



INQUISITIO

En l'an 1609 à Logroño, Espagne du Nord. L'inquisition espagnole a entamé une campagne afin de déraciner la sorcellerie et des exterminations de masse commencent. Vous êtes un suspect. Serez-vous capable de convaincre les interrogateurs de votre innocence par la ruse, la résistance et les habiles pots-de-vin ? Ou allez-vous céder sous la torture et finir brûlé sur le bûcher comme une sorcière ?

Dans Inquisitio, les joueurs essaient d'endurer les horreurs des interrogatoires brutaux sans confesser trop de crimes de sorcellerie. Le joueur qui évite la condamnation au bûcher et est libéré du donjon avec la meilleure combinaison de santé mentale, de santé physique et d'innocence sera déclaré vainqueur.

CONTENU DU JEU

- 18 cartes Interrogateur
- 18 cartes Torture
- 18 cartes Confession
- 27 cartes Caractéristique
- 5 cartes Joueur
- 10 cartes d'aide de jeu (5X2)
- 42 cartes Argent (14x3, 14x2, 14x1)
- 10 marqueurs en bois (5 rouges et 5 bleus)



CREDITS

Game Design

- Jani Rönkkönen

Graphic Desing

- Juho Paaso-Rantala
- Antti Löytynoja
- Julianna Hemmoranta

Game Production

- Tuonela Productions Ltd.

Traduction

- Marie Guntzer
- Pierre Guntzer

- © 2009 Jani Rönkkönen
- © 2009 Tuonela Productions Ltd.



REMERCIEMENTS

Remerciements particuliers à la Finnish Board Game Society et spécialement à Anttoni Huhtala et Stefan Engblom pour l'organisation du premier challenge de conception à Ropecon en 2006 et tous les participants. Sans le challenge Inquisitio n'existerait sans doute pas. Un grand merci aux autres juges du challenge : Bruno Faidutti, Kati Heljakka et Tuomas Nyman pour votre foi dans le jeu et vos précieux commentaires. Un grand merci également à Laura Nuopponen pour tout son soutien dans le développement du jeu.

Merci enfin aux testeurs du jeu, comme Markus Nuopponen, Jussi Vittaniemi, Jyri Koistinen, Jani Huusansaari, Jouni Sampo, Lauri Lättilä, Ville Kyrki, Anna Kyrki, Piia Ruokonen, Vilho Väisänen, Janne Koramo, Mikko Pyy, Jani Havukainen, Katja talvirinne, Kalle Rannikko, Erkko Puttonen, Sami Seppänen, Petri Äijö, Yrjö Hakkarainen, Jarkko Vartiainen, Heikki Jokinen, Petja Salmela, Teemu Virtanen, Jani Peusaari, Jaakko Saarinen, Lauri Laitinen, Ella Rönkkönen, Arttu Hänninen, Antti Iso-Markku, Janne Laaksonen, Olli Alkkiomäki, Jussi Kasurinen, Hilka Nuopponen, Susanna Holappa, les autres membres du club de jeu Louhi et tous les autres dont j'ai oublié le nom. Sans vous le développement d'Inquisitio n'aurait pas été possible.

PREPARATION

Mélangez les cartes Interrogateur et mettez-les face cachée au milieu de la table. Faites de même avec les cartes Torture. Les cartes Confession sont triées par type et placées face visible sur la table.

Mélangez les cartes Caractéristique. Chaque joueur reçoit aléatoirement 2 cartes Caractéristique et 10 pièces de monnaie. Les joueurs gardent ces cartes cachées dans leurs mains. Chaque joueur reçoit également 1 carte de Joueur, 2 cartes d'aide de jeu différentes et 2 marqueurs en bois. Les marqueurs sont utilisés pour suivre la santé mentale et la santé physique du joueur sur sa carte Joueur. Selon le nombre de joueurs, 3, 4 ou 5, chaque joueur débute avec respectivement 6, 5 ou 4 points de santé mentale et de santé physique. Le reste des cartes Caractéristique est placé sur la table face cachée. Triez les cartes Argent restantes par valeur et placez-les sur la table face visible pour former la Banque.

LE JEU

Le joueur qui commence est choisi au hasard. Il retourne face visible la carte du dessus des paquets Interrogateur et Torture et commence un nouveau tour.

Les joueurs ont toujours 2 options à leur tour : corrompre l'interrogateur ou céder à la torture.

