

Règles pour 2-3 joueurs

Résumé

Dans l'ensemble, les parties à 2-3 joueurs se déroulent de la même manière que les autres. Consultez d'abord la mise en place et les règles habituelles, puis appliquez les changements suivants.

Note : les capacités des citoyens sont inutilisables à 2-3 joueurs.

Mise en place

Si vous êtes 2, ajoutez deux joueurs « fantômes » ; si vous êtes 3, n'en ajoutez qu'un seul. Alternez autant que possible les « fantômes » et les véritables joueurs autour de la table. Les fantômes n'ont pas de tour de jeu, mais chacun d'eux commence la partie avec 5 cartes Procès (devenant potentiellement la Sorcière ou le Prévôt), 3 cartes Salem (qui peuvent subir les effets de Vol et Incendie) et 1 carte Citoyen (dont la capacité ne s'appliquera pas).

Pendant votre tour

En plus des deux actions habituelles (piocher 2 cartes ou en jouer n'importe quel nombre), une troisième alternative s'offre à vous pendant votre tour :

Regardez 1 carte Procès appartenant à un fantôme, puis remélangez-la avec ses autres cartes Procès face cachée. Chaque fois que vous effectuez cette action, défaussez 2 cartes du dessus du paquet – en les résolvant s'il s'agit de Conspiration ou de Nuit.

Conspiration

Conspiration a le même effet que d'habitude, mais si vous devez donner votre carte à un fantôme, c'est votre voisin de gauche qui choisit laquelle.

Aube et Nuit

Avant l'Aube et avant chaque Nuit, mélangez les 4 cartes Victime correspondant aux 4 citoyens et posez-les face cachée sur la table. Le Modérateur/Crieur public intime à tous les joueurs de fermer les yeux, puis demande à la Sorcière de choisir une cible et de poser sa carte sur le dessus du paquet Victime. Si la Sorcière est un fantôme, c'est le hasard du mélange qui déterminera la cible. Juste avant que les joueurs ne rouvrent les yeux, le Modérateur/Crieur public devrait déplacer légèrement le paquet Victime (tout en gardant les paupières closes) afin de laisser planer le doute quant à l'identité de la Sorcière.

Les cartes Confession, Asile et Prévôt peuvent sauver les joueurs au cours de la Nuit. Contrairement à d'habitude, le Prévôt peut choisir de ne confier le pion Marteau à personne (pour faire croire aux autres qu'un fantôme incarne ce rôle) ou de se protéger lui-même.

Si un joueur est tué pendant la nuit, il perd deux cartes Procès au lieu de mourir comme lors d'une partie classique. Son voisin de gauche choisit quelles cartes sont révélées.

Fin de la partie

Les Puritains l'emportent lorsque la carte Sorcière est révélée.

La ou les Sorcière(s) gagne(nt) si :

La carte Prévôt est révélée.

OU

Un joueur ou un fantôme meurt (y compris quelqu'un ayant détenu une carte Sorcière).

OU

Tous les joueurs deviennent des Sorcières (auquel cas, le dernier à rejoindre l'assemblée a perdu).