable en premier lors de la manche 3. Lors des autres manches, un mortel verra l'offre en premier.
- Chaque mortel a exactement 2 chances d'être le premier joueur à voir l'offre du diable.
- Le coffre de l'adepte n'est envoyé au diable qu'une seule fois par partie : c'est le deuxième coffre que le diable voit lors de la manche 2 ou 4. Oui, le diable peut vendre un fragment d'âme à l'adepte.

Une fois que votre groupe a joué quelques parties, certains joueurs peuvent avoir des préférences quant aux rôles à jouer. Si vous activez le « mode avancé » dans les paramètres de l'application, vous pouvez saisir vos préférences quant aux rôles que vous voulez ou ne voulez pas jouer, et l'algorithme en tiendra compte lors de la distribution des rôles. Chaque distribution est toujours possible, mais les probabilités sont orientées en faveur de vos préférences.

F.A.Q. POUR NE PAS SE FAIRE DÉMASQUER

Avant d'attribuer les rôles, il convient d'avertir les joueurs que certaines questions donnent trop d'informations :

ATTRIBUTION DES RÔLES

Q : Mon coffre ne contient que deux fragments d'âme. Ne devrais-je pas recevoir un troisième fragment ?

R : Pas si vous êtes l'adepte.

Q : Que signifie l'icône sur les âmes ?

R : Cela signifie que vous êtes l'adepte. (Ou, si vous posez cette question à la fin de la phase de transactions, cela signifie que vous êtes le diable et que vous venez de recevoir un fragment d'âme de l'adepte.)

Q : À quoi servent ces clowns ?

R : Ce sont des jetons Bouffon. Leur but est de faire croire que votre coffre contient beaucoup de choses. Le diable n'en a pas, donc maintenant nous savons que vous n'êtes pas le diable.

Q : Comment se fait-il que je n'aie pas eu de jetons Bouffon ?

R : Parce que vous êtes le diable. (Ou parce que votre groupe a décidé de ne pas jouer avec les jetons Bouffon.)

FAIRE UNE OFFRE

Q : Puis-je échanger des ressources ou dois-je seulement demander des pièces ?

R : Vous ne pouvez demander que des pièces. De plus, tout le monde sait maintenant que vous êtes un mortel. Le diable et l'adepte peuvent demander des fragments d'âme.

Q : Puis-je proposer d'échanger des ressources contre de l'argent ?

R : Pas si vous êtes le diable.

Q : Comment puis-je demander plus de 7 pièces ?

R : Vous ne pouvez pas. De plus, vous êtes un mortel. L'adepte peut demander au maximum 6 pièces. Le diable ne peut demander que des fragments d'âme.

Q : Puis-je offrir mon âme en échange de pièces ?

R : Non. Personne ne peut offrir un fragment d'âme : vous devez attendre qu'on vous le demande. De plus, le diable commence sans âme, donc...

ACCEPTER DES OFFRES

Q : Cela a-t-il de l'importance si je vends au diable un fragment d'âme de l'adepte ou un fragment d'âme de mortel ?

R : Vous pouvez vendre l'un ou l'autre, mais si vous voulez vendre votre fragment d'âme de l'adepte, c'est que vous êtes l'adepte.

Q : Puis-je revendre un fragment d'âme de l'adepte à l'adepte ?

R : Oui. Et vous êtes le diable.

Q : Ce coffre contient un fragment d'âme. Puis-je l'échanger contre un fragment de mon âme ?

R : Non, ce serait de la triche. De plus, cela semble être le genre de chose que seul un adepte pourrait demander.

CHASSE AUX SORCIÈRES

Q : Dois-je utiliser mon jeton Adepté ou mon jeton Diable lors de la chasse aux sorcières ?

R : Non. Vous utilisez simplement l'anneau de vote de la couleur d'un joueur particulier. De plus, le diable et l'adepte n'ont pas de jeton Adepté, ce qui signifie que vous êtes un mortel. (L'adepte a cependant un jeton Diable.)

SUPPOSITIONS AVANT L'INQUISITION

Q : Comment faire une supposition ? Ne devrais-je pas avoir un jeton Adepté ?

