

Handwritten text in red ink, possibly a dedication or note, located in the upper right corner of the page.



Among Cultists

Règles du jeu



Table des matières

Mauvais présages	3
But du jeu et conditions de victoire	3
Concepts clés du jeu	4
Équipes, Rôles et Personnages	4
Statuts	4
Rencontres	4
Masquer et révéler des informations	4
Matériel	4
Matériel et conditions de victoire selon le nombre de joueurs	6
Mise en place	7
Pour votre première partie	7
Enquêteurs et Fanatiques	7
Mise en place de la zone de jeu	8
Phase nocturne (une seule fois après la mise en place)	10
Après le Rituel nocturne	10
Déroulement de la partie	11
Choix du Premier joueur et début de la partie	11
Règles d'or	11
Présentation	11
Présentation détaillée des phases	12
1. Phase de Déplacement	12
Parcours	12
Déclenchement d'une Rencontre	13
Déroulement d'une Rencontre	13
2. Phase d'Événement	13
3. Phase d'Action	14
4. Phase de Nettoyage	14

Auteur : Stefan Godot (avec Andreas Godot & Marko Godot)
Direction artistique / Conception graphique / Gestion de la production : Karsten Schulmann
Illustrations : Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Illustration de la boîte : Stephen S. Gibson
Relecture des règles / Traduction : Michael Csorba (die spiele|texter)
Traduction française : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen
Pour plus d'informations, visitez le site www.godot-boardgames.com

Actions	15
Actions de Personnage	15
Consulter un Statut	15
Sécuriser un Couloir	15
Combattre un Fanatique	15
Effrayer l'Homme-poisson	16
Assassiner un Personnage	16
Actions des Pièces	16
Ajouter une carte à la pile d'une Pièce	16
Inspecter une Pièce	17
Lancer un Vote	17
Utiliser la Caméra	18
Rétablir le courant	19
Fermer le Portail	19
Privilèges des Vivants et des Morts	19
Fin de la partie	20
Ajuster la complexité du jeu	20
Pour les Assassins expérimentés	20
Pour les experts de la déduction sociale	20
Variante pour 4 et 6 joueurs avec l'Enquêteur AUTOMA (EA) 21	
Mise en place pour une partie avec l'EA	21
Règles pour une partie avec l'EA	21
Phase de Déplacement	21
Phase d'Action	22
Règles spéciales pour l'EA	22
Annexe	22
Symboles	22
Événements	23
Rôles	24

Un grand merci à tous nos testeurs de prototypes, à nos amis et à la meilleure communauté que nous puissions imaginer.

Nous dédions ce jeu à nos enfants chéris
Alex, Amélie, Ben, Vanessa et Vincent.

1^{er} édition
© 2022 Godot Games. Tous droits réservés.



Mauvais présages

« **Bon sang ! Enfin, vous voilà !** » Sa voix résonnait dans le couloir comme s'il l'accueillait depuis un autre monde. Le proviseur maigrichon jeta un œil à sa montre à gousset dorée d'une main légèrement tremblante, tout en essuyant son front trempé de sueur avec un mouchoir.

« **Comment ça se présente ?** », demanda l'homme au trench-coat marron et au cache-œil noir qui se tenait devant l'entrée du foyer. Il examina les murs recouverts de runes mystérieuses avant de répondre lui-même à sa question : « **Je vois... Bien pire que ce que j'imaginai ! C'est comme ça partout ?** » - « **Oui ! Dans chaque pièce. Mais qu'est-ce que tout cela signifie, Gomery ? Que veulent ces Fanatiques ? Ils sont complètement fous !** »

L'homme au cache-œil s'approcha du buffet derrière le proviseur et se servit un whisky dans un verre en cristal.

« **Cela fait partie d'un rituel obscur. Si nous ne les arrêtons pas dès ce soir, ils risquent de réveiller une créature épouvantable de son sommeil éternel. Réunissez tout le monde dans le couloir central immédiatement, avant qu'il ne soit trop tard.** » - « **D'accord, je ferai tout ce que vous voudrez, Gomery... Mais par pitié, sauvez l'université ! Je vais informer tous les membres de la Société Secrète de Miskatonic.** »

Gomery vida son verre d'un trait sans ciller avant de le reposer à l'envers sur le buffet. Au-dessus du meuble, les pentagrammes rouge sang dessinés sur le mur semblaient l'observer de façon menaçante.

« **Ensuite, quittez l'université ! Qui sait ce qui peut arriver ce soir... Nous ne pouvons garantir votre sécurité.** »

But du jeu et conditions de victoire

Among Cultists est un jeu de déduction pour 4 à 8 joueurs à partir de 14 ans, d'une durée de 45 à 90 minutes.

Au début du jeu, les joueurs se voient attribuer des rôles et sont répartis dans des équipes de manière aléatoire : en tant qu'Enquêteur de la Société Secrète, vous tenterez de déjouer le rituel obscur des Fanatiques en identifiant et en éliminant ces derniers avant qu'ils ne parviennent à leurs fins. Évitez au maximum les autres Personnages : chaque rencontre pourrait bien être votre dernière ! L'objectif des traîtres est de se débarrasser des Enquêteurs.

Pour sauver l'université, vous devez découvrir qui sont tous les Fanatiques ou remettre en état suffisamment de pièces avant la fin du temps imparti. Mais soyez prudent, car les Fanatiques sont déjà parmi vous... Et ils ont commencé à tuer depuis bien longtemps !

En tant qu'Enquêteurs, vous remportez immédiatement la partie si au cours des 10 premiers tours

- ... vous obtenez un certain nombre de points de victoire (voir tableau) ; ou
- ... vous identifiez et éliminez tous les Fanatiques grâce à des votes à la majorité et des assassinats.

En tant que Fanatiques, vous remportez la partie si

- ... vous parvenez à tuer un certain nombre d'Enquêteurs (voir tableau) ; ou
- ... vous réussissez à empêcher les Enquêteurs de marquer le nombre de points de victoire requis avant la fin du 10^e tour ; ou
- ... vous parvenez à identifier le **Prophète** (s'il y en a un) à la fin de la partie, quelle que soit l'issue de la partie pour les Enquêteurs.

Important : La règle permettant de mettre fin activement à la partie avant la fin du 10^e tour s'applique uniquement dans les parties de 4 à 6 joueurs avec 1 seul Fanatique.

1 Fanatique (4 à 6 joueurs)

Si vous êtes le seul Fanatique, vous remportez également la partie si vous avez tué au total 3 ou 4 Enquêteurs (voir tableau) à la fin de n'importe quel tour. **Dans ce cas, les Enquêteurs ne peuvent pas gagner.**

À la fin de chaque tour, vous pouvez mettre fin activement à la partie en déclarant que vous avez atteint votre condition de victoire (voir page 20 pour plus de détails). Cependant, vous devez être sûr de vous. En cas d'erreur, vous perdez immédiatement la partie ! Si vous êtes éliminé du jeu par vote AVANT de pouvoir déclarer votre victoire à la fin du tour, vous perdez également la partie, peu importe le nombre d'Enquêteurs que vous avez sur la conscience !

2 Fanatiques (7 ou 8 joueurs)

Si le dernier Fanatique encore en vie est éliminé par vote ou par assassinat alors que le nombre d'Enquêteurs tués requis (voir tableau) a déjà été atteint au cours du tour précédent ou avant, les Fanatiques remportent la partie. Si le dernier Enquêteur à tuer est éliminé au cours du même tour que le dernier Fanatique encore en vie, les Enquêteurs remportent la partie, peu importe que les Fanatiques aient rempli leurs conditions de victoire ou non.

Concepts clés du jeu

Équipes, Rôles et Personnages

Dans Among Cultists, les joueurs sont répartis en deux **Équipes** : les Enquêteurs et les Fanatiques. Une seule des deux Équipes remportera la partie. Au début de la partie, vous recevez un marqueur de Rôle que vous devez garder secret pendant toute la durée du jeu. Ce marqueur détermine votre **Équipe** et votre **Rôle**. Le personnage illustré sur votre **carte Personnage**, visible par tous les joueurs, sert uniquement à vous identifier et n'a pas d'impact sur le jeu.

Statuts

Votre Personnage peut évoluer selon l'un des deux **Statuts** suivants : Vivant ou Mort. En effet, les Personnages peuvent mourir dans ce jeu, mais ils ne sont pas éliminés pour autant et ils peuvent continuer à jouer jusqu'à la fin de la partie. **Votre Personnage est considéré comme vivant jusqu'à ce que sa mort soit confirmée**, par exemple après une certaine Action. Une fois mort, un Personnage devient un Fantôme qui jouit de privilèges différents. Les cartes représentant le **Statut** de votre Personnage étant jouées face cachée, votre Personnage peut être mort sans même le savoir, et ce même dès le début de la partie.

