



Production : Ayatsurareningyoukan

Conception : Muneyuki Yokouchi

Illustration : Akaïie

Age : 10+, **Joueurs** : de 3 à 5, **Durée** 30 à 60 min

Dans l'Académie de la Magie, les disciples apprennent l'Art de la Magie.

Récemment, il y a eu de mystérieux meurtres barbares de professeurs et d'étudiants de l'Académie. Ces meurtres pourraient être liés à une vieille légende qui court dans l'Académie, celle d'une sorcière meurtrière; ces meurtres tendraient à prouver l'existence d'une Sorcière de l'Académie. Dans le but de se débarrasser de la Sorcière, 5 membres de l'Académie décident de commencer leurs recherches sur cette légende.

Au fait, d'après la légende, la sorcière pourrait se transformer en la dernière personne qu'elle vient de tuer. Ceci dit, il ne serait pas étonnant qu'un des membres de l'Académie soit en fait la sorcière.

Les êtres humains ont leur propre magie qui est très éloignée de celle que l'on pratiquait au début dans l'Académie. Cette magie s'appelle « l'Information »...

Cette effroyable magie qui peut transformer un meurtrier en un saint et qui peut aussi transformer une jolie fille en sorcière.

1. But du jeu

Vous endossez le rôle d'un des 5 membres partis à la recherche de la Sorcière et vous devez devinez qui elle est. Votre but est donc de devenir le meilleur enquêteur en rassemblant le plus d'informations.

Vous devez surveillez attentivement vos amis car l'un d'entre eux pourrait être la Sorcière.

Vous devrez aussi suggérez des suspects (lancer des rumeurs). Et bien sûr, n'étant pas la Sorcière, vous devrez éviter d'être considéré comme suspect. Si vous êtes suspecté, vous perdrez votre crédibilité et vous pourriez être punis.

2. Contenu

10 cartes joueurs (Noires, Rouges, Roses, Bleues et Jaunes)



70 cartes personnages (Noires, Rouges, Roses, Bleues et Jaunes)

5 cartes Données (Montrant l'image d'un livre d'un côté, et une carte personnage au dos)



28 disques d'information



Jetons points



Feuilles d'enquête



Chaque joueur aura besoin d'un crayon (qui n'est pas inclus dans la boîte).

3. Partie de découverte

Pour vous familiariser avec le jeu, nous vous conseillons d'utiliser les règles pour la partie de découverte (courte partie de découverte).

La partie de découverte est pour 4 ou 5 joueurs. Pour une partie à 3 joueurs lisez attentivement les règles de la partie de découverte et jouez avec les règles standards.

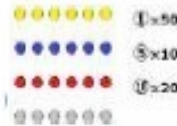
*Préparation

-Pour une partie à 4 joueurs, remettez une Carte de Données dans la boîte (N'utilisez que 4 cartes de données). Pour une partie à 5 joueurs, utilisez l'intégralité des éléments du jeu.

-Placez tous les disques d'informations et les jetons de points sur la table.

-Donnez à chaque joueur un stylo et une feuille d'investigation.

-Écrivez le nom des autres joueurs en haut de chaque colonne.



-Mettez une de chaque carte joueurs sur la table faces visibles, mélangez le reste des cartes joueurs faces cachées, et enfin distribuez-en une à chaque joueur. Dans une partie à 4 joueurs, la carte restante est remise dans la boîte sans qu'on la regarde.

-Ne montrez pas votre carte personnage aux autres joueurs, c'est votre personnage. Vous pouvez regarder votre carte personnage à n'importe quel moment du jeu.

-Mélangez toutes les autres cartes du jeu (personnages et données) faces cachées et placez-les sur la table de manière à former une pioche.

-Révélez une série de cartes (série = nombre de joueurs X2 -1), placez-les faces visibles au centre de la table :

- Révélez 7 cartes dans une partie à 4 joueurs

- Révélez 9 cartes dans une partie à 5 joueurs

Ces cartes faces visibles sont les cartes de « terrain » et le centre de la table est appelé « terrain ».



Le joueur qui a l'index le plus long sera le premier joueur.