Corrompre l'interrogateur

Vous pouvez convaincre l'interrogateur de vous laisser tranquille et de se concentrer sur le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en lui donnant de l'argent. Le coût de base d'une corruption est de 2 pièces. Ce coût est augmenté à chaque fois qu'un interrogateur est soudoyé car celui-ci devient gourmand. Le premier joueur paie donc 2 et passe le tour à son voisin qui devra payer 3, le suivant 4 et ainsi de suite. Il est possible que le tour revienne au premier joueur qui a corrompu l'interrogateur et qu'il doive continuer de le corrompre avec une somme valide. Les pièces sont payées à la banque.

Corruption optionnelle : lorsqu'il corrompt, le joueur peut défausser la carte Interrogateur actuelle et en retourner une nouvelle de la pile, en payant 2 pièces de plus que le coût normal de la corruption (en payant une grosse somme, le joueur convainc l'interrogateur d'abandonner le cas). Le joueur peut aussi choisir de changer la carte Torture après avoir vu la nouvelle carte Interrogateur sans coût supplémentaire.

Par exemple, si le premier joueur veut changer de carte Interrogateur, le coût de la corruption est de 4 pièces (2+2). Pour le joueur suivant, le coût de la corruption reste encore de 3 malgré le changement de carte Interrogateur (et de 5 s'il souhaite aussi changer de carte Interrogateur).

Céder à la torture

Si le joueur a une ou plusieurs cartes Caractéristique cachées qui correspondent aux caractéristiques de la carte Interrogateur, il doit toutes les révéler (l'interrogateur examine le joueur suspect et trouve les caractéristiques). Les cartes caractéristiques révélées sont placées sur la table face visible et devant le joueur. En plus, il reçoit de la banque le montant de pièces indiqué par la carte Torture en cours (les parents de la victime réussissent à passer en contrebande des pièces au pauvre prisonnier).



Trois joueurs sont en train de jouer. Les piles Interrogateur et Torture sont au centre de la table, comme la banque. La ligne de preuves est à gauche, à côté de la défausse. Une nouvelle carte Interrogateur vient d'être retournée face visible et un nouveau tour commence. Un joueur a confessé deux Blasphèmes et a aussi du révéler une carte Caractéristique Cicatrice. Un autre a confessé être allé au Sabbat des Sorcières. Le troisième joueur a seulement du révéler deux endroits insensibles à cause d'une accusation.

CONFESSION OPTIONNELLE : *un joueur peut choisir de confesser le crime indiqué par le symbole de la carte Interrogateur en prenant une carte Confession correspondant et en la plaçant face visible devant lui. En se confessant, le joueur réduit les effets négatifs de la torture de 2 (n'importe quelle combinaison de cartes caractéristique ou de dommage). En plus, le joueur s'étant confessé accuse un autre joueur en nommant une caractéristique. Toutes les caractéristiques sont listées sur les cartes d'aide de jeu. Si le joueur accusé a une ou plusieurs cartes caractéristique cachées qui correspondent à celle nommée, il doit la ou les révéler. La confession n'est pas autorisée si le joueur va mourir ou devenir fou indépendamment de la réduction des dommages due à la confession (le joueur devient fou ou meurt sous la torture avant d'avoir une chance de se confesser). La confession est obligatoire si c'est le seul moyen pour le joueur de rester en vie ou d'éviter la folie.*

Ensuite, le joueur subit les effets de la carte Torturé. Le carré rouge indique les dommages physiques et le bleu les dommages mentaux. Il faut soustraire le nombre de points de santé physique et/ou mentale indiqué dans les carrés. Si la santé ou le mental d'un joueur tombe à 0, il meurt ou devient fou et le jeu s'arrête pour lui. Le carré jaune indique si le joueur doit tirer 2 fois le nombre indiqué de cartes Caractéristique et en choisir la moitié (la torture cause de nouvelles caractéristiques comme les plaies ou les brûlures qui pourraient plus tard être vus comme des marques de sorcellerie). Les cartes Caractéristique écartées sont placées sous la pile. Le joueur place les cartes conservées face cachée devant lui.

Enfin, la carte Torture est écartée. Si le joueur ne se confesse pas, la carte Interrogateur est elle-aussi écartée. Si le joueur se confesse, la carte Interrogateur est placée dans la ligne de cartes des preuves. La ligne doit être arrangée de sorte que l'on puisse voir clairement les symboles présents sur les cartes. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder dans la défausse durant le jeu.