Rencontres

Chaque **Rencontre** peut mener à la mort d'un des Personnages impliqués. Une Rencontre se produit généralement lorsque deux Personnages se trouvent sur un même Emplacement. Dans ce cas, vous échangez des cartes face cachée pouvant affecter le **Statut** de l'autre Personnage.

Masquer et révéler des informations

De nombreuses informations sont **secrètes** et ne sont révélées qu'au cours de la partie. Toutefois, vous êtes libre de dire tout ce que vous voulez, de mentir, de faire des hypothèses ou de rester silencieux. Comme dans un bon vieux thriller, les Enquêteurs doivent coopérer habilement afin d'identifier les Fanatiques. Pour cela, il est important de faire appel à votre mémoire. Cependant, vous n'êtes pas obligé de vous souvenir de chaque détail des tours passés. Il est préférable pour tout le monde de partager ses propres informations pendant les discussions. Les souvenirs flous, entremêlés de mensonges et de vérités, apportent une dimension intéressante au jeu et à vos discussions.

Matériel



6 dalles Carte recto-verso
(A et B)



10 grandes cartes Personnage

10 disques Personnage
en bois

182 cartes, dont :



10 cartes Parcours



63 cartes Réussite



20 cartes Échec



7 cartes Sabotage



73 cartes Vivant



9 cartes Mort



1 Fenêtre cassée
(pour la pile Passage dangereux)



1 Horloge avec indicateur
d'ordre de tour
(aiguille)



8 enveloppes



1 sac

Marqueurs et jetons



18 marqueurs de Rôle



12 jetons Pièce
(avec/sans Passage dangereux)



25 jetons Livre



3 jetons Fanatique



1 jeton Homme-poisson



1 marqueur de phase



1 jeton Vote



1 jeton Électricité



1 marqueur Premier joueur
(Couteau)



12 jetons Événement



1 marqueur de points
de victoire



1 marqueur de score final
(Index)



1 Portail

Matériel et conditions de victoire selon le nombre de joueurs

Si vous jouez à 4 joueurs seulement, consultez la page 21.

	4 et 5 joueurs (1 Fanatique)	6 joueurs (1 Fanatique)	7 joueurs (2 Fanatiques)	8 joueurs (2 Fanatiques)
Pile de cartes Enquêteur (par joueur)	7 cartes Vivant, 8 cartes Réussite, 1 carte Parcours		9 cartes Vivant, 8 cartes Réussite, 1 carte Parcours	
Pile de cartes Fanatique (par joueur)	4 cartes Vivant, 3 cartes Mort, 2 cartes Réussite, 4 cartes Échec, 2 cartes Sabotage, 1 carte Parcours		6 cartes Vivant, 3 cartes Mort, 2 cartes Réussite, 4 cartes Échec, 2 cartes Sabotage, 1 carte Parcours	
Piles de cartes Pouls de départ	5 cartes Vivant, 1 carte Mort	5 cartes Vivant, 2 cartes Mort	Non applicable	7 cartes Vivant, 1 carte Mort
Cartes Pièce de départ (cartes identiques à celles de la Pioche)	5 cartes Réussite, 3 cartes Échec, 1 carte Sabotage	4 cartes Réussite, 4 cartes Échec, 1 carte Sabotage	5 cartes Réussite, 4 cartes Échec, 1 carte Sabotage	5 cartes Réussite, 5 cartes Échec, 1 carte Sabotage
Pioche (cartes identiques aux cartes Pièce de départ)	5 cartes Réussite, 3 cartes Échec, 1 carte Sabotage	4 cartes Réussite, 4 cartes Échec, 1 carte Sabotage	5 cartes Réussite, 4 cartes Échec, 1 carte Sabotage	5 cartes Réussite, 5 cartes Échec, 1 carte Sabotage
Pile de cartes Passage dangereux	1 carte Réussite, 1 carte Échec			
Jetons Pièce	5 jetons Pièce explorée, 4 jetons portant le symbole Passage dangereux	4 jetons Pièce explorée, 5 jetons portant le symbole Passage dangereux	6 jetons Pièce explorée, 4 jetons portant le symbole Passage dangereux	5 jetons Pièce explorée, 6 jetons portant le symbole Passage dangereux
Événements	2x Éclair, 2x Portes secrètes découvertes 1x Perte de connexion, 1x Yeux indiscrets, 1x Moral boosté, 1x Situation sous contrôle, 1x Ouverture du Portail, 1x Vitre brisée, 1x Moral à zéro, 1x Miroir			
Conditions de victoire : Enquêteurs	10 points de victoire	12 points de victoire	12 points de victoire	13 points de victoire
Conditions de victoire : Fanatiques	3 Enquêteurs morts min.	4 Enquêteurs morts min.	4 Enquêteurs morts min.	5 Enquêteurs morts min.

Mise en place

Pour votre première partie

Afin de simplifier votre première partie de ce jeu truffé de bluff et de fourberies, nous vous recommandons de suivre les quelques ajustements suivants pendant la préparation du jeu :

5, 6 et 8 joueurs

Jouez avec les Fanatiques et le **Prophète** et laissez de côté les autres Rôles. Tous les Rôles sont décrits dans l'Annexe.

7 joueurs

Jouez avec 2 Fanatiques et laissez de côté les autres Rôles.

Lors de votre première partie, vous n'utiliserez pas la pile Passage dangereux, l'événement Vitre brisée, ni les nouveaux Rôles. Vous ne rencontrerez donc pas de Fanatiques ni l'Homme-poisson. Aussi, vous pouvez ignorer les étapes 11, 13 et 14 durant la mise en place du jeu. Une fois que vous aurez bien assimilé les règles et que vous voudrez ajouter un peu de piquant à vos parties, reportez-vous à la section Ajuster la difficulté à la page 20.

Enquêteurs et Fanatiques

1. Prenez les cartes nécessaires pour former les piles Enquêteur et Fanatique en fonction du nombre de joueurs (voir tableau). Mélangez les cartes Parcours et posez-les face cachée en formant une ligne. Puis, mélangez les cartes nécessaires pour former chaque pile Enquêteur et Fanatique séparément et placez 1 pile face cachée au-dessus de chaque carte Parcours. Ne distribuez pas les piles aux joueurs pour l'instant, mais souvenez-vous où se trouvent la ou les piles Fanatiques.



2. Posez 1 marqueur de Rôle face visible sur chaque pile : les Tentacules pour les Fanatiques et le symbole « M » pour les Enquêteurs.



3. (NON APPLICABLE DANS UNE PARTIE À 7 JOUEURS !) Prenez les cartes nécessaires pour former la pile Pools de départ (voir tableau). Placez 1 carte Vivant de cette pile sous chaque pile Fanatique, face cachée. Mélangez les cartes Pools restantes et placez-en 1 face cachée sous chaque pile Enquêteur. S'il reste des cartes Pools de départ, remettez-les dans la boîte sans les regarder.



4. Retournez tous les marqueurs de Rôle posés sur les piles face cachée.



5. Placez chaque pile avec son marqueur de Rôle dans 1 enveloppe. Mélangez les enveloppes afin qu'aucun joueur ne sache où se trouve chaque Rôle.
6. Attribuez aléatoirement 1 enveloppe à chaque joueur. Gardez les enveloppes fermées pour l'instant !
7. Chaque joueur choisit maintenant 1 carte Personnage qu'il pose devant lui, face Vivant (♥) visible.

Mise en place de la zone de jeu

8. Installez la Carte en fonction du nombre de joueurs (voir illustrations).
9. Mélangez les cartes Pièce de départ en fonction du tableau, puis placez 1 carte face cachée à côté de chaque Pièce. Chaque pile Pièce est attribuée à la Pièce correspondant à sa couleur et à son symbole.
10. Mélangez les cartes constituant la Pioche en fonction du tableau et placez cette Pioche face cachée près de la Carte.
11. Préparez la pile Passage dangereux (1 carte Réussite et 1 carte Échec), mélangez-la et posez-la face cachée au-dessus de la Fenêtre cassée.
12. Posez tous les disques Personnage face Vivant () visible sur le Couloir central (couloir arborant un grand « M » au milieu de la Carte).
13. Retournez les 3 jetons Fanatique face cachée, mélangez-les et posez-les sur leurs emplacements à côté de l'Université, sur la Carte (voir symbole).
14. Posez l'Homme-poisson dans le lac.
15. Posez le jeton Vote face visible dans la Pièce bleu clair (Cafétéria) et le jeton Électricité (ampoule allumée visible) dans la Pièce rouge (Salle de vidéosurveillance).
16. Placez dans le sac noir le nombre de jetons Événement indiqué dans le tableau.
17. Pointez l'indicateur d'ordre de tour (aiguille) de l'Horloge sur « 1 » (1^{er} tour).
18. Posez le marqueur de points de victoire (marqueur rouge) sur la case 0 de la piste de score et le marqueur de score final (Index) à 1 case vers la droite du nombre de points de victoire nécessaire aux Enquêteurs pour gagner (voir tableau).
Exemple : Dans une partie à 6 joueurs, l'Index indique la case 12.
19. Posez dans chaque Pièce autant de jetons Livre qu'il y a de cases Livre disponibles.
20. Retournez les jetons Pièce face barrée visible, mélangez-les en vous reportant au tableau et placez 1 jeton dans chaque pièce.
21. Le Premier joueur (voir page suivante) reçoit le Couteau (marqueur Premier joueur) ainsi que le marqueur de phase (face Déplacement visible).
22. Posez le jeton Portail à côté de la Pioche. Remettez le matériel non utilisé dans la boîte.
23. Procédez enfin à la phase nocturne (voir section suivante) pour terminer la mise en place. Ensuite... Place au massacre !