*Jouer la partie de découverte

Il y a deux phases dans la partie de découverte. La phase de Jour pour jouer des cartes et la phase de Nuit pour argumenter et vérifier.

Phase de Jour

Pendant la phase de jour, chaque joueur joue son tour de jeu, en commençant par le premier joueur et les autres joueurs ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour de jeu, le joueur actif doit réaliser une des 2 actions suivantes :

- (1) Prendre 2 cartes Personnages sur le terrain et échanger une carte avec un disque d'information.
- (2) Utiliser une carte de Données sur le terrain.

La phase de jour se termine lorsque la pioche et les cartes de terrain sont épuisées à la fin du tour de jeu d'un joueur. C'est ensuite le début de la phase de Nuit.

(1) Choisissez 2 cartes Personnage et échangez-en une contre un disque d'information.

Vous pouvez choisir deux cartes de même couleur ou bien deux cartes de couleurs différentes.

Vous ne pouvez pas choisir une carte de Données.

Gardez une des deux cartes face visible dans votre zone de jeu.

Cela signifie que vous suspectez ce Personnage d'être la Sorcière et donc vous lancer une Rumeur.



Les cartes que vous gardez dans votre zone de jeu sont appelées des cartes Rumeurs. Elles sont visibles par tous les autres joueurs et triez les bien de manière à savoir combien vous en avez de chaque.

Les cartes Rumeur s'avèrent être des points négatifs pour le joueur qui est responsable de cette couleur. Cependant, à ce moment du jeu on ne sait pas encore qui possède quelle couleur (les points négatifs seront expliqués plus tard).

Vous devez défausser l'autre carte que vous aviez prise et à la place prenez un Disque d'Information de la même couleur dans la réserve. (Au cas où vous ne pourriez pas prendre une carte sur le terrain, veuillez lire l'exception ci-dessous).

Cela signifie que le Personnage vous a donné une information pour votre enquête.

Vous placez les disques d'Information dans votre zone de jeu comme les cartes Rumeur.

Ils sont visibles par tous les autres joueurs et triez-les bien de manière à savoir combien vous en avez de chaque.

Ces disques d'Information vous procurent des points soit en rassemblant des disques de toutes les couleurs ou en ayant le plus d'une couleur. (Les points sont expliqués plus loin).

Veuillez former une pile de défausse à côté de la pioche.

Exception 1 : Défausser une carte Personnage Noir

Bien que vous puissiez défausser une carte personnage noir comme n'importe quelle autre carte, vous ne pouvez pas prendre de disque d'information noir. Au lieu de prendre un disque noir, vous prenez un disque de la même couleur que celle de la carte Rumeur.

Si vous prenez deux cartes noires, prenez un disque d'information de la couleur la plus représentée sur le terrain.

Si par hasard il y a le même nombre de disque dans plusieurs couleurs et que ce nombre est le plus élevé alors vous pouvez choisir la couleur que vous voulez.



Au cas où il n'y aurait plus de disque de cette couleur, prenez un jeton points d'une valeur de 1 à la place.

Exception 2 : Il n'y a plus de disque d'Information de la couleur demandée

S'il n'y a plus de disque d'Information de la couleur disponible, prenez-en un chez le joueur qui en a le plus (hormis vous) dans cette couleur.

Si 2 joueurs ou plus qui ont le plus de disques de cette couleur, alors prenez-en un chez celui qui est le plus proche de vous (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Si vous possédez déjà tous les disques de cette couleur, prenez un jeton points d'une valeur de 1 à la place.

Après avoir pris des jetons de points dans la réserve, placez-les faces cachées dans votre zone de jeu. Vous pouvez changer les jetons points à n'importe quel moment.

Si le nombre de cartes Personnage (ne tenez pas compte des cartes Données) dans le terrain est de 1 ou moins à la fin du tour de jeu d'un joueur, on y ajoute une nouvelle série de cartes.

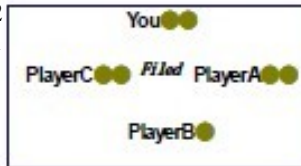
Exemple

Vous choisissez une carte Jaune et une Noire dans le terrain. Vous décidez de défausser la noire et vous gardez la Jaune comme carte Rumeur. Vous prenez un disque d'Information jaune, parce que vous venez de défausser une carte noire.