A présent, le joueur qui suit le joueur torturé dans le sens des aiguilles d'une montre devient le premier joueur. Il retourne une nouvelle carte des piles Torture et Interrogateur et commence un nouveau tour de jeu.

UN EXEMPLE DE TOUR

Trois joueurs, Laura, Jouni et Jussi sont en train de jouer. Laura commence par retourner les premières cartes Interrogateur et Torture face visible. Le tour passe à Jouni, qui décide de payer 2 pièces à la banque pour corrompre l'interrogateur. Le tour passe à Jussi, qui décide de changer la carte Interrogateur en plus de le corrompre. Il paie 5 pièces (3 pour la corruption et 2 de plus pour le changement de carte). Il défausse les deux cartes et en prend de nouvelles car il décide de changer également la carte Torture. Laura décide de corrompre l'interrogateur en payant 4 pièces, Jouni n'a pas 5 pièces et il choisit donc de céder à la torture. La carte Torture est « Ecartèlement » et la carte Interrogateur a pour symboles « Participation au Sabbat des sorcières », « Plaie » et « Brûlure ». Jouni a dans sa main deux cartes « Plaie ». Il les révèle en les plaçant devant lui face visible. Il prend 3 pièces de la banque comme indiqué sur la carte Torture. Comme il a maintenant 2 cartes révélées, la confession ne semble pas une option intéressante. Pourtant, il reste à Jouni seulement un point de santé physique, il est donc obligé de se confesser. Il prend une carte « Participation au Sabbat des sorcières » et la place devant lui. Il porte alors une accusation contre Jussi, disant qu'il a une brûlure. Jussi a 2 cartes « brûlure » dans sa main, qu'il révèle. Jouni réduit sa santé mentale d'un point car il ne peut pas prendre de dommages de santé physique. Il n'a pas besoin de tirer de nouvelle carte caractéristique. Enfin, il place la carte Interrogateur dans la ligne de preuves, défausse la carte Torture et retourne une nouvelle carte de chacune des deux piles. Le jeu continue à partir de Jussi, qui peut soit corrompre l'interrogateur avec 2 pièces soit céder à la torture...

Mélangées (face cachée)

- pile Interrogateur
- pile Caractéristique
- pile Torture

Triées par type (face visible)

- cartes Confession
- cartes Argent

Laisser de la place pour la ligne de preuves

Chaque joueur prend

- 10 Pièces
- 2 cartes Caractéristique
- 1 carte Joueur
- 2 cartes d'aide de jeu
- 2 marqueurs en bois

Conditions de départ

- 3 joueurs : 6 santé physique et santé mentale
 - 4 joueurs : 5 santé physique et santé mentale
 - joueurs : 4 santé physique et santé mentale
- Utiliser les marqueurs pour indiquer les points de santé.

Le joueur qui commence retourne face visible les cartes Interrogateur et Torture et commence le tour en corrompant l'interrogateur ou en cédant à la torture.

Corrompre l'interrogateur

- Passe le tour au joueur suivant
- Coûte 2 pièces +1 pour chaque nouvelle corruption
- Optionnel : changer la carte Interrogateur (et la carte Torture) en payant 2 pièces de plus
 - Le coût pour le joueur suivant pour corrompre l'interrogateur est normalement augmenté de 1 et non de 2

Céder à la torture

- Révéler toutes les cartes caractéristiques qui correspondent aux symboles de la carte Interrogateur.
- Prendre le nombre de pièces indiqué par la carte Torture.
- Optionnel : se confesser
 - Réduire les effets de la torture de 2
 - Prendre une carte Confession qui correspond avec les symboles de la carte Interrogateur
 - Accuser un autre joueur
 - Ajouter la carte Interrogateur à la ligne de preuves au lieu de la défausser
- Prendre les dommages indiqués par la carte Torture
- Défausser la carte Torture et révéler une nouvelle carte Interrogateur et une nouvelle carte Torture

Lorsque vous tirez des cartes Caractéristique en plus n'oubliez pas de prendre deux fois le nombre indiqué et d'en choisir la moitié seulement.

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes Interrogateur ont été jouées.