4 à 6 joueurs



7 joueurs

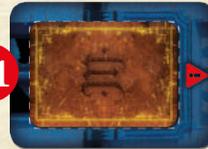


8 joueurs



17

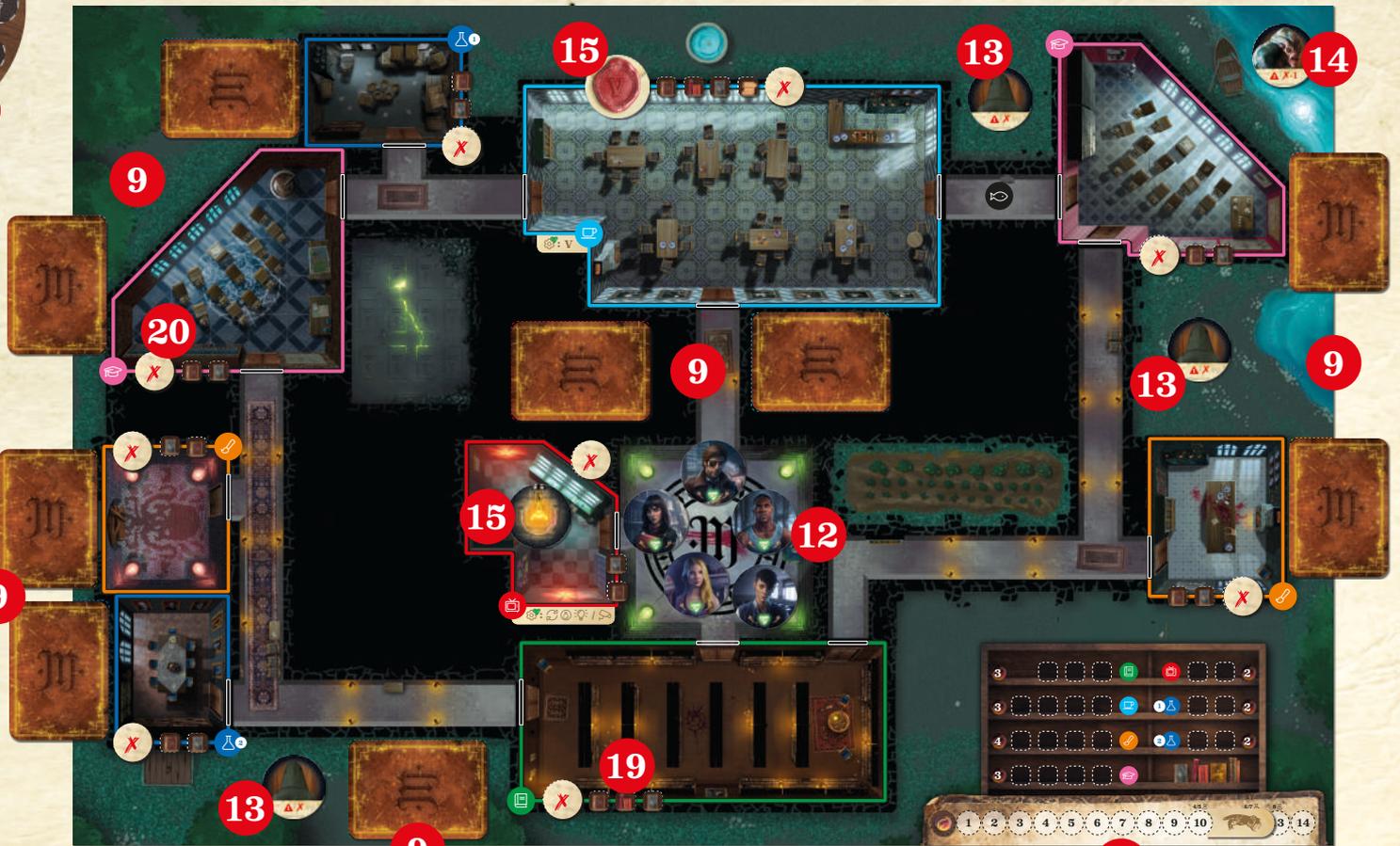
11



10



22



21



Phase nocturne (une seule fois après la mise en place)

Au cours de la phase nocturne, vous allez découvrir vos Rôles. Le Rituel nocturne vous permettra d'échanger secrètement les informations nécessaires sur votre affiliation à une Équipe avant le début de la partie. Cette étape permet aux Fanatiques de se reconnaître et de découvrir quel Enquêteur est déjà mort, le cas échéant. Le **Prophète**, s'il est présent, fait partie de l'équipe des Enquêteurs. Il sait qui sont les Fanatiques, mais personne ne sait qui il est. Les autres Enquêteurs ne reçoivent pas d'informations supplémentaires pendant le rituel.

Choisissez un joueur qui récitera le Rituel nocturne ou enregistrez le texte à l'aide de votre appareil de communication futuriste préféré afin de le diffuser. Si vous le souhaitez, vous pouvez même apprendre et réciter le rituel par cœur.

4 joueurs

Suivez les règles pour une partie avec l'**Enquêteur AUTOMA** et la phase nocturne correspondante, décrite à la page 21.

7 joueurs

Jouez **sans le Prophète** et ne formez **pas de pile Pouls** après le rituel.

Chaque joueur ouvre son enveloppe et pose sa pile de jeu devant lui sans regarder la dernière carte. Vous pouvez maintenant remettre les enveloppes dans la boîte. Chaque joueur regarde son marqueur de Personnage afin de découvrir son Rôle secret. Chaque joueur pose ensuite son marqueur de Personnage face cachée à côté de son portrait.

Important : À 5, 6 et 8 joueurs, chaque joueur prend sa pile face cachée dans une main, sans regarder la dernière carte.

→ Tous les Rôles sont décrits dans l'Annexe.

Prenez ensuite votre pile face cachée dans une main et récitez le **Rituel nocturne des Anciens** (source inconnue) :

5, 6 ou 8 joueurs

« Fermez les yeux, révélez votre sort, de nombreuses vies frôleront la mort... »

Tout le monde : Fermez les yeux et retournez votre pile de jeu de sorte que la dernière carte devienne visible.

Frères et sœurs, ouvrez les yeux et découvrez, la proie que l'Ancien a fauchée...

Fanatiques : Ouvrez les yeux, découvrez qui est dans votre équipe et qui est déjà mort, le cas échéant.

Cachez votre sort, les yeux fermés, le poing tendu, en toute honnêteté...

Tout le monde : Fermez les yeux, retournez votre pile face cachée et tendez le poing. Les Fanatiques lèvent le pouce en l'air.

Des yeux étrangers cherchent à vous tromper, mais vous savez que leur temps est compté ! »

Prophète : Ouvrez les yeux, découvrez qui sont les Fanatiques.
Tout le monde : Fermez les yeux, baissez vos pouces, ouvrez les yeux. C'est parti !

5, 6 et 8 joueurs sans Prophète

« Fermez les yeux, révélez votre sort, de nombreuses vies frôleront la mort... »

Tout le monde : Fermez les yeux et retournez votre pile de jeu de sorte que la dernière carte devienne visible.

Frères et sœurs, ouvrez les yeux et découvrez, la proie que l'Ancien a fauchée...

Fanatiques : Ouvrez les yeux, découvrez qui est dans votre équipe et qui est déjà mort, le cas échéant.

Le culte connaît maintenant son assemblée, et pour tous le temps est compté ! »

Tout le monde : Fermez les yeux et retournez votre pile de jeu face cachée. C'est parti !

7 joueurs

« Fermez les yeux, révélez votre sort, de nombreuses vies frôleront la mort... »

Tout le monde : Fermez les yeux.

Frères et sœurs, ouvrez les yeux et découvrez, la proie que l'Ancien a fauchée...

Fanatiques : Ouvrez les yeux et découvrez qui est dans votre équipe.

Le culte connaît maintenant son assemblée, et pour tous le temps est compté ! »

Tout le monde : Fermez les yeux, rouvrez les yeux. C'est parti !

Après le Rituel nocturne

Posez votre pile de jeu face cachée devant vous.

