

4-12 Joueurs
20-40 Minutes
13 Ans et plus

APERÇU DES RÈGLES

Nous sommes en l'an 1692 dans la ville de Salem, Massachusetts. Le mal rôde et vous êtes convaincu que certains de vos chers concitoyens usent de sorcellerie ! Pendant la partie, vous piocherez et jouerez des cartes pour accuser les joueurs dont vous vous méfiez et aider les joueurs en qui vous avez confiance. Quand la pioche se vide et que la carte *Night* (Nuit) est révélée, les sorcières tenteront de tuer un joueur innocent.

Tout joueur qui a possédé une carte *Tryal* « *Witch* » (carte Procès « Sorcière ») à n'importe quel moment du jeu devient lui-même une sorcière et gagnera quand les sorcières auront tué tous les non-sorcières. Tout joueur qui n'a jamais eu de carte *Tryal* « *Witch* » pendant la partie fait partie des Concitoyens. Ils gagnent s'ils arrivent à révéler toutes les cartes *Tryal* qui indiquent « *Witch* ». Pendant la partie, la carte *Conspiracy* (Conspiration) brouillera les pistes en mélangeant les cartes *Tryal*, de telle sorte qu'une personne en qui vous aviez confiance peut devenir sorcière à tout moment. Agissez promptement ou vous pourriez bien être le dernier puritain dans une ville submergée par le mal !

INSTALLATION

1. Sélectionnez le joueur le plus expérimenté à Salem en tant que Crieur Public (*Town Crier*). Le Crieur Public dirigera le début et la fin de chaque phase Nuit.

Si votre groupe découvre Salem, que quelqu'un ne veut pas jouer, ou que vous êtes trop nombreux, utilisez un Modérateur plutôt qu'un Crieur Public. Le Modérateur guidera la partie sans y participer en tant que joueur.

2. Prenez le bon nombre de cartes *Tryal* en fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous). Mettez les cartes *Tryal* restantes dans la boîte. Mélangez les cartes *Tryal* et distribuez-les une par une aux joueurs, face cachée. Chacun regarde secrètement ses cartes *Tryal* et les place face cachée en ligne devant lui. Si au moins une de vos cartes indique « *Witch* » vous êtes une sorcière pour le reste de la partie. Si vous recevez la carte « *Constable* » (Connétable), vous êtes le Connétable pour le reste de la partie, qui a le pouvoir de sauver un joueur pendant la nuit.

Il est possible d'être à la fois Sorcière et Connétable.

Joueurs	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Not a Witch</i> Pas une sorcière	18	23	27	32	29	33	27	30	33
<i>Witch</i> Sorcière	1	1	2	2	2	2	2	2	2
<i>Constable</i> Connétable	1	1	1	1	1	1	1	1	1

3. Mélangez les cartes *Town Hall* (Hôtel de Ville) et donnez-en une à chaque joueur. Chacun la place face visible devant lui et lit la description de son pouvoir spécial aux autres joueurs.

S'il y a 7 joueurs ou moins, vous pouvez distribuer 2 cartes Town Hall à chaque joueur, leur laissant la possibilité de choisir celle qu'il préfère et de replacer l'autre dans la boîte.

4. Retirez les cartes *Black Cat* (Chat Noir), *Night* (Nuit), *Conspiracy* (Conspiration) du paquet. Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Placez au hasard dans le paquet la carte *Conspiracy*. Placez à la fin du paquet la carte *Night*, et mettez de côté la carte *Black Cat*.

5. Placez le jeton Maillet au centre de la table. Si vous jouez avec un Crieur Public, sélectionnez les cartes noires *Kill* (Mort) qui

correspondent aux cartes *Town Hall* des joueurs, et placez-les en pile sur la table. Mettez les cartes *Kill* restantes dans la boîte. Si vous jouez avec un Modérateur, mettez toutes les cartes *Kill* dans la boîte.

6. Jouez la phase d'Aube. L'Aube ne se produit qu'au tout début du jeu. Pendant l'Aube, les Sorcières choisissent secrètement un joueur et lui donnent la carte *Black Cat*. Cela permet aux Sorcières de se reconnaître et de placer une carte nuisible, le *Black Cat*, sur n'importe quel joueur. Les Sorcières peuvent jouer le *Black Cat* sur l'une d'entre elles pour éviter les soupçons.

Si vous utilisez un Modérateur :

Le Modérateur dirigera les actions des joueurs en utilisant le texte de la section « Aube » du Script du Modérateur en page ____.

Si vous utilisez un Crieur Public :

Le Crieur Public place la carte *Black Cat* face visible et au-dessus du paquet de cartes (perpendiculairement de telle sorte qu'il soit facile de l'attraper), et demande aux joueurs de fermer les yeux. Il ou elle invite les joueurs ayant une carte « *Witch* » à ouvrir les yeux et placer le *Black Cat* devant un joueur (le Crieur Public doit garder les yeux clos, à moins bien sûr qu'il s'agisse d'une sorcière).