Mais il ne reste plus de disques d'Information jaunes. Chaque joueur en possède le nombre suivant :

Joueur A : 2
Joueur B : 1
Joueur C : 2
et vous 2.



Vous, mis à part, les Joueurs A et C en ont le plus, donc vous prenez 1 disque d'Information jaune chez le joueur A, parce qu'il est le plus proche de vous dans le sens des aiguilles d'une montre.

Placez la carte Rumeur jaune devant vous.

(2) Utiliser une carte Données du terrain

Cette action allège le degré de suspicion sur un joueur d'être la Sorcière.

Vous ne pouvez pas choisir cette action s'il y a moins de 2 cartes Rumeur visibles.

Lorsque vous faites cette action procédez comme suit :

1. Défaussez une carte Données du terrain



2. Prenez 1 jeton point d'une valeur de 1 immédiatement.

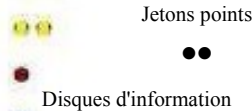
3. Ajoutez autant de cartes de la pioche que nécessaire sur le terrain, pour avoir un nombre de cartes égal au nombre de carte d'une série. S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche, alors ajoutez autant de cartes que possible.

4. Choisissez 2 cartes Rumeur et retournez les faces cachées.

Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de cartes Rumeur, ce qui signifie que vous pouvez choisir vos cartes Rumeur et/ou celles des autres joueurs. Les cartes peuvent appartenir à un ou deux joueurs, et elles peuvent être de la même couleur ou de deux couleurs différents.

Une carte Rumeur face cachée n'est plus considérée comme une Rumeur.

Exemple : Zone de jeu d'un joueur à la fin de la phase de jour



Phase de Nuit (argumenter et vérifier)

La phase de nuit débute si la pioche est épuisée et qu'il n'y a plus de cartes sur le terrain.

Déroulé de la phase de nuit :

- (1) Essayez de deviner quels sont les personnages des autres joueurs.
- (2) Convertissez vos disques d'Information en points.
- (3) Révélez votre feuille d'enquête et vérifiez les résultats.
- (4) Convertissez les cartes Rumeur en points de suspicion (points négatifs)

(1) Essayez de deviner quels sont les personnages des autres joueurs

Tout en vous souvenant de la phase de jour, essayez de deviner le personnage de vos adversaires en leur assignant chacun une couleur. Écrivez vos hypothèses sur votre feuille d'enquête.

Il y a deux rangées distinctes sur votre feuille d'enquête. Seule la rangée supérieure est utilisée pour la partie de découverte.

Witchcraft	PlayerA	PlayerB	PlayerC
色	Blue	Blue	Yellow
名前			

La rangée inférieure est utilisée pour la partie standard.

Vous pouvez écrire la même couleur dans différentes colonnes. Mais vous perdez une chance de tout trouver.

(2) Convertissez vos disques d'Information en points

Révélez tous les jetons de points que vous avez. On convertit les disques d'Information en points comme suit :

- Si vous avez toutes les couleurs, vous gagnez 2 points

Ensuite, vérifiez qui a le plus de disques d'Information dans chaque couleur :

- Si vous êtes le seul à avoir le plus grand nombre de disques d'Information d'une couleur, vous obtenez 3 points par disques de cette couleur.

- En cas d'égalité pour une couleur, chaque joueur obtient 2 points par disque de cette couleur.

- Dans tous les autres cas, vous recevez 1 point pour chaque disque en votre possession.

Remettez tous les disques d'Information dans la réserve une fois que vous avez reçu vos points.

Exemple :

Le joueur A a 3 disques roses, 2 jaunes, 1 rouge et 1 bleu comme le montre l'image à gauche.

Le joueur A obtient 2 points parce qu'il a toutes les couleurs.

Après avoir vérifié toutes les couleurs, le joueur A est celui qui a le plus de disques roses (chaque autre joueur en a moins de 3) et il obtient donc 9 points (3 pour chacun de ses disques roses).

Tous les autres joueurs obtiennent 1 point pour chacun de leurs disques roses. Ils remettent ensuite les disques roses dans la réserve.