5, 6 et 8 joueurs

Posez la **dernière** carte de votre pile face cachée à côté du portrait de votre Personnage. Il s'agit de la première carte de votre pile Pouls. Prenez toutes les autres cartes dans votre main.

7 joueurs

Prenez **toutes** les cartes dans votre main.

Déroulement de la partie

Choix du Premier joueur et début de la partie

Le dernier joueur qui a fait un cauchemar prend le Couteau (marqueur Premier joueur) et le marqueur de phase (face Marcheur visible). La partie commence avec la phase de Déplacement du 1^{er} tour.

i Remarque : Dans l'agitation du jeu, si vous oubliez à quelle équipe vous appartenez (ou si vous souhaitez bluffer, tout simplement), vous pouvez évidemment regarder votre marqueur de Rôle à tout moment.



Règles d'or

- ▶ De manière générale, vous pouvez parler de tout ce que vous voulez, **SAUF...**
 - ... de votre Rôle. Vous pouvez toutefois affirmer appartenir (ou non) à une certaine Équipe et remettre en question les affirmations des autres joueurs ;
 - ... du nombre d'Enquêteurs que vous avez tués en tant que Fanaïque, que vous soyez encore vivant ou non.
- ▶ Vous **NE DEVEZ JAMAIS MONTRER** votre jeu aux autres joueurs (Parcours, cartes en main, etc.).
- ▶ Un Déplacement ne doit jamais se terminer là où il a commencé.
- ▶ Vous devez toujours regarder vos cartes avant de les jouer. Vous ne devez jamais jouer une carte à l'aveugle en vous fiant seulement à son verso. Cela rendrait le jeu trop compliqué pour les Fanaïques. C'est également pour cette raison que les cartes sont mélangées lors de la mise en place.

Présentation

Chaque tour (10 max.) se compose des 4 phases suivantes :

1. Phase de Déplacement

Tous les Personnages se déplacent sur la Carte et appliquent les effets des Rencontres jusqu'à ce que chaque joueur ait joué son tour.

2. Phase d'Événement

L'Événement de l'heure en cours (tour de jeu) est pioché dans le sac et son effet est appliqué. Certains Événements déclenchent de nouvelles Rencontres.

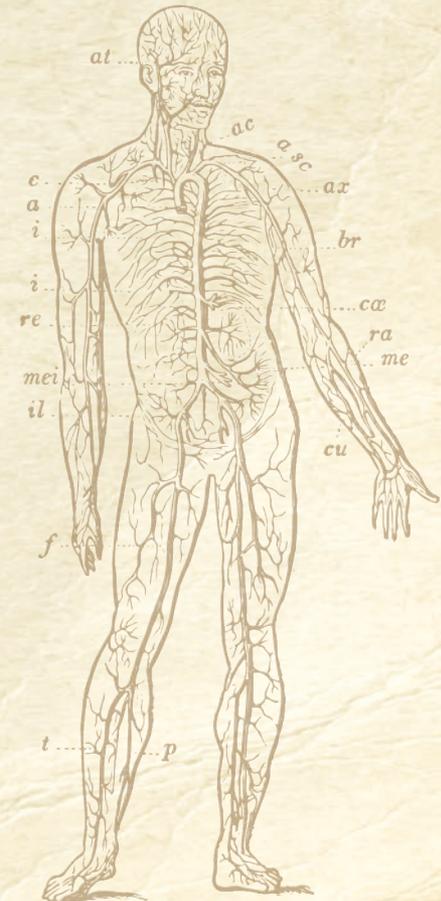
3. Phase d'Action

Chaque joueur effectue 1 Action de Personnage ou 1 Action de Pièce, ou bien passe son tour.

4. Phase de Nettoyage

Le jeton Vote est retourné face Actif visible. S'il s'agit du 10^e tour, la partie prend fin et les joueurs vérifient s'ils remplissent les conditions de victoire. Sinon, passez le marqueur Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire, avancez l'aiguille de l'Horloge d'une heure (tour de jeu) et préparez-vous pour le tour suivant.

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur remplisse les conditions de victoire (voir page 3).



Présentation détaillée des phases

1. Phase de Déplacement

En commençant par le Premier joueur et en continuant dans le sens horaire, tous les Personnages effectuent **1 Déplacement**. Une fois que chaque Personnage a joué son tour, passez à la phase d'Événement.

À votre tour, vous pouvez utiliser un **maximum de 3 points de Déplacement** pour déplacer votre Personnage dans les Pièces et les Couloirs. Chaque Pièce possède au moins une Porte donnant sur une autre Pièce et/ou un Couloir. Chaque Déplacement pour franchir une Porte coûte **1 point de Déplacement**. Tous les Personnages peuvent se déplacer où ils le souhaitent sur la Carte. Toutefois, un Déplacement ne doit jamais se terminer à l'endroit où il a commencé. Ainsi, les Personnages **doivent** changer de Pièce à chaque tour.

Il n'y a pas de limite au nombre de Personnages qui peuvent se trouver dans une même Pièce ou un même Couloir.

i Remarque : Nous utilisons le terme « **Emplacement** » lorsqu'il n'est pas nécessaire de faire de distinction entre les Pièces, les Couloirs et les positions des jetons Fanatique et de l'Homme-poisson.

Les **Fanatiques** peuvent ignorer leurs Parcours et utiliser n'importe quelle Action de Pièce à leur tour. Les **Enquêteurs**, en revanche, doivent utiliser les Actions de Pièce déterminées par leurs Parcours.

Parcours

Si vous êtes un **Enquêteur**, votre Parcours individuel (reçu au début de la partie) vous indique durant quel tour (côté gauche) vous pouvez utiliser les effets de certaines Pièces (côté droit). À chaque tour, vous avez généralement le choix entre 2 Pièces ou plus, dont vous pourrez utiliser les effets lors de la phase d'Action (sauf si vous choisissez d'effectuer une Action de Personnage, qui n'est pas déterminée par votre Parcours et qui peut être jouée dans toutes les Pièces et tous les Couloirs). Ainsi, vous pouvez terminer votre Déplacement dans une Pièce qui ne se trouve pas sur votre Parcours et effectuer une Action de Personnage dans cette Pièce.



Exemple de Parcours :

1^{re} ligne : L'Enquêteur qui possède ce Parcours peut se déplacer librement, mais il ne peut effectuer les Actions des Pièces bleu foncé, roses et bleu clair qu'au cours des tours 1, 5 et 9. Si ce Personnage termine son Déplacement du 1^{er} tour dans la Pièce rose, il pourra effectuer l'Action de cette Pièce lors de la phase d'Action de ce tour.

2^e ligne : Il ne peut effectuer que les Actions des Pièces verte et orange au cours des tours 2, 6 et 10.

3^e ligne : Il ne peut utiliser que les Actions des Pièces bleu clair et bleu foncé au cours des tours 3 et 7.

4^e ligne : Il ne peut utiliser que les Actions des Pièces rouge et orange au cours des tours 4 et 8.

En tant que **Fanatique**, vous pouvez dévier librement de votre Parcours. Soyez prudent, cependant : si quelqu'un remarque que vous avez utilisé des Actions de Pièce de la même couleur plusieurs fois de suite, il risque de se poser des questions...

En tant que **Fantôme** (face Mort et barrée du disque Personnage visible), vous n'utilisez pas les points de Mouvement. Vous pouvez vous téléporter vers l'Emplacement de votre choix à chaque tour. Cependant, vous ne participez jamais aux Rencontres.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur Déplacement et que vous avez procédé aux Rencontres, passez le marqueur de phase au joueur suivant dans le sens horaire.

→ Les Actions des Pièces sont décrites à la page 16.

Déclenchement d'une Rencontre

Une **Rencontre** peut être déclenchée pendant ou à la fin de votre Déplacement. Si vous croisez au moins 1 autre Personnage dans une Pièce ou un Couloir pendant votre trajet jusqu'à votre Emplacement final, reportez-vous au tableau pour savoir si une Rencontre est déclenchée.

i Rappel : Les Rencontres ne sont déclenchées que par certains événements et lorsque vous arrivez sur un Emplacement (mais jamais quand vous quittez un Emplacement). Les Fantômes ne participent jamais aux Rencontres. Vous pouvez donc les ignorer.

Électricité	Nombre de Personnages dans la même Pièce ou le même Couloir	Rencontre ?
 Allumée	2	OUI
	3 ou plus	NON
 Éteinte	2 ou plus	OUI

Déroulement d'une Rencontre

Tous les Personnages impliqués dans la Rencontre placent **exactement 1 carte Mort ou Vivant** de leur main, **face cachée, sur la pile Pouls** d'un autre Personnage impliqué dans la Rencontre. Vous décidez vous-même dans quel ordre chaque joueur pose sa carte. La carte reçue reste cachée.

i Remarque : Un Fanatique peut ainsi tuer un Personnage sans témoin si 2 Personnages seulement sont impliqués dans la Rencontre ou si l'électricité est coupée.

