

New Salem

Livret de règles

P1

L'HISTOIRE

Vous êtes une personne très importante de la ville de Salem, Massachusetts vers la fin du XVII^e siècle. Les sorcières sont déguisées en citoyen puritains et elles essayent de répandre le mal à travers la ville. Vous avez décidé de joindre vos forces avec quelques autres citoyens pour créer non loin de là une nouvelle ville appelée New Salem. Chacun d'entre vous va construire un quartier de cette ville qui sera tout d'abord composé de bâtiment qui reflètent vos intérêts commerciaux, mais vous échouerez tous si l'engagement des sorcières infecte votre ville avec ce désespoir si familier à Salem.

BUT DU JEU

Les joueurs vont prendre des bâtiments et marquer des points pour chaque série complète et pour avoir joué des bâtiments qui correspondent à leur carte de personnage. Les joueurs des sorcières essaieront de terminer la partie avec un certain total de désespoir dans la ville, alors que les puritains essaieront de garder ce désespoir sous ce nombre limite jusqu'à la fin de la partie.

CONTENU

144 Cartes bâtiments
10 Cartes personnage
8 Cartes événements
5 Compteurs de manche
30 Cubes de désespoir
30 Cubes d'espoir

LES SYMBOLES

New Salem comporte vraiment peu de texte, et fonctionne principalement avec des symboles. Ci-dessous vous trouverez la signification de chaque symbole :

TYPES DE BÂTIMENT

Bien que les sortes de bâtiments aient un nom, les joueurs peuvent simplement s'y référer pour faire correspondre les symboles.

DIVERTISSEMENT
EDUCATION
FINANCE

LOI
COMMERCE
TENEBRES

LES AUTRES SYMBOLES

DESESPOIR

Le désespoir détermine si la partie est gagnée par une sorcière ou par un citoyen puritain. C'est une ressource illimitée, donc si la réserve de cubes de désespoir était épuisée, utilisez quelque chose d'autre pour représenter le désespoir.

ESPOIR

L'espoir est la monnaie utilisée à New Salem et elle est utilisée pour déclencher les événements. Lorsque ce symbole se trouve sur une carte de bâtiment, cela indique la somme d'espoir fournie par ce bâtiment. Lorsque ce symbole est sur une carte événement, cela indique la somme totale d'espoir qui doit être dépensée pour déclencher l'événement. C'est une ressource illimitée, donc si la réserve de cubes d'espoir était

épuisée, utilisez quelque chose d'autre pour représenter l'espoir.

RETRIRER DU DESESPOIR

Lorsqu'un joueur joue un bâtiment ou déclenche un événement qui possède ce symbole, ce joueur retire un cube de désespoir présent sur un bâtiment en jeu, pour chaque symbole affiché. Cela ne peut pas être conservé pour une manche ultérieure ; s'il n'y a pas de désespoir sur les bâtiments lorsqu'un bâtiment ou un événement avec ce symbole est joué, rien ne se passe.

DIRECTION POUR LA DRAFT

Ce symbole est présent sur le compteur de manche, et il indique dans quelle direction les cartes sont passées pendant la phase de draft de chaque manche.

P2

MISE EN PLACE

CARTES PERSONNAGE

Séparez les cartes personnage puritains et sorcières en deux piles séparées. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer le nombre approprié de cartes sorcières et de cartes puritains qui seront incluses dans le jeu selon le nombre de joueurs présents. Retirez au hasard des cartes de chaque pile jusqu'à ce que vous obteniez le nombre de cartes correspondant à ce qui est inscrit dans le tableau, et ensuite mélangez les cartes personnage restantes. Les cartes personnage inutilisées sont retirées du jeu et elles ne peuvent pas être vues par les joueurs.

Nombre de joueurs	Sorciers/ères Cartes personnage	Puritains Cartes personnage
3	2	4
4	2	4
5	2	4
6	2	5
7	3	5
8	3	6

EXEMPLE (PARTIE À 6 JOUEURS)

Séparez en deux piles les cartes personnage Puritains et Sorcières.

Retirez au hasard deux des cartes personnage sorcières et une des cartes puritain du jeu.

Mélangez les deux cartes personnage sorcières avec les cinq cartes personnage puritain et distribuez-en une à chaque joueur. Retirez du jeu la carte personnage restante.

CARTES BÂTIMENT ET CARTES EVENEMENTS

Chaque carte bâtiment et événement possède un chiffre en bas à droite pour indiquer si elle sera utilisée pendant la partie ou pas.

Retirez les cartes bâtiments ou événements qui possèdent un chiffre **supérieur** au nombre de joueurs présents dans la partie. Placez les cartes événements restantes, face visible, au centre de la table où elles pourront être vues par tous les joueurs.