Pour les disques jaunes, le joueur B a aussi 2 disques (donc égalité), les autres joueurs en ont moins de 2.

Donc le joueur A et le joueur B reçoivent chacun 4 points (2 points pour chacun de leurs disques).

Tous les autres joueurs obtiennent 1 point pour chacun de leurs disques jaunes. Ils remettent ensuite les disques jaunes dans la réserve.

Ils répètent ce processus pour les disques bleus et rouges.

(Le joueur A n'est pas celui qui en a le plus (même pas à égalité) il reçoit 1 point pour chacun de ses disques de ces couleurs).

(3) Révélez vos cartes personnage et vérifiez les résultats

Les joueurs révèlent tous leur carte personnage.

Tous les joueurs montrent leur feuille d'enquête et vérifiez les résultats.

Le(s) joueur(s) que vous avez bien deviné vous donnent 3 points.

Si le joueur ne peut pas payer la somme en jeton points, il doit emprunter des jetons points à la réserve.

Le joueur note l'emprunt sur sa feuille d'enquête. Si le joueur ne peut pas rembourser cette somme, alors le total sera transformé en points négatifs.

(4) Les points de suspicion (à cause des cartes Rumeur)

Toutes les cartes Rumeur jouées par les joueurs pendant la phase de jour entraîne beaucoup de suspicion sur qui pourrait être la Sorcière.

D'abord, défaussez toutes les cartes Rumeur faces cachées, ensuite rassemblez les cartes restantes et triez les par couleurs.

Chaque carte Rumeur vaut 1 point de suspicion (1 point négatif) pour le joueur de cette couleur (couleur de leur carte joueur).

De plus, pour chaque couleur qui comprend au moins 65 cartes Rumeur il y a 5 points négatifs supplémentaires (à additionner aux autres points de suspicion).

Par exemple, s'il y a 7 cartes Rumeur rouges le joueur avec le personnage rouge obtiendra $7 + 5 = 12$ points négatifs.

Les points de suspicion obtenu pour une couleur que personne n'a ne compte pas du tout.

*Fin de la partie de découverte

La partie de découverte se termine après 1 phase de jour et 1 phase de nuit.

Le joueur qui a le plus de points est le meilleur enquêteur et donc le gagnant de la partie.

4. Conversation, Discussion et bluff

Pendant la partie les joueurs peuvent se parler librement, notamment sur leur couleur de personnage (mais vous n'êtes pas tenu de dire la vérité).

Cependant, ne provoquez pas trop les autres joueurs et surtout ne ralentissez pas trop le déroulement du jeu.

5. Jeu standard

Une fois que vous êtes familiarisé avec le système de jeu, essayez le jeu standard pour des parties plus intéressantes.

La partie standard dure 2 phases de Jour et 2 phases de Nuit.

Après le premier jour et la première nuit on joue une seconde journée et une seconde nuit.

Après la fin de la seconde nuit, le joueur qui a le plus de points de suspicion est celui qui est la Sorcière, et il est exécuté.

* Préparation pour une partie Standard

Pour une partie standard on n'utilise pas tous les éléments du jeu, cela dépend du nombre de joueur.

-Dans une partie à 5 joueurs utilisez tous les éléments.

-Pour une partie à 4 joueurs retirez les éléments suivants :

- 2 cartes personnage de chaque couleur (utilisez 12 cartes de chaque pour un total de 60 cartes).

- 1 carte Données (utilisez en seulement 4)

- 1 disque d'Information de chaque couleur (utilisez 6 disques de chaque couleur pour un total de 24 disques).

-Dans une partie à 3 joueurs retirez les éléments suivants :

- Toutes les cartes personnage et jouer Noires.

- 1 carte personnage de chaque couleur (3 joueurs utilisent 9 cartes de chaque couleur – rouge, bleu, rose et jaune -pour un total de 36 cartes).

- 2 cartes Données (utilisez en 3 seulement).

- 3 disques de chaque couleur (Utilisez 4 disques de chaque couleur pour un total de 16 disques).

Pour tout le reste de la préparation suivez le déroulement décrit dans les préparatifs de la partie de découverte.

Dans une partie à 3 joueurs le nombre de carte d'une série est de 5.