Une fois que tous les Personnages ont effectué leur Déplacement, passez le marqueur de phase au Premier joueur. Puis, passez à la phase d'Événement.

2. Phase d'Événement

Piochez 1 jeton Événement dans le sac, appliquez son effet immédiatement, puis placez-le sur le numéro de tour (Heure) correspondant sur l'Horloge. Passez ensuite à la phase d'Action.

L'effet du jeton dure au moins jusqu'à la prochaine phase d'Événement.

Les Événements Éclair et Portes secrètes découvertes peuvent déclencher de nouvelles Rencontres.

→ *Tous les Événements sont décrits dans l'Annexe.*

3. Phase d'Action

Retournez le marqueur de phase face Roue dentée visible pour indiquer que vous entrez dans la phase d'Action. En commençant par le Premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque Personnage effectue maintenant **1 Action de Personnage OU 1 Action de Pièce**. Vous pouvez également choisir de passer votre tour.

Actions de Personnage

- ▶ Consulter un Statut
- ▶ Sécuriser un Couloir
- ▶ Combattre un Fanatique
- ▶ Effrayer l'Homme-poisson
- ▶ Assassiner un Personnage

Actions de Pièce

- ▶ Ajouter une carte à la pile d'une Pièce
- ▶ Inspecter une Pièce
- ▶ Lancer un Vote
- ▶ Utiliser la Caméra
- ▶ Rétablir le courant
- ▶ Fermer le Portail

→ Toutes les Actions sont décrites à la page suivante.

i **Rappel : En tant qu'Enquêteur, vous ne pouvez utiliser que les Actions de Pièce disponibles sur votre Parcours. Les Fanatiques ne sont pas obligés de respecter leur Parcours et peuvent tricher. Vous devez vous trouver dans une Pièce pour utiliser l'Action correspondant à cette Pièce. Dans un Couloir, vous ne pouvez utiliser qu'une Action de Personnage.**

4. Phase de Nettoyage

Dans une partie de **4 à 6 joueurs**, le Fanatique peut maintenant déclencher activement la fin de la partie en se dévoilant et en affirmant qu'il remplit sa condition de victoire (nombre d'Enquêteurs tués). Tous les Personnages consultent alors les cartes de leur pile Pouls. **Si le Fanatique avait raison**, les Enquêteurs perdent immédiatement la partie. **Si le Fanatique avait tort**, il perd immédiatement la partie.

S'il s'agit du **10^e tour**, la partie se termine maintenant. Vérifiez alors si une Équipe remplit les conditions de victoire. Si c'est le cas, l'Équipe en question remporte la partie. Félicitations !

Si les deux paragraphes précédents ne s'appliquent pas, préparez le tour suivant :

- ▶ Si un Vote a eu lieu, retournez le **jeton Vote** dans la Cafétéria face Actif visible.
- ▶ Passez le **marqueur Premier joueur** et le **marqueur de phase** au joueur suivant dans le sens horaire. Retournez le marqueur de phase face Marcheur visible.
- ▶ Avancez l'**Horloge** de 1 heure. La phase de Déplacement marque le début du nouveau tour.



Actions

Actions de Personnage

Les Actions de Personnage peuvent être jouées à n'importe quel tour, par n'importe quel Personnage vivant, dans n'importe quel Emplacement.

Consulter un Statut

CONDITION REQUISE : Au moins 1 Personnage vivant se trouve sur le même Emplacement que vous OU vous vous trouvez dans une Pièce équipée d'une Caméra.

Mélangez la pile Pouls du Personnage ciblé et regardez-la secrètement.

▶ **S'il n'y a que des cartes Vivant :** Reposez la pile face cachée.

▶ **S'il y a au moins 1 carte Mort :**

- ▶ En tant qu'**Enquêteur**, vous devez dire la **vérité** et signaler ce Statut. Posez la carte Mort face visible sur la pile Pouls du Personnage. Ce Personnage devient alors un Fantôme (retournez le disque et la carte du Personnage de sorte que la face Mort soit visible). Lancez une discussion et un Vote.
- ▶ En tant que **Fanatique**, vous êtes libre de dire la **vérité** ou de **mentir** et cacher ce Statut. Reposez la pile face cachée. Le Personnage ciblé est considéré comme vivant jusqu'à ce que son vrai Statut soit révélé par une Action ou pendant la vérification des conditions de victoire.

Posez ensuite la première carte de la Pioche face cachée sur la pile de la Pièce où se trouve le Personnage (s'il se trouve dans une Pièce), ou sur la pile Passage dangereux (s'il se trouve dans un Couloir). Si la pile d'une Pièce contient 3 cartes ou plus pour la première fois, retournez le jeton de la Pièce et appliquez son effet (voir page 16).

i Important : Si vous le souhaitez, vous pouvez partager avec les autres joueurs toutes les informations que vous obtenez grâce à cette Action. Vous pouvez également choisir de mentir pour des raisons tactiques (ce qui est clairement recommandé si vous êtes un Fanatique).

Sécuriser un Couloir

CONDITION REQUISE : Vous vous trouvez dans un Couloir.

Mélangez la pile Passage dangereux en y ajoutant 1 carte Réussite, 1 carte Échec ou 1 carte Sabotage face cachée.

La pile Passage dangereux est utilisée lors de l'Action Ajouter une carte à la pile d'une Pièce (voir page 16).

i Remarque : Les cartes ne sont jamais placées dans les Couloirs. Toutefois, seuls les Couloirs permettent d'ajouter des cartes dans la pile Passage dangereux. L'Action Sécuriser un Couloir permet à un Fanatique rusé de préparer un Sabotage en toute discrétion.

Combattre un Fanatique

CONDITION REQUISE : La Pièce où vous vous trouvez comporte un jeton Fanatique.

Vous pouvez retirer ce jeton du jeu et le remettre dans la boîte.

Effrayer l'Homme-poisson

CONDITION REQUISE : Vous possédez le Couteau (marqueur Premier joueur) et vous pénétrez dans le Couloir occupé par l'Homme-poisson.

Vous effrayez immédiatement l'Homme-poisson. Remettez son jeton dans le lac. Le Couloir redevient accessible, mais l'Homme-poisson pourrait y revenir plus tard.

Assassiner un Personnage

CONDITION REQUISE : Vous avez le Rôle de l'Assassin et le Personnage vivant que vous souhaitez assassiner (que vous pensez être un Fanatique...) se trouve dans le même Emplacement que vous.

Révélez votre Rôle (retournez votre marqueur de Rôle) et assassinez le Personnage ciblé. Cette Action ne déclenche pas de Vote ! Le Personnage assassiné ne dévoile pas son Rôle, sauf s'il s'agit du dernier Fanatique encore en vie. Dans ce cas, la partie prend fin immédiatement.

Actions des Pièces

Vous devez vous trouver dans une Pièce pour utiliser l'Action correspondant à cette Pièce.

i Rappel : En tant qu'Enquêteur, vous ne pouvez utiliser que les Actions de Pièce disponibles sur votre Parcours. Les Fanatiques ne sont pas obligés de respecter leur Parcours.

Ajouter une carte à la pile d'une Pièce

CONDITION REQUISE : Vous vous trouvez dans une Pièce.

Placez 1 carte Réussite, 1 carte Échec ou 1 carte Sabotage face cachée sur la pile de cette Pièce. Si la pile de la Pièce contient 3 cartes ou plus pour la première fois, retournez le jeton de cette Pièce face Explorée visible (✓). Cette Pièce est désormais considérée comme ayant été explorée. Les joueurs peuvent désormais effectuer l'Action Inspecter une Pièce dans cette Pièce jusqu'à la fin de la partie (voir section suivante).

Si le jeton Pièce que vous venez de retourner présente le symbole Passage dangereux (⚠), mélangez la pile Passage dangereux, piochez 1 carte et appliquez son effet. Remettez ensuite cette carte dans la pile Passage dangereux et mélangez la pile.

▶ **Réussite :** Rien ne se passe.

▶ **Échec :** Retournez 1 jeton Fanatique de sorte qu'il soit face visible et placez-le dans la Pièce indiquée. S'il n'y a plus de jeton Fanatique face cachée, l'Homme-poisson entre dans le Couloir en haut à droite de la Carte, entre les Pièces bleu clair et rose (4 à 6 joueurs), ou dans le Couloir central (7/8 joueurs), comme indiqué par les marquages (👁) sur la Carte.

Si l'Homme-poisson se trouve déjà dans le bâtiment, rien ne se passe... La situation est déjà assez compliquée !

▶ **Sabotage :** L'Homme-poisson entre dans le Couloir en haut à droite de la Carte, entre les Pièces bleu clair et rose (4 à 6 joueurs), ou dans le Couloir central (7/8 joueurs). Si l'Homme-poisson se trouve déjà dans le bâtiment, rien ne se passe.