Points de culpabilité

- Cartes Confession : 3 points par correspondance dans les symboles de la ligne de preuves.
- Carte caractéristique révélée : 2 points par correspondance dans les symboles de la ligne de preuves.
- Carte caractéristique cachée : 1 point par correspondance dans les symboles de la ligne de preuves.

Le joueur ayant le plus de points de culpabilité est brûlé sur le bûcher.

Score final = 3x (santé physique + mentale) – points de culpabilité.

Le joueur ayant le plus gros score est déclaré vainqueur.

Astuces

Essayez de jouer de sorte que les interrogateurs qui s'intéressent aux caractéristiques que vous avez finissent dans la défausse et ceux qui s'intéressent aux caractéristiques de vos adversaires finissent dans la ligne de preuves.

Les cartes Caractéristique tirées au début du jeu sont les plus dangereuses car vous ne savez pas encore quelles caractéristiques seront utilisées et chaque tour risque de vous obliger à en révéler.

Essayez de ne pas confesser deux fois le même crime car la seconde confession sera considérée comme une confirmation de votre culpabilité et vous aurez des points de culpabilité supplémentaires pour l'ancienne confession en plus de la nouvelle.

Réfléchissez bien avant de payer pour défausser une carte Interrogateur car cela renseigne les autres et vous fait perdre de l'argent.

EPREUVE FINALE ET DECOMPTE DES POINTS

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes Interrogateur de la pile ont été jouées. A noter que le jeu s'arrête également si un joueur paie la corruption optionnelle et écarte la dernière carte Interrogateur. Chaque joueur restant calcule combien de correspondances ses cartes Confession ont avec les symboles de la ligne de cartes des preuves. Chaque concordance donne 3 points de culpabilité. De même, chaque joueur calcule les correspondances de ses cartes Caractéristique avec les symboles de la ligne de cartes des preuves. Une correspondance avec une carte révélée donne 2 point de culpabilité et avec une carte cachée seulement 1. Les cartes identiques comptent séparément.

Par exemple, un joueur a deux cartes Confession « Blasphème » à la fin du jeu. Il a aussi deux cartes Caractéristique révélées et 1 cachée. Dans la ligne de cartes des preuves il y a 3 symboles « Blasphème » et 2 symboles « Cicatrice ». Le joueur reçoit 18 points de culpabilité pour ses 2 cartes « Blasphème » (2x9), 8 points pour les deux cartes « Cicatrice » révélées (2x4) et 2 points pour la carte « Cicatrice » cachée, faisant un total de 28 points de culpabilité.

Il est maintenant temps de passer à la sentence. Le ou les joueur(s) avec le plus de points de culpabilité sont brûlés sur le bûcher et perdent le jeu. Les joueurs qui restent calculent leur score final en multipliant leurs points de santé mentale et de santé physique restants par 3 et y soustraient le total de leurs points de culpabilité. Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur ; En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pièces gagne. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.



← Ce dont le joueur est accusé

← Caractéristiques recherchées par l'interrogateur

CARTES INTERROGATEUR

Le symbole en haut à droite définit le crime duquel l'interrogateur accuse le joueur.

Les deux symboles Caractéristique en bas à droite définissent les caractéristiques avec lesquelles l'interrogateur croit reconnaître une sorcière (il n'est pas intéressé par les autres caractéristiques).

LIGNE DE PREUVES

La ligne de preuves représente les déclarations des interrogateurs qui ont réussi à acquérir des confessions de joueurs. Ces preuves seront considérées par les juges qui décideront du sort final des sorcières.

CARTES TORTURE

Alors qu'il existait une grande variété de méthodes de torture, l'inquisition était tenue d'utiliser uniquement des méthodes ne faisant pas saigner la victime. Les méthodes les plus horribles ont principalement été utilisées par les tribunaux séculiers. En outre, l'inquisition (du Latin : inquisitio) ne cherchait généralement pas les complices sous la torture contrairement aux tribunaux séculiers. La peine de mort était aussi plus commune dans les procès de tribunaux séculiers que dans ceux menés par l'inquisition. En conséquent, la majorité des procès qui ont mené à des exécutions massives ont été orchestrés par des tribunaux séculiers. En savoir plus sur l'inquisition et les procès en sorcellerie sur le site web de Tuonela : <http://www.tuonelaproductions.com/>



← Nom de la torture

← Pièces gagnées de la torture

← Effets de la carte Torture