

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

Il est dit dans les règles que si quelqu'un a trop d'objets, il doit immédiatement en donner un de son choix à un autre joueur. Ce dernier peut-il le refuser ?

Non, il est obligé de l'accepter (sauf s'il a lui-même atteint le maximum d'objets, depuis la seconde édition).

Il est dit dans les règles que si quelqu'un a trop d'objets, il doit immédiatement en donner un de son choix à un autre joueur. Peut-il le donner à un joueur ayant également atteint cette limite ?

Non, il doit choisir un joueur pour qui ce n'est pas le cas (changement de la seconde édition).

À quel point les joueurs peuvent-ils communiquer entre eux ? Est-il permis de dire ce que l'on veut - vrai ou pas !- et ce à n'importe quel moment de la partie ? Ou encore de faire des «clins d'oeil» ou autres «appels du pied» pour essayer de faire passer un message ? Ou bien la communication ne doit-elle se faire que *via* les actions de chacun ? (cartes échangées, position dans un duel, etc.)

Si vous vous en référez strictement aux règles, alors aucune communication n'est possible et seules les actions des joueurs doivent permettre d'avoir des informations. Néanmoins, la décision finale vous revient et le plus important est que vous preniez du plaisir à jouer ; le plus simple est donc de vous mettre d'accord entre joueurs avant de commencer la partie.

Si je remporte un duel, puis-je choisir de piocher le premier objet de la pile -comme le ferait l'attaquant en cas d'égalité- au lieu de voler un objet à mon adversaire ou encore de regarder sa carte Société Secrète ?

Non, cela n'est vraiment possible qu'en cas d'égalité uniquement. Par ailleurs, il en est de même si vous sortez vainqueur d'un duel grâce à la *Bague compartimentée* : pas de pioche possible.

La *Bague compartimentée* permet-elle de gagner n'importe quel duel ou seulement ceux où il a égalité ?

En cas d'égalité uniquement. De plus, comme indiqué sur sa carte, vous devez être attaquant ou défenseur pour cela et ne pouvez par conséquent pas utiliser cet objet lorsque vous soutenez un autre joueur.

Un joueur utilisant un *Sac des Secrets* va-t-il bien se retrouver avec deux nouveaux objets à la fin de son tour ? (l'un de la part de son partenaire pour cet échange, l'autre pris sur la pioche à objets)

En effet, échanger un *Sac des Secrets* permet d'avoir un nouvel objet venant de son partenaire pour cet échange tout en en piochant un supplémentaire sur la pile. Cependant, gardez à l'esprit que vous ne pourrez pas obtenir ce dernier si l'on vous donne un *Miroir Brisé* en retour.

Si je propose un *Sac des Secrets* à un joueur qui possède l'autre *Sac des Secrets*, peut-il faire un échange avec moi s'il a d'autres objets ?

Oui, tant que l'objet qu'il vous donne en retour n'est pas son *Sac des Secrets*.

En ce qui concerne la *Perle Noire*, n'empêche-t-elle qu'à moi d'annoncer la victoire de ma Société Secrète ou bien est-ce toute mon équipe qui est concernée par cet effet ?

Si vous possédez la *Perle Noire*, vous n'avez pas le droit d'annoncer la victoire de votre Société Secrète. Cependant, vos partenaires peuvent tout à fait le faire ! Et en cas de victoire de votre Société Secrète, vous gagnez avec eux même si vous avez la *Perle Noire* dans votre main.

Je possède la *Perle Noire* et le *Sceau de la Loge* ; puis-je annoncer ma propre victoire ?

Non, si vous avez la *Perle Noire* en votre possession, vous ne pourrez jamais annoncer une victoire, que ce soit celle de votre Société Secrète ou la vôtre.

Lorsque j'utilise le *Manteau*, est-il possible de commencer par mettre sa profession dans la pile avant de prendre n'importe laquelle dans le tas ainsi formé ?

Non, vous devez d'abord choisir une nouvelle profession dans celles disponibles puis la poser face cachée devant vous ; ensuite, mettez votre ancienne profession dans la pile (dessus ou dessous, ça n'a pas d'importance puisque l'on choisit toujours quelle profession on prend). On ne peut donc pas utiliser le *Manteau* pour récupérer face cachée une profession que l'on avait face visible avant l'effet de cette carte.

La carte *Élixir de Pouvoir* compte-t-elle pour un objet ? Peut-elle être échangée ou perdue ?

Réponse pour la version Adlung-Spiele (sinon, ignorez cette question) : Non, elle ne compte pas pour un objet et ne peut être ni échangée, ni perdue. En fait, cette carte n'est qu'un «aide mémoire» que chacun pose devant soi et rappelle que la Société Secrète en sous-effectif n'a besoin que de rassembler 2 *Clés* ou *Gobelets* -selon la distribution- pour remporter la victoire. **Remarque** : il est interdit d'annoncer la victoire de votre Société Secrète si vous n'avez pas aussi une *Clé* ou un *Gobelet* dans votre main.