Réussite



Échec



Sabotage

i Rappel : Seule l'Action de Personnage Sécuriser un Couloir permet d'ajouter des cartes à la pile Passage dangereux.

Jeton	Fanatiques (3x) 	Homme-poisson (1x) 
Effet	Aucune Action de Pièce possible dans la Pièce occupée.	Seul un Personnage vivant armé du Couteau peut entrer dans le Couloir occupé.

Inspecter une Pièce

CONDITION REQUISE : Vous vous trouvez dans une Pièce explorée (voir l'Action Ajouter une carte à la pile d'une Pièce).

Mélangez la pile de la Pièce, piochez 1 carte et appliquez son effet :

- ▶ **Réussite :** Posez 1 Livre de cette Pièce dans la Bibliothèque (posez le jeton Livre sur un emplacement vide de la couleur correspondante sur la Bibliothèque en bas à droite de la Carte).
- ▶ **Échec :** Rien ne se passe.
- ▶ **Sabotage :** Prenez 1 Livre correspondant à la couleur de la Pièce dans la Bibliothèque et remettez-le dans la Pièce.



Réussite



Échec



Sabotage

Retirez ensuite la carte du jeu.

Achever une Pièce : Une fois que vous avez placé tous les Livres d'une Pièce dans la Bibliothèque, la Pièce est considérée comme étant achevée. Une fois qu'une Pièce est achevée, vous ne pouvez plus l'inspecter ni ajouter de cartes dans la pile de cette Pièce. Pour vous en souvenir, retirez du jeu le jeton Pièce et toutes les cartes de la Pièce sans les regarder.

Remplir une Étagère : Dès lors que vous parvenez à remplir tous les emplacements d'une Étagère de la Bibliothèque, vous marquez un certain nombre de points. Vous recevez le nombre de points de victoire indiqué sur le bord de l'Étagère (2, 3 ou 4 PV). Avancez le marqueur de points de victoire en conséquence. Si les Enquêteurs atteignent le nombre de points nécessaire pour gagner, la partie prend fin immédiatement (voir section Conditions de victoire à la page 3).

La plupart des Étagères rapportent des points immédiatement. Pour marquer les points des Étagères orange et rose, vous devez récupérer des Livres dans plusieurs Pièces. Les Étagères bleu foncé sont associées à leurs Pièces respectives : les Livres de la Pièce bleu foncé n° 1 doivent être placés sur l'Étagère correspondante, et non sur les Étagères des Pièces bleu foncé n° 2 et 3.

Exemple : Il y a déjà 3 Livres sur l'Étagère correspondant aux deux Pièces orange. Marie inspecte la Pièce non achevée qui contient le 4^e Livre orange. Elle tire une Réussite. Elle pose le Livre dans la Bibliothèque et complète ainsi l'Étagère, ce qui rapporte 4 PV aux Enquêteurs. Elle avance le marqueur de PV sur la piste de 4 points. Enfin, elle remet le jeton et la pile de la Pièce dans la boîte sans les regarder.

V Lancer un Vote

CONDITION REQUISE : Cette Action peut être effectuée une fois par tour par un Personnage vivant se trouvant dans la Pièce bleu clair (Cafétéria), à condition que la face Actif du jeton Vote soit visible. Cependant, un Vote est obligatoirement déclenché à chaque fois qu'un meurtre est révélé.

Le **Premier joueur** (celui qui possède le Couteau) bénéficie d'une capacité spéciale pendant les Votes :

5 et 6 joueurs

Vous pouvez **changer** votre voix après avoir ouvert les yeux et une fois le résultat du Vote déterminé.

7 et 8 joueurs

Votre voix compte **double**.

Lancez une discussion ouverte, sans oublier de respecter les Règles d'or (voir page 11). Dans certains cas, il peut être utile de lancer un compte à rebours. À vous de choisir la méthode que vous préférez.

Une fois que tous les joueurs ont clamé leur innocence et ont fait part de leurs allégations éhontées et de leurs accusations scandaleuses, procédez au Vote à l'aveugle : tous les joueurs ferment les yeux, puis ils pointent du doigt le Personnage qu'ils souhaitent éliminer. Ceux qui souhaitent s'abstenir gardent les yeux fermés. Le joueur qui a déclenché le Vote compte jusqu'à 3, puis tous les joueurs ouvrent les yeux.



- ▶ Si une **majorité** de joueurs désigne un Personnage ET s'il y a moins d'abstentions que de votes contre ce Personnage, celui-ci est éliminé. Retournez le disque et la carte du Personnage face Mort visible. Ce Personnage continue de jouer en tant que Fantôme (voir section Privi- lèges des Vivants et des Morts à la page 19). Sa pile Pouls reste face cachée.
- ▶ Si le Personnage éliminé était un **Fanatique**, il ne dévoile pas son Rôle, sauf s'il s'agissait du dernier Fanatique encore en vie. Dans ce cas, la partie prend fin immédiatement (voir section Conditions de victoire à la page 3).
- ▶ Si le Vote **ne permet pas** de désigner un Personnage à la majorité (p. ex., 3 abstentions et 3 votes contre le même Personnage), rien ne se passe.

Exemple : Résultats du Vote

Votes	Répartition	Résultat
6	2 contre Antoine, 2 contre Suzanne, 2 abstentions	Rien ne se passe, si ce n'est que le Vote a renforcé les soupçons contre Antoine et Suzanne.
6	3 contre Antoine , 1 contre Suzanne, 2 abstentions	Antoine a éveillé trop de soupçons ! Le résultat de ce Vote joue contre lui. Son Personnage est éliminé et continue à jouer en tant que Fantôme. Si Antoine était le dernier ou le seul Fanatique en vie, il doit l'avouer maintenant, ce qui déclenche la fin de la partie.
7	3 contre Ben, 1 contre Louison, 3 abstentions	Rien ne se passe. Même si 3 joueurs sont encore indécis, les résultats vont contre Ben.
7	1 contre Ben, 1 contre Louison, 3 contre Marie , 2 abstentions	Marie est éliminée. Ben a réussi à détourner les soupçons contre Marie et a ainsi renversé la situation. Le Personnage de Marie devient un Fantôme et se demande comment tout cela a bien pu arriver.

Après l'Action de Pièce Lancer un Vote : Quel que soit le résultat du Vote, retournez le jeton Vote face Inactif visible. Jusqu'au prochain tour, aucun Vote ne peut être déclenché par une Action de Pièce. Les seuls Votes possibles sont ceux déclenchés après la révélation d'un meurtre. Reprenez le déroulement de la partie.

Dans une partie avec un Prophète : Si le Vote a entraîné l'élimination du dernier Fanatique encore en vie, les Fanatiques ont alors 1 chance pour deviner qui est le Prophète. Conseil : Lorsque tous les Fanatiques ont été identifiés, gardez votre calme jusqu'à ce qu'ils aient fait leur choix. Il suffit d'une déclaration maladroite ou d'une expression de terreur sur votre visage pour leur faire deviner que vous êtes (ou pas) le Prophète.

S'ils désignent le bon Personnage, les Fanatiques remportent la partie, car cette condition de victoire prévaut sur toutes les autres. Sinon, les Enquêteurs remportent la partie.

Utiliser la Caméra

CONDITION REQUISE : Vous vous trouvez dans la Pièce rouge (Salle de vidéosurveillance) ET l'électricité est allumée.

Quel que soit votre Parcours, inspectez 1 Pièce explorée OU consultez le Statut d'un Personnage vivant de votre choix. Si ce Personnage se trouve dans une Pièce, prenez la première carte de la Pioche et posez-la face cachée sur la pile de cette Pièce. S'il se trouve dans un Couloir, prenez la première carte de la Pioche et mélangez la pile Passage dangereux en l'ajoutant dedans. L'endroit où se trouve la Pièce ou le Personnage ciblé n'a pas d'importance : rien n'échappe aux caméras !

Rétablir le courant

CONDITION REQUISE : Vous vous trouvez dans la Pièce rouge (Salle de vidéosurveillance) ET l'électricité est coupée.

Vous rétablissez le courant. Retournez le jeton Électricité de sorte que l'ampoule allumée soit visible. La règle concernant les Rencontres pendant les coupures d'électricité ne s'applique plus (voir Déclenchement d'une Rencontre à la page 13), et la Caméra fonctionne à nouveau.

Fermer le Portail

CONDITION REQUISE : Vous vous trouvez avec 1 autre Personnage vivant dans la Pièce verte ET le Portail est ouvert. Lorsque vous effectuez cette Action, les deux Personnages impliqués sont considérés comme ayant joué leur Action pour le tour en cours !

Si vous **fermez le Portail en 3 tours** maximum après son ouverture (ou 2 tours dans une partie à 7 ou 8 joueurs) : retirez le Portail de la Pièce verte. Désormais, les Enquêteurs ont besoin de 1 PV de moins pour remporter la partie. Déplacez le marqueur de score final sur la piste de score d'une case vers la gauche.