*Jouer la partie Standard

Phases de jour de la partie standard

Les phases de jour du premier et du deuxième jour sont joués de la même manière que dans la partie de découverte.

Attention, dans une partie à 3 joueurs, vous ne pouvez retourner qu'une seule carte Rumeur face cachée. De plus, vous pouvez utiliser une carte Données même s'il n'y a qu'une seule carte Rumeur visible dans toutes les zones de jeu des joueurs.

Phases de nuit de la partie standard

Les phases de nuit sont quelque peu différentes de la partie de découverte.

La première phase de nuit se déroule comme suit :

(1) Essayez de deviner quels sont les personnages des autres joueurs.

(2) Convertissez vos disques d'Information en points.

(4) Convertissez les cartes Rumeur en points de suspicion (points négatifs)

Comme vous pouvez le voir les étapes (1) et (2) sont les mêmes que pour la partie de découverte, mais on ne fait pas la 3ème étape, ce qui veut dire qu'aucune carte personnage ne sera révélée au cours de la première nuit.

L'étape (4) est aussi différente de celle de la partie de découverte.

-Dans la partie de découverte les points de suspicion donnent des points négatifs directement au joueur dont c'est la couleur. Cependant, après la première nuit de la partie standard, on donne des points de suspicion temporairement aux personnages.

-Après avoir calculé le nombre de points de suspicion à partir des cartes Rumeur pour chaque personnage, prenez les jetons points dans la réserve qui correspondent à la somme et placez-les sur les cartes personnages du terrain.

-Dans la partie de découverte les points de suspicion sont augmentés de 5 si le total du nombre de carte Rumeur d'une couleur est de 6 ou plus, alors que dans la partie standard cette limite est égale au nombre de joueurs. Les règles suivantes s'appliquent :

-Partie à 3 joueurs : 5 points de suspicion s'il y a 4 cartes Rumeur ou plus d'une couleur.

-Partie à 4 joueurs : 5 points de suspicion s'il y a 5 cartes Rumeur ou plus d'une couleur.

-Partie à 5 joueurs : 5 points de suspicion s'il y a 6 cartes Rumeur ou plus d'une couleur.



Exemple : (regardez l'image ci-dessus)
Pour jaune, bleu, rouge, rose et noir placez 4,5,2,8 et 3 jetons points sur la carte personnage correspondante (pas sur les cartes personnage des joueurs).
De plus, pour bleu et rose le nombre de points de suspicion dépasse le nombre de joueur (4), donc on augmente de 5 points le nombre de points de suspicion pour ces couleurs. Le nombre total de points de suspicion pour bleu est de 10 et de 13 pour rose.

Après que tout les jetons points de suspicion aient été placés sur les cartes personnage, toutes les cartes Rumeur sont défaussées.

Après la phase de la première nuit, remettez tous les disques d'Information dans la réserve. Mélangez toutes les cartes de la pile de défausse et formez une nouvelle pioche. Vous êtes prêt pour débiter la seconde phase de jour.

Deuxième jour de la partie Standard

Au début du second jour, tous les joueurs révèlent le jetons points.

Le joueur qui a le plus de points est désigné premier joueur. En cas d'égalité entre des joueurs, c'est celui qui est le plus éloigné (dans le sens des aiguilles d'une montre) du premier joueur de la première journée qui commencera cette deuxième journée.

Une fois que le premier joueur a été déterminé, tous les joueurs retournent faces cachées leurs jetons points.

Après la seconde phase de jour se tient la seconde phase de nuit.

Voici comment se déroule la seconde phase de nuit :

(1) Essayez de deviner quels sont les personnages des autres joueurs.

(2) Convertissez vos disques d'Information en points.

(3) Révélez votre feuille d'enquête et vérifiez les résultats.

(4) Convertissez les cartes Rumeur en points de suspicion.

(1) Écrivez vos hypothèses dans la rangée du bas de votre feuille d'enquête. Vous pouvez écrire les mêmes hypothèses que pour le premier jour, ou bien vous pouvez les changer.

(2) Utiliser la même procédure que pour le premier jour.

(3) Vérifiez les résultats et pour chaque bonne hypothèse recevez 2 points du joueur en question.