Comment se déroule un échange déclenché par la capacité du *Diplomate*, exactement ?

Comme un échange standard, en fait, sauf que le partenaire du *Diplomate* pour cet échange est obligé de donner en retour l'objet demandé par ce dernier s'il l'a en sa possession (et sinon, il n'y a pas d'échange et le tour du *Diplomate* s'arrête immédiatement). Le cas échéant, les capacités déclenchées lors d'un échange sont bien sûr jouées, et ce dans l'ordre habituel : d'abord celle du *Diplomate*, puis celle de son partenaire pour cet échange. **Remarque** : le *Diplomate* peut procéder à un échange normal en plus de cet échange spécial au cours d'un même tour.

Le *Médium* peut empêcher un autre joueur de prendre part à un combat, mais cela ne concerne-t-il que d'éventuels profession, cartes et jetons de duel ou bien cette capacité annule-t-elle également le symbole du personnage du joueur hypnotisé ?

Si vous hypnotisez un joueur, celui-ci doit écartier sa carte personnage pour ce duel et il lui est interdit d'utiliser tout objet, profession nécessitant de «soutenir un autre joueur» pour être joué (comme la *Garde du Corps* ou le *Fouet*) ; pour la même raison, il lui est également impossible d'utiliser des jetons de duel, évidemment.

Si je veux annoncer la victoire de ma Société Secrète, dois-je en nommer tous les membres ou seulement ceux qui ont les objets nécessaires à sa victoire en leur possession ?

Vous n'avez qu'à indiquer le ou les autres joueurs possédant les 2 autres objets nécessaires (puisque vous en avez forcément un dans votre main), et non tous les membres de votre Société Secrète. Si vous êtes en sous-effectif, vous n'avez qu'à indiquer le joueur de votre Société Secrète qui possède l'autre objet nécessaire à sa victoire.

Si j'annonce la victoire de ma Société Secrète avec une *Clé* en main et indique deux autres joueurs qui -à mon avis- sont avec moi et possèdent les deux autres *Clés*, et qu'en fait l'un des deux s'est fait voler sa *Clé* mais -par chance- l'autre l'a récupérée, notre Société Secrète remporte-t-elle la partie ?

Non, car vous avez nommé un membre de votre Société Secrète qui n'avait pas d'objet nécessaire à sa victoire en sa possession.

Si j'annonce la victoire de ma Société Secrète avec une *Clé* en main et indique deux autres joueurs qui sont avec moi et possèdent une *Clé* pour l'un et 2 *Clés* pour l'autre (grâce au *Sac des Secrets - Clé*), notre Société Secrète remporte-t-elle la partie ?

Oui, car vous avez collecté au moins 3 objets nécessaires à la victoire de votre Société Secrète et tous les membres que vous avez nommés en ont au moins un en leur possession.

Que se passe-t-il si j'ai une *Clé* et annonce la victoire de ma Société Secrète en indiquant 3 autres de ses membres qui ont chacun 1 *Clé* en leur possession ? Rempartons-nous la partie ? Et sinon, qui est le joueur de trop ?

Votre Société Secrète gagne bel et bien la partie, mais comme vous nommez vos complices un par un, ce sera le cas dès le second joueur indiqué et prendre des risques inutiles en en nommant un troisième n'a tout simplement pas de raison d'être.

Est-il possible d'annoncer la victoire de sa Société Secrète sans en nommer d'autres membres lorsque l'on possède 3 objets nécessaires à sa victoire ? (même question avec 2 objets dans le cas où sa Société Secrète est en sous-effectif)

Oui, cela est possible (que l'on soit en sous-effectif ou pas).

VARIANTES DE JEU

Contrebande

Lorsque le texte d'une carte commence par «Passez cet objet pour...», le joueur qui veut s'en débarrasser peut décider de l'échanger sans en déclencher la capacité spéciale. Si tel est le cas, l'objet change donc de propriétaire **sans** être lu ni révélé.

Duels plus chaotiques mais plus réalistes (proposition d'un membre du BGG)

ATTENTION ! Cette variante n'est qu'une simple idée détaillée sur la partie du forum du BGG dédiée au jeu et il n'y a pour le moment aucun retour à son sujet. Néanmoins, comme cette façon de jouer les duels à mi-chemin entre les règles des deux versions me semble plus qu'intéressante (car elle ajoute à la version dV Giochi les avantages de celle d'Adlung-Spiele tout en laissant de côté les inconvénients de celle-ci), je tenais quand même à vous en faire profiter (mais en vous précisant bien le contexte de la chose).