EXEMPLE (PARTIE À 6 JOUEURS)

Retirez toutes les cartes bâtiment et événements du jeu, qui ont un sept ou un huit en bas à droite.

COMPTEURS DE MANCHE

Placez les compteurs de manche en pile au centre de la table pour qu'ils soient vus par tous les joueurs. Empilez les compteurs dans l'ordre, avec le ROUND 1 (Manche 1) dessus et le Round 5 (Manche 5) dessous.

EXEMPLE

P3

TOUR DE JEU

Chacune des 5 manches de la partie est constituée des quatre phases suivantes, dans cet ordre.

1. PHASE DE DRAFT DES BÂTIMENTS

A. DISTRIBUTION

Le compteur de manche pour la manche en cours indique le nombre de cartes bâtiment qui doivent être distribuées à chaque joueur ainsi que le nombre de cartes qui doit être joué à chaque manche. C'est aussi indiqué dans le tableau ci-dessous.

Manche	Bâtiments distribués	Bâtiments joués
1	3	2
2	4	3
3	5	4
4	4	3
5	3	2

EXEMPLE DE DISTRIBUTION (MANCHE DEUX)

Chaque joueur reçoit quatre cartes bâtiments au début de la manche.

Chaque joueur jouera trois cartes bâtiments lorsque les phases de draft et de défausse seront terminées.

B. PHASE DE DRAFT

Chaque joueur choisit une carte et la place, face cachée, sur sa carte personnage, et passe ensuite les cartes restantes au joueur suivant. Si ce joueur est toujours en train de choisir des cartes, les cartes qui doivent être passées seront placées près du bord de la table, entre les deux joueurs. Regardez le compteur de manche pour savoir dans quel sens les cartes seront passées. Les joueurs continuent la phase de draft jusqu'à ce qu'ils n'aient plus le choix qu'entre deux cartes.

EXEMPLE DE DRAFT (MANCHE UN)

Les joueurs 1 et 2 ont chacun reçu trois cartes bâtiment. Le joueur 1 choisit une carte bâtiment qu'il garde et il la place face cachée sur sa carte personnage (A). Le joueur 2 est toujours en train d'hésiter entre ses trois cartes, alors le joueur 1 pose les deux cartes

restantes le long du bord de la table entre le joueur 2 et lui-même(B). Le joueur 1 prend ensuite les deux cartes qui lui ont été passées (C).

C. DEFAUSSE

Lorsqu'un joueur reçoit deux cartes, il doit faire une des choses suivantes :

1. Garder une des ces cartes et défausser l'autre,

OU

2. Défausser les deux cartes puis piocher et garder la première carte de la pioche des cartes de bâtiment.

Les cartes de bâtiment défaussées sont placées sous la pioche des cartes bâtiments et elles ne peuvent pas être vues par les autres joueurs.

EXEMPLE DE DEFAUSSE

Lorsque vous devez choisir entre deux cartes, vous pouvez :

1. Garder une carte et défausser l'autre

2. Défausser les deux et prendre une carte au hasard sur le dessus de la pioche.

P4

TOUR DE JEU

Chacune des 5 manches de la partie est constituée des quatre phases suivantes, dans cet ordre.

2. PRENDRE DES CUBES

Lorsque tous les joueurs ont terminé la phase de draft, ils révèlent et jouent simultanément sur la table leurs cartes bâtiment. Chaque joueur place un cube espoir ou un cube désespoir sur le symbole espoir et/ou désespoir en bas des bâtiments qui ont été joués pendant ce tour. Un joueur qui a joué un bâtiment qui permet de retirer du désespoir doit alors retirer un cube de désespoir d'un bâtiment en jeu, à moins qu'il n'y ai pas de désespoir en jeu.

EXEMPLE POUR PRENDRE DES CUBES

Un joueur révèle ses trois bâtiments et ajoute un cube espoir et un cube désespoir sur ses Burial Grounds.

Comme son Sheriff's Office lui permet de retirer un désespoir, il retire un cube désespoir de ses Burial Grounds.

3. DECLENCHER DES EVENEMENTS

Les joueurs peuvent donner un peu ou tout leur espoir à un autre joueur ou à d'autres joueurs. Un joueur peut aussi dépenser de l'espoir pour déclencher un événement. Le total d'espoir nécessaire pour déclencher chaque événement est inscrit sur la carte événement. Les joueurs ne peuvent pas combiner leur espoir pour déclencher un événement ensemble, cependant un joueur peut donner son espoir à un autre joueur qui peut ensuite déclencher l'événement qu'ils avaient choisi. Les événements Trial (procès) et Pardon sont donnés aux joueurs et ils peuvent être déclenchés seulement un nombre de fois limité dans chaque partie. Tous les autres événements peuvent être utilisés n'importe quel nombre de fois, tant que le coût en espoir est payé à chaque fois que l'événement est déclenché.