Si vous **ne parvenez PAS à fermer le Portail en 3 tours** maximum après son ouverture (ou 2 tours dans une partie à 7 ou 8 joueurs) : le Portail reste dans la Pièce verte. Désormais, les Enquêteurs ont besoin de 1 PV de plus pour remporter la partie. Déplacez le marqueur de score final sur la piste de score d'une case vers la droite.

Privilèges des Vivants et des Morts

Vous disposez ou non de certains avantages en fonction de votre Statut et de l'Équipe à laquelle vous appartenez. Vous êtes considéré comme étant vivant jusqu'à ce qu'une carte Mort soit dévoilée dans votre pile et posée face visible devant vous.

Personnages vivants



Déplacement : 3 points de Déplacement max.

Participation aux rencontres

Possibilité d'effectuer toutes les Actions de Personnage

Possibilité d'effectuer toutes les Actions de Pièce

Le Premier joueur peut utiliser activement le Couteau pour certaines Actions spéciales (p. ex., pour voter, pour effrayer l'Homme-poisson, etc.)

Fantômes (Personnages morts)



Déplacement : Téléportation (points de Déplacement illimités) vers la Pièce ou le Couloir de votre choix



AUCUNE Action de Pièce possible, sauf Ajouter une carte à la pile d'une Pièce et Inspecter une Pièce



Privilèges des Enquêteurs (vivants ou Fantômes)



Vous **devez suivre votre Parcours** pour effectuer les Actions des Pièces

Privilèges des Fanatiques (vivants ou Fantômes)



Vous **pouvez ignorer votre Parcours** pour effectuer les Actions des Pièces

Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement lorsqu'une Équipe remplit ses conditions de victoire (voir page 3). Si besoin, procédez à l'étape d'identification du Prophète (voir page 18). Réjouissez-vous de votre victoire ou apitoyez-vous sur votre défaite, aussi injuste qu'elle soit... ou pas !

Lancez-vous dans une nouvelle partie, et n'hésitez pas à ajuster le niveau de complexité en fonction de vos envies (voir section suivante). Amusez-vous !

Ajuster la complexité du jeu

Pour les Assassins expérimentés

Vous avez déjà joué plusieurs parties et vous connaissez les règles sur le bout des doigts ? Super, vous pouvez maintenant essayer de jouer avec les Rôles suivants :

Rôles recommandés :

5 joueurs

1 Fanatique, 1 Prophète,
1 Rôle au hasard parmi Jeunot/Empoté/Trouillard

6 joueurs

1 Fanatique, 1 Prophète, 1
Rôle au hasard parmi Beauté
radieuse/ Infecté/Super-Fan-
tôme, 1 Pyromane

7 joueurs

2 Fanatiques, 1 Rôle au hasard
parmi Jeunot/Empoté/Trouil-
lard, 1 Pyromane, 1 Assassin

8 joueurs

2 Fanatiques, 1 Prophète,
1 Mécanicienne, 1 Pyromane,
1 Assassin

Pour les experts de la déduction sociale

Vous avez dépassé le niveau des Assassins expérimentés et vous êtes prêts à découvrir toutes les subtilités du jeu ? Accrochez-vous !

Combinez les Rôles selon vos envies ou ajoutez-en de nouveaux aux recommandations ci-dessus. Pour jouer en mode Expert, respectez simplement les deux règles suivantes :

- ▶ Afin que le jeu soit équitable pour les deux Équipes, la **somme totale des valeurs de Fidélité** des Rôles utilisés doit être égale à la Difficulté recommandée pour le nombre de joueurs (voir ci-dessous) ; et
- ▶ la **valeur maximale** de Fidélité d'une Équipe est de 5.

Difficulté recommandée :

5 joueurs

+1 point de Fidélité
envers les Fanatiques

6 joueurs

+1 point de Fidélité
envers les Fanatiques

7 joueurs

+3 points de Fidélité
envers les Fanatiques

8 joueurs

+1 point de Fidélité
envers les Enquêteurs

Exemple : Vous voulez jouer une partie trépidante à 5 joueurs sans le Prophète, mais avec la Mécanicienne (3). Cette dernière a une Fidélité de 3 envers les Enquêteurs. Pour respecter la recommandation pour 5 joueurs (+1 Fidélité envers les Fanatiques), choisissez des Rôles supplémentaires qui apportent 4 points de Fidélité envers les Fanatiques. Vous choisissez par exemple le Pyromane (2), le Jeunot (1) et le Trouillard (1). Vous respectez ainsi le niveau de Difficulté recommandé et la valeur maximale de 5 points de Fidélité par Équipe.

→ Tous les Rôles et leur valeur de Fidélité sont décrits dans l'Annexe.

Variante pour 4 et 6 joueurs avec l'Enquêteur AUTOMA (EA)

Mise en place pour une partie avec l'EA

Si vous souhaitez jouer à 4 ou 6 joueurs avec l'Enquêteur AUTOMA, suivez les règles pour 5 ou 7 joueurs en y apportant les ajustements suivants :

Pour une partie à 6 joueurs, vous pouvez inclure l'EA afin de jouer avec 7 Personnages, dont 2 Fanatiques. Si un Fanatique ne voit pas d'autre Fanatique humain pendant la phase nocturne, il en déduit naturellement que l'EA est le deuxième Fanatique.

Vous pouvez également inclure le Rôle du Prophète dans une partie à 2 Fanatiques.

1. Placez 1 carte Personnage supplémentaire représentant l'EA à droite du Premier joueur (dans l'absolu, l'EA peut être placé n'importe où, mais nous vous recommandons de le placer ici pour une première partie).
2. Une fois que vous avez distribué les piles de jeu et les Rôles, effectuez la phase nocturne (voir page 9). Durant cette phase, le joueur situé à gauche de l'EA prend également la pile de l'EA face cachée dans sa main vide.
3. Après la phase nocturne, placez la dernière carte de la pile de l'EA face cachée à côté de sa carte Personnage. Il s'agit de sa pile Pouls (si le nombre de joueurs implique de jouer avec des cartes de départ pour la pile Pouls).
4. Triez les cartes restantes de la pile de l'EA sans les regarder pour former 2 piles, selon leur dos (cartes Pièce et cartes Rencontre).
5. Révélez la carte Parcours de l'EA.

Règles pour une partie avec l'EA

Phase de Déplacement

- ▶ L'EA se déplace en direction de la 1^{re} Pièce de sa carte Parcours en partant vers la gauche qui n'a pas déjà été explorée. L'EA termine son Déplacement dans cette Pièce. Ses points de Déplacement non utilisés sont perdus. Si deux chemins de même distance sont possibles pour atteindre cette Pièce, l'EA se déplace dans le sens horaire.

Exemple : Nous sommes au 5^e tour de jeu. L'EA se trouve dans la Pièce verte et peut aller vers la Pièce rose ou la Pièce orange. Comme toutes les Pièces bleu foncé sont déjà achevées, il doit se rendre vers la Pièce orange. Comme les Pièces orange se trouvent à la même distance de la Pièce verte, l'EA avance dans le sens horaire jusqu'à la Pièce orange sur sa gauche.

- ▶ Si aucune Pièce n'est disponible ou si l'EA ne peut pas atteindre une Pièce, il se déplace aussi loin que possible vers sa destination.
- ▶ Si son Déplacement déclenche une Rencontre, les cartes Rencontre sont échangées normalement. Prenez la première carte de la pile Rencontre de l'EA et placez-la sur la pile Pouls de l'autre Personnage. Si plusieurs Rencontres se produisent en raison d'une coupure d'électricité, le Personnage qui a le moins de cartes dans sa pile Pouls reçoit la carte de l'EA. En cas d'égalité, le voisin le plus proche de l'EA reçoit sa carte.

Phase d'Action

- ▶ Si la Pièce n'est pas explorée et contient un jeton Fanatique, l'EA combat le Fanatique.
- ▶ Si la Pièce n'est pas explorée et ne contient pas de jeton Fanatique, l'EA ajoute la première carte de sa pile Pièce face cachée à la pile de la Pièce.
- ▶ Si la Pièce a déjà été explorée, l'EA révèle la première carte de la Pièce et applique son effet.
- ▶ Si l'EA se trouve dans un Couloir, il place 1 carte Pièce face cachée sur la pile Passage dangereux.

L'EA n'utilise aucune autre Action. Si l'EA possède le Couteau, rien ne se passe, même si un Événement implique l'utilisation du Couteau.