Lorsqu'un joueur en provoque un autre en duel, les autres choisissent qui ils soutiennent l'un après l'autre mais il n'y a pas d'ordre déterminé ; ainsi, les joueurs impliqués dans un combat doivent toujours attendre quelques instants pour être sûrs de la réaction des autres avant d'en déterminer le résultat. Lorsqu'un joueur s'engage aux côtés de l'un des deux camps, il indique également s'il utilise professions, objets ou jetons de duel -avec la version dV Giochi- pour ce combat ; je demande à voir ce que donne la possibilité de ne pas forcément jouer ces capacités spéciales en même temps que la détermination du camp que l'on soutient mais ai peur que ça devienne alors vraiment chaotique. Il est possible de s'abstenir, mais impossible de revenir sur sa décision par la suite.

Exemple

*Anne, Hélène, Jeanne, Luc, Marc, Marie et Matthieu sont assis dans cet ordre.
À son tour, Hélène provoque Marc en duel ; celui-ci utilise les Gants et prend le dessus.
Ensuite, Jeanne prend le parti de l'attaquant et utilise l'un de ses jetons de duel -ils jouent avec la version dV Giochi- pour renverser la balance, mais Luc choisit alors de soutenir le défenseur et rétablit ainsi l'équilibre. Pour finir, Matthieu rejoint le camp de l'attaquant et Anne s'abstient donc Hélène remporte ce combat !*

Tenter la bonne fortune (version Adlung-Spiele uniquement, intégrée dans la dV Giochi)

Il est possible de remporter la victoire en annonçant non pas que votre Société Secrète a rassemblé les 3 objets nécessaires à sa victoire, mais que vos adversaires sont parvenus à le faire, eux.

Pour cela, le joueur doit choisir l'action «Proclamer la victoire de sa Société Secrète» ; ensuite, il doit révéler l'ensemble de ses cartes aux autres joueurs avant de désigner les membres de la Société Secrète adverse détenant les objets nécessaires à leur victoire **uniquement** (et ce de la même manière que dans la règle initiale).

S'il avait vu juste, alors la victoire est accordée à sa Société Secrète ; dans le cas contraire, c'est bien sûr la Société Secrète adverse qui remporte la partie !

Jouer une campagne de chevauchées et d'intrigues

En début de partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de trajets qu'ils feront. À la fin de chacun de ces «rounds», chaque membre de la Société Secrète remportant la victoire gagnera des points qu'il accumulera au fur et à mesure des parties jouées.

Le joueur annonçant la victoire de sa Société Secrète gagne **3 points** s'il possède 1 ou 2 objets nécessaires à sa victoire et **5 points** s'il en a 3 en sa possession ! Ses complices gagnent chacun **2 points** s'ils possèdent au moins un objet nécessaire à leur victoire (qu'ils aient été nommés ou pas) et seulement **1 point** dans le cas contraire.

Si vous jouez avec la version dV Giochi ou la variante «Tenter la bonne fortune» pour la version Adlung-Spiele, le joueur annonçant la victoire de sa Société Secrète en indiquant lesquels de ses adversaires ont rassemblé au moins 3 objets nécessaires à leur victoire gagne **3 points** et les autres membres de sa Société Secrète **1 point** chacun.

Dans les deux cas, un joueur annonçant la victoire de sa Société Secrète qui se trompe dans sa déclaration donne la victoire ainsi que **2 points** à chacun des membres de la Société Secrète adverse.

Un joueur annonçant sa propre victoire grâce à l'*Armure de la Loge* -version Adlung-Spiele- ou au *Sceau de la Loge* -version dV Giochi- gagne **4 points** ; les autres membres de sa Société Secrète ne reçoivent rien, bien évidemment (et ceux de la Société Secrète adverse encore moins).

Après le dernier trajet, le joueur dont le score est le plus haut est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant gagné le plus de points lors du dernier round l'emporte ; si cela ne suffit pas pour déterminer un gagnant, alors tout le monde rembarque pour un trajet supplémentaire car toute chevauchée ne peut avoir qu'un seul vrai vainqueur !

Règles avancées pour 3 joueurs (version Adlung-Spiele uniquement, sauf adaptation)

Lors de la préparation de la partie, mélangez les 10 cartes Société Secrète et distribuez-en 3 à chacun puis rangez la carte restante dans la boîte sans la regarder.

Avant de commencer à jouer, chacun regarde ses 3 cartes Société Secrète ; celle représentée 2 ou 3 fois parmi ces 3 cartes représente la Société Secrète d'un joueur pour toute la partie. Ensuite, les joueurs alignent leurs 3 cartes Société Secrète face cachée devant eux et la partie se déroule normalement.

Si quelqu'un sort vainqueur d'un duel et décide de regarder les cartes Société Secrète et Profession de son adversaire, il ne regarde qu'une seule des 3 cartes Société Secrète de ce dernier ; de même, le *Monocle* ne permet de voir que l'une des 3 cartes de votre partenaire pour cet échange.

Remarque : il est interdit à quiconque de modifier l'ordre établi en début de partie quant à la disposition des 3 cartes Société Secrète de chacun des joueurs !