R : Seuls les mortels ont un jeton Adepté. Si vous n'avez aucun moyen de faire une supposition, c'est que vous êtes le diable.

Q : Pouvons-nous reprendre nos jetons Supposition ?

R : Si deux joueurs ont fait la même supposition, toutes les suppositions restent sur la table à la fin de la manche 3. Le fait que vous posiez des questions sur les suppositions laisse à penser que vous êtes un joueur qui peut faire des suppositions.

BLUFF ET TROMPERIE

Q : Puis-je poser l'une de ces questions dans le but de tromper les autres joueurs ?

R : Oui.

EXPLICATIONS DE CERTAINES CARTES



Certains bâtiments et événements vous donnent un courtisan. Lorsque vous gagnez un courtisan, il suffit de le prendre dans l'emplacement 2 pièces ou 3 pièces, sans payer les pièces demandées.

ÉVÉNEMENTS

ÉDUCATION

Vous pouvez remplir les conditions de l'option de droite uniquement en effectuant l'action . Les autres moyens d'acquérir des courtisans ne comptent pas.

FORÊT, NOUVEAU MONDE, THÉÂTRE POPULAIRE



Ces récompenses de l'option de droite ont des coûts qui vous obligent à renoncer à un certain courtisan. Vous devez avoir le courtisan derrière votre rempart et vous payez le coût en défaussant le courtisan sur l'emplacement 3 pièces. Vous ne pouvez pas payer ces coûts avec votre courtisan Alchimiste à la place.

PROSPÉRITÉ

Pour obtenir la récompense de l'option de droite, vous devez planifier **et utiliser** au moins 3 jetons Action. Ne comptez pas les actions que vous ne pouvez pas payer.

ÉCONOMIE RALENTIE

Vous avez une chance de rembourser vos dettes lors de la phase de cartes, lorsque vous piochez cet événement. C'est également votre dernière chance : les dettes ne peuvent pas être remboursées pendant la phase de transactions ou la phase d'actions.

BÂTIMENTS

DIOCÈSE

Vous ne pouvez normalement pas rembourser vos dettes lors de la phase d'actions, mais le **Diocèse** vous offre un moyen spécial de les réduire immédiatement lorsque vous le construisez.

BANQUE

Si vos dettes sont inférieures ou égales à 6, votre marqueur Intérêts ne bouge pas.

CLOCHER (AVEC RELIQUAIRE OU ABBATIALE)

Lorsqu'un effet dépend de la réputation au début d'une phase, il se réfère toujours à l'état de la réputation des joueurs avant qu'ils ne commencent à résoudre des effets. Pour résoudre votre **Clocher**, vous devez donc attendre que les autres joueurs aient eu l'occasion de noter leur position relative sur la piste Réputation.



EXEMPLE : Rouge a le Reliquaire. Bleu a le Clocher. Comme tous les autres joueurs ont plus de réputation, Bleu va monter de 2 cases, mais il doit d'abord prendre note de la réputation de Rouge au début de la phase. Rouge commence la phase plus haut que Bleu, donc le Reliquaire donnera 1 pièce à Rouge. Maintenant qu'ils savent quels seront les effets de leurs bâtiments, Rouge et Bleu peuvent résoudre leurs effets simultanément.

CATACOMBES, PORT, UIGNOBLE

Vous gagnez des pièces uniquement pour les bâtiments correspondants, pas pour les courtisans. Ceux qui ont deux symboles correspondent à condition qu'un de leurs symboles corresponde. Les bâtiments scientifiques ne correspondent pas.

REPAIRE DU CULTE

« La case de départ est indiquée par ce symbole.

BARRAGE

Vous pouvez même supprimer un haut fait que vous n'avez pas revendiqué. Dans ce cas, vous ne pourrez pas le revendiquer ultérieurement. Si vous avez déjà tous les hauts faits mineurs, retirez la tuile de l'emplacement de production, réduisant de nouveau sa valeur à 1.