Règles spéciales pour l'EA

- ▶ Pendant les Votes, le vote de l'EA compte pour une abstention. Si l'EA possède le Couteau, son vote compte comme 2 abstentions.
- ▶ Le Rôle du Prophète n'est pas disponible si vous jouez avec l'EA et 1 Fanatique.
- ▶ Ignorez le Rôle de l'EA, sauf s'il s'agit d'un Fanatique ou du Prophète (s'il y a 2 Fanatiques ou plus dans le jeu).
- ▶ Si l'EA est éliminé pendant un Vote alors que vous jouez avec 1 seul Fanatique, révélez son marqueur de Rôle. Si l'EA n'était pas un Fanatique, la partie continue. Si l'EA était le seul Fanatique, la partie prend fin immédiatement. Dans ce cas, appliquez la règle spéciale suivante : consultez toutes les piles Pouls et comptez le nombre d'Enquêteurs morts. Puisque l'EA ne peut pas mettre fin activement à la partie lorsqu'il est le seul Fanatique, sa condition de victoire prévaut sur celle des Enquêteurs.

Annexe

Symboles



*Vivant



Mort (Fantôme)



Fanatique



Autre joueur



Autre joueur vivant



Autre joueur mort



Situation : Conséquences



Mort ? Révélez votre Rôle



Mort ? Ne révélez pas votre Rôle



Marqueurs de Rôle



Rencontre



Meurtre



Tour



1 tour (durée)



Tour spécifique



Révéler/Retourner



Impossible/Ignorer



Jeton Événement



Action (phase d'Action)



Points de Déplacement
(phase de Déplacement)



Jeton Électricité



Passage dangereux



Pile Passage dangereux



Pioche



Phase nocturne



Ouvrez les yeux



Ignorer le Parcours



Communication



Lancer un Vote



Utiliser la Caméra



Ouverture du Portail



Marqueur Premier joueur /
(Utiliser le) Couteau



Consulter



Électricité allumée



Portes secrètes découvertes

Événements

Éclair (2x)

Retournez le jeton Électricité. Cet Événement allume (ampoule allumée) ou coupe (ampoule éteinte) l'électricité.

Seuls l'Événement Éclair et l'Action Rétablir le courant dans la Pièce rouge (Salle de vidéosurveillance) permettent de relancer le courant. Vous ne pouvez pas utiliser la Caméra et une Rencontre peut impliquer 3 Personnages ou plus lorsque l'électricité est coupée.



Portes secrètes découvertes (2x)

Toutes les Pièces (et non les Couloirs) d'une même couleur sont reliées jusqu'à ce qu'un nouveau jeton Événement soit révélé. Cet Événement peut déclencher immédiatement une Rencontre, par exemple entre 2 Personnages vivants se trouvant dans des Pièces bleu foncé différentes. Les Pièces peuvent ainsi être utilisées pour prendre des raccourcis.



Exemple : Charlotte utilise 1 point de Déplacement pour entrer dans le Couloir en quittant la Pièce rose n° 2 depuis la Pièce rose n° 1. Depuis la Pièce rose n° 1, elle aurait également pu effectuer l'Action Inspecter une Pièce dans la Pièce rose n° 2.

Moral boosté

Tous les Personnages bénéficient de 1 point de Déplacement supplémentaire lors de la prochaine phase de Déplacement.



Ouverture du Portail

Placez le Portail dans la Pièce verte. Avancez le jeton Événement correspondant de 2 tours (7 ou 8 joueurs) ou 3 tours (4 à 6 joueurs) sur l'Horloge pour vous en souvenir.



Exemple : Si cet Événement a lieu au cours du 3^e tour d'une partie à 5 joueurs, placez le jeton à côté du chiffre 6.

Vous avez maintenant 2 tours (7 ou 8 joueurs) ou 3 tours (4 à 6 joueurs) pour amener 2 Personnages vivants dans la Pièce et effectuer l'Action Fermer le Portail au cours du même tour. Si vous y parvenez, le nombre de PV nécessaires aux Enquêteurs pour remporter la partie est diminué de 1. Si vous échouez, ce nombre est augmenté de 1. Remplacez ce jeton sur la position d'origine sur l'Horloge une fois le délai écoulé.

Yeux indiscrets

Le Personnage vivant qui possède le marqueur Premier joueur peut consulter la pile Pouls du Personnage vivant de son choix (et décider ou non de révéler un meurtre et de lancer un Vote, le cas échéant). Si le Personnage qui possède le marqueur Premier joueur est déjà mort, rien ne se passe (les Fantômes ne peuvent pas consulter les Statuts).



Vitre brisée

Mélangez la pile Passage dangereux en y ajoutant les 2 premières cartes de la Pioche. Piochez 1 carte dans la pile Passage dangereux et appliquez son effet. Puis, remettez cette carte dans la pile Passage dangereux et mélangez à nouveau la pile.



Situation sous contrôle

Le Premier joueur peut piocher 1 jeton Événement dans le sac et le consulter. Il peut ensuite le retirer du jeu et le remettre dans la boîte sans le montrer aux autres joueurs OU le remettre dans le sac. Il peut également partager des informations sur le jeton Événement qu'il a pioché. Les Fanatiques peuvent évidemment mentir.



Perte de connexion

Vous n'avez plus de connexion. Vous ne pouvez plus communiquer oralement jusqu'à ce qu'un nouveau jeton Événement soit révélé. Les phrases concernant le jeu ou les règles (p. ex., « c'est à toi de jouer ») restent autorisées. Cet Événement peut donner lieu à un Vote pendant lequel personne ne peut parler... Profitez du silence !



Miroir

Répétez l'événement du tour précédent.

Si l'événement Miroir est révélé lors du 1^{er} tour, rien ne se passe.

Si l'événement Ouverture du Portail a été révélé lors du tour précédent, le portail reste ouvert pendant un tour supplémentaire.



Moral à zéro

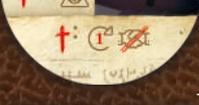
Tous les Personnages perdent 1 point de Déplacement lors de la prochaine phase de Déplacement, jusqu'à ce qu'un nouveau jeton Événement soit révélé.

L'événement Moral à zéro n'a pas d'effet sur les Fantômes !



Rôles

Pour jouer avec des Rôles supplémentaires, remplacez les marqueurs de Rôle Enquêteur par défaut par les marqueurs de Rôle de votre choix lors de la mise en place du jeu.

Nom	Avantage	Fidélité	Caractéristique	Nombre de joueurs recommandé
 Enquêteur	Enquêteurs	0	Aucune capacité spéciale.	
 Beauté radieuse		+1	Lorsque vous mourez, révélez votre marqueur de Rôle. La Pièce ou le Couloir où vous vous trouvez sont toujours éclairés.	
 Infecté		+1	Lorsque vous mourez, révélez votre marqueur de Rôle. Les joueurs n'échangent pas de cartes pendant les Rencontres, et ce jusqu'à la fin du prochain tour.	
 Super-Fantôme		+1	Lorsque vous mourez, révélez votre marqueur de Rôle. Votre Fantôme peut effectuer toutes les Actions de Pièce comme s'il était vivant, mais il reste ignoré pendant les Rencontres.	
 Mécanicienne		+3	Vous pouvez ignorer votre Parcours tant que vous êtes en vie.	
 Fanatique	Fanatiques	0	Aucune capacité spéciale.	5-8
 Jeunot		+1	Vous mourez et devenez un Fantôme dès que vous effectuez l'Action Utiliser la Caméra ou Lancer un Vote (vous participez au Vote en tant que Fantôme).	
 Empoté		+1	Vous mourez dès que vous utilisez le Couteau, peu importe l'utilisation que vous en faites. Si vous avez utilisé le Couteau en raison d'un Événement, vous mourez après cet Événement.	
 Trouillard		+1	Vous mourez après avoir révélé un Personnage mort pendant l'Action Consulter un Statut ou l'Événement Yeux indiscrets.	
 Pyromane		+2	Mise en place : Remplacez 2 cartes Réussite d'une pile Enquêteur par 1 carte Sabotage et 1 carte Échec. Si vous n'avez pas joué vos 2 cartes rouges avant la fin du 5 ^e tour, vous mourez immédiatement. À la fin du 5 ^e tour, un joueur prononce la phrase suivante : « Pyromane, si tu as encore une carte rouge en main, meurs maintenant. Sinon, reste vivant. »	
 Assassin	Enquêteurs	0	Tant que vous êtes vivant, vous pouvez effectuer l'Action Assassiner un Personnage contre un Personnage présent sur le même Emplacement que vous, et ce une seule fois pendant la partie. Révélez alors votre marqueur de Rôle. Cette Action ne déclenche pas de Vote. Si vous assassinez le dernier Fanatique encore en vie, la partie prend fin immédiatement. Sinon, le Personnage assassiné n'est pas obligé de révéler son Rôle, sauf si son Rôle l'y oblige.	7-8
 Prophète		0	Lors de la phase nocturne au début de la partie, vous découvrez qui sont les Fanatiques. Si vous êtes identifié par les Fanatiques à la fin du jeu, ces derniers remportent la partie. Les Enquêteurs perdent immédiatement la partie, peu importe qu'ils aient rempli ou non leurs conditions de victoire.	5, 6, 8