Si vos deux hypothèses (du premier jour et du second jour) étaient bonnes; vous recevez 4 points de la part de ce joueur. Si seulement une des deux hypothèses est exacte vous ne recevez que deux points de ce joueur.

(4) Rassemblez toutes les cartes Rumeur et triez-les par couleur. Avant de compter vos points de suspicion, le personnage avec le plus de points de suspicion est exécuté car considéré comme étant la Sorcière.

Le joueur qui avait ce personnage perd la partie. En cas d'égalité pour celui qui a le plus de points de suspicion, aucun personnage n'est exécuté. Seules les cartes Rumeur de la deuxième journée ont une incidence pour l'exécution d'un joueur. Les points de suspicion de la première journée n'ont aucune incidence sur l'exécution. Après l'exécution de la Sorcière, les points de suspicion sont attribués aux joueurs correspondants. Tous les joueurs doivent rembourser à la réserve le nombre de jetons points de suspicion qu'ils ont eu le premier jour. Si un joueur n'a pas assez de jetons points, il peut en emprunter à la réserve. Les jetons empruntés doivent être inscrits sur la feuille d'enquête du joueur. Le total des points d'un joueur peut être négatif. Ensuite compter les points de suspicion de la deuxième nuit. La méthode est la même que pour la première nuit, mais cette fois les joueurs ont révélés leur carte personnage et on donne directement les points de suspicion au joueur concerné.

Exemple : Vous avez 25 points après la seconde phase de nuit. Vous êtes le personnage bleu. Après avoir essayé de deviner les couleurs des autres joueurs voici les résultats : joueur A est rouge, Joueur B est Noir et joueur C est jaune

Joueur A 1ère nuit : rouge 2ème nuit : rouge
 Joueur B 1ère nuit : jaune 2ème nuit : noir
 Joueur C 1ère nuit : noir 2ème nuit : rose

Les résultats de cette feuille d'enquête vous rapportent 4 points du joueur A et 2 points du Joueur B. D'un autre côté le joueur C avait bien deviné votre couleur sur les deux jours, vous devez donc 4 points au joueur C.

En plus, 10 points de suspicion sont posés sur la carte personnage bleu et vous devez payer pour cela. Votre résultat final est donc de 17 points.

Le gagnant de la partie est celui qui ne s'est pas fait exécuté et aussi celui qui a le plus de points.

6. Remarques et conseils

Les points pour les cartes Données et les disques d'Information sont donnés à chaque joueur. Ces points sont très importants.

-Les cartes Rumeur donnent des points de suspicion à un personnage, et pendant le second jour les rumeurs peuvent amener à l'exécution d'un personnage.

-Vous devez absolument essayer d'éviter la situation où le nombre de cartes rumeurs de votre couleur dépasserait le nombre de joueur + 1, ce qui signifierait plus de points négatifs pour vous. Une méthode efficace pour éviter ceci c'est de prendre des cartes Données pour retourner les cartes Rumeurs faces cachées., l'autre moyen c'est de défausser les cartes de votre couleur et donc de les changer en disque d'Information.

Une fois défaussées, ces cartes ne peuvent plus devenir des cartes suspicion pendant cette manche.

-Un dernier conseil c'est de bien réfléchir à vos actions et à vos hypothèses.

Si un joueur essaye de réduire certaines cartes rumeur en utilisant des cartes Données, ou bien si ce joueur défasse beaucoup de carte de la même couleur, vous pouvez déjà émettre votre hypothèse.

D'un autre côté il est aussi important de réduire votre nombre de points négatifs, mais vous devez aussi faire attention à ce que les autres joueurs ne devinent pas trop facilement votre couleur. A l'approche de la fin du jeu, vous vous ferez voler des points parce qu'ils auront deviné correctement votre couleur.

7. Un mot de l'auteur de ce jeu

Merci pour avoir acheté ce jeu!



Auteur : Yokouchi Muneyuki
sea_anemone59@hotmail.com

Illustration : Akaie

Édition : Daki Sawada

Mise en page : Nobuaki Takerube

Traduction : Takashi Hasegawa

Révisions des règles : Ferdinand Köther

Traduction française : Stéphane Athimon

Tests : Troy Horse, Fujisawa board game circle 2

