

## MONTÉE MORTELLE VERS LE MANOIR DU MALIN version Adlung-Spiele

### PRÉPARATION

- 1° Chacun reçoit une carte Personnage et une carte Profession.
- 2° Chacun reçoit une carte Société Secrète d'un paquet dépendant du nombre de joueurs :  $3/4 \Rightarrow 2$  *Ordre* + 2 *Confrérie* ;  $5/6 \Rightarrow 3 + 3$  ;  $7/8 \Rightarrow 4 + 4$  ;  $9/10 \Rightarrow 5 + 5$ .
- 3° En cas de nombre impair de joueurs, chacun reçoit également un *Élixir de Pouvoir*.
- 4° Chacun reçoit un objet d'un paquet dépendant du nombre de joueurs :  
(2 *Sacs des Secrets* + cartes frappées d'un sceau) = nombre de joueurs  
Taille maximale du bagage à main : 3 joueurs  $\Rightarrow 8$  ; 4  $\Rightarrow 6$  ;  $5/10 \Rightarrow 5$ . À 3 joueurs, on retire la *Perle Noire* et distribue 2 objets à chacun ; à 10, on retire le *Manteau*.

### LE VOYAGE PEUT COMMENCER (les actions possibles)

- 1° **Passer** (ne rien faire du tout)
- 2° **Échanger un objet** (proposition secrète à un joueur ; acceptation  $\Rightarrow$  capacité déclenchée par un échange ? ; refus  $\Rightarrow$  rien et on passe au joueur suivant)
- 3° **Provoquer un autre joueur en duel** (attaquant  $\Rightarrow$  épée ; défenseur  $\Rightarrow$  bouclier)
  - a) dans le sens horaire et à partir de l'attaquant, chacun peut choisir un camp
  - b) utilisation des capacités spéciales des cartes dans n'importe quel ordre
  - c) détermination du score final en comptant les symbolesLe vainqueur peut regarder les cartes Société Secrète et Profession de son adversaire ou lui voler l'objet de son choix (en lui en donnant un autre en échange si c'était son dernier) ; en cas d'égalité, l'attaquant peut piocher un objet, si possible.

- 4° **Proclamer la victoire de sa Société Secrète** (fin de la partie)  
Une Société Secrète doit avoir 3 objets pour gagner : des Clés pour l'*Ordre* et des Gobelets pour la *Confrérie* ; il est possible de les remplacer par le *Sac des Secrets* correspondant, si la pioche est vide, voire également par *L'Élixir de Pouvoir*, en cas de Société Secrète en sous-effectif.  
Le joueur choisissant cette action doit avoir l'un de ces objets dans son bagage à main et indiquer quel(s) autre(s) joueur(s) appartien(nen)t à sa Société Secrète et possède(nt) le reste, le cas échéant. S'il échoue, la Société Secrète adverse remporte la partie.

## LE CHÂTEAU DU DIABLE version dV Giochi

### PRÉPARATION

- 1° Chacun reçoit une carte Personnage et une carte Profession.
- 2° Chacun reçoit une carte Société Secrète d'un paquet dépendant du nombre de joueurs :  $4 \Rightarrow 2$  *Ordre* + 2 *Confrérie* ;  $5/6 \Rightarrow 3 + 3$  ;  $7/8 \Rightarrow 4 + 4$ .
- 3° Chacun reçoit un objet d'un paquet dépendant du nombre de joueurs :  
 $4/7 \Rightarrow$  (cartes frappées d'un sceau rouge + objets) = nombre de joueurs  
 $8 \Rightarrow$  cartes frappées d'un sceau rouge + cartes frappées d'un vert + 2 objets  
Taille maximale de la main d'un joueur : à 4 joueurs  $\Rightarrow 6$  ; à  $5/8 \Rightarrow 5$ .

### LE JEU (les actions possibles)

- 1° **Espionner** (regarder discrètement un objet de la main d'un joueur)
- 2° **Échanger un objet** (proposition secrète à un joueur ; acceptation  $\Rightarrow$  capacité déclenchée par un échange ? ; refus  $\Rightarrow$  le joueur pioche un jeton de duel avant de passer la main)
- 3° **Provoquer un autre joueur en duel** (attaquant  $\Rightarrow$  épée ; défenseur  $\Rightarrow$  bouclier)
  - a) chacun doit choisir un camp et tous révèlent leur carte simultanément
  - b) utilisation des cartes et jetons de duel dans n'importe quel ordre
  - c) détermination du score final en comptant les symbolesLe vainqueur peut regarder la carte Société Secrète de son adversaire ou lui voler l'objet de son choix (en lui en donnant un autre en échange si c'était son dernier) ; en cas d'égalité, l'attaquant peut piocher un objet, si possible.

### FIN DE LA PARTIE

Avant de jouer son action, un joueur peut proclamer la victoire de sa Société Secrète. Une Société Secrète doit avoir 3 objets -2 en cas de sous-effectif- pour gagner : des Clés pour l'*Ordre* et des Gobelets pour la *Confrérie* ; il est possible de les remplacer par le *Sac des Secrets* correspondant, si la pioche est vide.  
Le joueur choisissant cette action doit avoir l'un de ces objets dans sa main et indiquer quel(s) autre(s) joueur(s) appartien(nen)t à sa Société Secrète et possède(nt) le reste, le cas échéant. Il est également possible de remporter la victoire en annonçant que l'autre Société Secrète a rassemblé ses objets ; il nomme alors ses adversaires portant lesdits objets de la même façon. Dans les deux cas, s'il se trompe, la Société Secrète adverse remporte la partie.