FORT, MAIRIE (GAGNEZ)

Pour gagner , prenez simplement un haut fait mineur de votre plateau Actions et jouez-le immédiatement sur le plateau principal, comme vous le feriez lors de l'étape Hauts faits si vous remplissiez ses conditions.

MAIRIE (JETON ACTION)

Cela n'a aucun effet sur la phase en cours. Lorsque vous remettez les jetons Action sur leurs emplacements, laissez l'un des emplacements supérieurs vide. Lors des prochaines manches, vous n'aurez qu'une seule action qui ne coûte pas de blé. Si vous choisissez de planifier 2 ou 3 actions, vous devez payer du blé pour chaque action au-delà de la première.

MONASTÈRE (AVEC MAISON DE JEU)

Si les deux cartes sont en jeu, assurez-vous de résoudre le **Monastère** avant la **Maison de jeu**.

ÉCURIE

Vous choisissez le bâtiment Action immédiatement, dès que l'**Écurie** est construite. Vous pouvez choisir un bâtiment Action que vous avez construit juste avant l'**Écurie** ou un bâtiment construit lors d'une manche précédente. Vous pouvez également utiliser son action, même si vous l'avez déjà utilisée plus tôt dans la phase. Le bâtiment situé sous l'**Écurie** compte toujours comme un bâtiment que vous avez construit, vous pouvez toujours utiliser son symbole et vous obtenez ses points en fin de la partie. Cependant, il ne fait plus partie des deux bâtiments Action que vous pouvez activer avec un jeton Action. L'effet ne peut pas être conservé pour plus tard : si vous construisez l'**Écurie** alors que vous n'avez aucun bâtiment Action, l'**Écurie** est simplement un bâtiment qui rapporte 1 point et dispose d'une fleur.

ROUTE COMMERCIALE

Les ressources précieuses rapportent 1 point, il n'y a donc aucune raison de les expédier le long de votre route commerciale. Choisissez du blé, de la pierre ou du bois, défaussez tous les jetons de ce type et gagnez 1 point pour chacun d'eux lorsque vous décomptez les bâtiments.

UNIVERSITÉ

Ceci s'applique aux hauts faits obtenus de la manière habituelle et à ceux obtenus grâce à des effets comme ceux du **Fort** et de la **Mairie**.

INQUISITEURS

L'**ASCÈTE** veut que vous renonciez à vos biens matériels. Pour chaque bien que vous n'abandonnez pas, vous perdez 2 points.

LE **COLLECTEUR DE DETTES** arrive avec la nouvelle que votre oncle est mort et que sa dette vous est transférée. Ensuite, il vous pénalise pour avoir des dettes. Comme pour les intérêts, chaque fois que la dette de votre oncle vous ferait sortir de la piste Dettes, réduisez votre dette à 9 et recevez 1 jeton Ailes de démon. Si cela vous oblige à piocher un inquisiteur **Invité**, vous devez le faire immédiatement.

LE **FONDAMENTALISTE** s'oppose à tous ces progrès. Il vous pénalise pour chaque haut fait que vous avez revendiqué jusqu'à présent.

L'**INVITÉ** est un homme joyeux, qui vous surveille, s'assure que vous êtes dans le droit chemin et vous prend 4 points. Vous pouvez également le considérer comme votre inquisiteur personnel, car sa sanction s'applique à vous et à personne d'autre.

L'**ORATEUR** est là pour faire valoir son point de vue. Et pour vous enlever des points. Et pour vous enlever encore plus de points, à moins que votre réputation ne soit meilleure que celle de tous les autres.

LE **PLÉBÉIEN** n'est pas impressionné par votre nouvelle architecture. Il vous pénalise pour chaque paire de bâtiments que vous avez construits. (Divisez par 2 et arrondissez à l'inférieur.)

LE **DILAPIDATEUR** peut être persuadé de ne pas prendre vos points si vous êtes prêt à offrir quelques objets pour décorer sa cathédrale.

LE **VANDALE** est tout simplement fou. Qui l'a laissé entrer ici ? Si vous avez deux bâtiments à égalité pour la plus haute valeur, ils sont également à égalité pour la deuxième valeur et vous choisissez celui que le **Vandale** détruit.