EXEMPLE : DECLENCHEZ DES EVENEMENTS

Le joueur 1 veut déclencher un Cleansing (une purge), mais le Cleansing coûte 5 espoirs, et le joueur 1 n'en n'a que trois. Le joueur 1 donne au joueur 2 deux cubes espoir pour qu'elle puisse déclencher le Cleansing.

Le joueur 2 peut maintenant utiliser ses cinq cubes d'espoir pour déclencher le Cleansing ou pour déclencher n'importe quel autre événement de son choix.

4. FIN DE LA MANCHE ET MELANGER LES CARTES

Lorsque les joueurs ont terminé de déclencher et résoudre les événements, mélangez la pioche des cartes bâtiments. Retournez le compteur de manche et placez-le face cachée à côté de la pile des compteurs de manche. La partie est terminée lorsque les cinq manches ont été jouées.

EXEMPLE DE FIN DE MANCHE

P5

FIN DE LA PARTIE

RESOLUTION DES PROCES (TRIALS)

À la fin de la partie, un procès a lieu. Tous les joueurs révèlent leur carte de personnage.

- Pour chaque **sorcière** qui a une **carte trial (procès)**, **retirez 2 cubes de désespoir** de la ville.
- Pour chaque **sorcière** qui n'a pas de **carte trial (procès)**, **ajoutez 2 cubes de désespoir** dans la ville.
- Pour chaque **puritain** qui a une **carte trial (procès)**, **ajoutez 2 cubes de désespoir** dans la ville.

DECOMPTE DU DESESPOIR

S'il y a assez de cubes de désespoir dans la ville à la fin de la partie, la sorcière qui a le plus de points de victoire est déclarée vainqueur. S'il n'y a pas assez de cubes de désespoir dans la ville pour qu'une sorcière puisse gagner, le puritain qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. S'il y a assez de cubes de désespoir en ville pour que les sorcières gagnent, mais qu'aucun joueur n'est une sorcière, alors tous les joueurs perdent. Le tableau ci-dessous indique le nombre minimum de cubes de désespoir qui doit être présent dans la ville à la fin de la partie pour qu'une sorcière gagne.

Nombre de Joueurs	Désespoir nécessaire pour qu'une sorcière gagne
3	6
4	8
5	10
6	12
7	14
8	16

DECOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent des points de victoire de la manière suivante :

- 1 point pour chaque bâtiment du joueur qui correspond à une des sortes indiquées sur sa

carte personnage.

- 2 Points pour chaque série complète de 3 bâtiments unique de n'importe quel type, et sans tenir compte du type de bâtiment indiqué sur la carte de personnage du joueur.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cubes d'espoir l'emporte. Si les joueurs sont toujours à égalité après avoir vérifié les cubes d'espoir, alors tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE (4 JOUEURS)

Il y a un total de sept cubes de désespoir sur tous les bâtiments des joueurs. Le joueur 1 est une sorcière et il a une carte trial (procès), donc deux cubes de désespoir sont retirés. Le joueur 2 est aussi une sorcière et il n'a pas de carte trial (procès), donc deux cubes de désespoir sont ajoutés. Le joueur 3 est un puritain et il a une carte trial (procès) donc deux cubes de désespoir supplémentaires sont ajoutés à la ville. Le joueur 4 est un puritain et il n'a pas de carte trial (procès), ce qui ne cause aucun changement.

Il y a donc maintenant un total de neuf cubes de désespoir. Comme il y a quatre joueurs, cela signifie que seules les sorcières peuvent prétendre à la victoire.

Le joueur 1 reçoit deux points pour sa série et 1 point pour chaque carte bâtiment qui correspond à un des types de bâtiment de sa carte personnage.

Le joueur 2 reçoit deux points pour sa série et un point pour chaque bâtiment dans sa série, parce que les bâtiments correspondent au type de bâtiment sur sa carte de personnage. Le joueur 2 remporte la partie avec cinq points.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

CARTES PERSONNAGE

Nombre de joueurs	Sorcières Cartes personnage	Puritains Cartes personnage
3	2	4
4	2	4
5	2	4
6	2	5
7	3	5
8	3	6

PHASE DE DRAFT DES BÂTIMENTS

Manche	Bâtiments distribués	Bâtiments joués
1	3	2
2	4	3
3	5	4
4	4	3
5	3	2

DESESPOIR MINIMUM POUR QU'UNE SORCIERE GAGNE

Nombre de Joueurs	Désespoir nécessaire pour qu'une sorcière gagne
3	6
4	8
5	10
6	12
7	14
8	16