Le Crieur Public compte lentement de 10 à 0, et invite les Sorcières à fermer les yeux puis à tous de les rouvrir.

Le joueur s'étant vu attribuer la carte *Black Cat* doit la placer devant ses cartes *Tryal*. Une fois la partie engagée, cette carte est considérée comme n'importe quelle carte bleue : elle peut être défaussée pour être re-piochée plus tard dans la partie ou déplacée par certaines cartes. *Voir la section Règles Avancées pour des idées afin de masquer les bruits quand les joueurs ont les yeux fermés.*

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur possédant le *Black Cat* joue en premier, puis les tours se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

PENDANT VOTRE TOUR :

Vous ne devez faire QU'UNE SEULE de ces deux actions :

1. Piocher 2 cartes et mettre fin à votre tour. Si une carte NOIRE est piochée, vous devez la révéler et la jouer immédiatement.

- OU -

2. Jouer au moins 1 carte (vous pouvez en utiliser autant que vous voulez dans votre tour) sur n'importe quel autre joueur.

Les cartes VERTES sont défaussées après utilisation.

Les cartes BLEUES restent devant un joueur jusqu'à ce qu'il soit tué, à moins qu'elles soient déplacées ou défaussées par une autre carte (comme *Scapegoat* ou *Curse*).

Les cartes ROUGES restent devant un joueur jusqu'à ce qu'il obtienne 7 accusations. La personne posant la 7^e accusation choisit une carte *Trial* du joueur accusé, qu'il devra révéler. Toutes les cartes Rouges devant ce joueur sont ensuite défaussées.

Dès que la pioche n'a plus de cartes, re-mélangez la pile de défausse en veillant à toujours placer la carte *Night* à la fin de la pioche.

UN JOUEUR MEURT QUAND :

Toutes ses cartes *Tryal* ont été révélées

- OU -

Une de ses cartes *Tryal* porte la mention « Witch »

- OU -

Les sorcières tuent ce joueur une nuit

Quand un joueur meurt, il défausse toutes les cartes de sa main et devant lui. Il doit révéler ses cartes *Tryal* et dévoiler s'il a été sorcière pendant la partie.

LA PARTIE SE TERMINE QUAND :

Les concitoyens (joueurs qui n'ont jamais eu de cartes « Witch ») gagnent quand ils révèlent la dernière carte *Tryal* « Witch ». Il n'est pas nécessaire de tuer toutes les sorcières, révéler leurs cartes suffit.

- OU -

Les sorcières gagnent dès qu'il ne reste que des sorcières (joueurs qui possèdent ou ont possédé une carte *Tryal* « Witch »)

Les concitoyens gagnent quand toutes les cartes "Witch" ont été révélées.

CARTES NOIRES

Quand une carte noire est piochée, elle doit être révélée et jouée immédiatement. Ses effets s'appliquent dès lors qu'elle est piochée.

CONSPIRACY (CONSPIRATION) :

Quand la carte *Conspiracy* est tirée, tous les joueurs prennent une carte *Tryal*, face cachée, du joueur à leur gauche. Si vous piochez une carte « Witch », vous devenez une sorcière !

Quand la carte Conspiracy est tirée :

1. La personne qui tire la carte *Conspiracy* choisit une carte *Tryal* à révéler au joueur ayant le *Black Cat*. Si personne n'a le *Black Cat*, on saute cette étape.
2. Chaque joueur choisit simultanément une carte *Tryal* encore face cachée du joueur à sa gauche et la place devant soi.
3. Chaque joueur regarde secrètement sa nouvelle carte *Tryal*

Si vous avez reçu une carte « Witch », vous êtes maintenant une sorcière et rejoignez leur équipe. Si vous perdez une carte « Witch » vous **restez une sorcière** et continuez de jouer comme tel pendant la nuit.

Si vous avez reçu la carte « Constable », vous êtes maintenant le Connétable et pourrez placer le jeton Maillet pendant la nuit.

Si vous avez perdu la carte « Constable », vous n'êtes plus le Connétable et ne devrez pas ouvrir les yeux quand le Connétable est appelé la nuit.

NUIT :

La nuit, les sorcières tenteront de tuer un autre joueur (ou feindre leur proper mort), et le Connétable tentera de sauver un autre joueur de la mort (à moins que le Connétable soit également une sorcière et décide de sauver un autre joueur que celui désigné). Contrairement à la toute première phase de jeu, l'Aube, la carte *Black Cat* n'est pas utilisée la Nuit. Si un joueur ne joue pas/plus, il peut devenir Modérateur.

Si vous utilisez un Modérateur :

Le Modérateur va diriger les joueurs en utilisant le Script du Modérateur.

Si vous utilisez un Crieur Public :

1. Placez les cartes *Kill* qui correspondent aux cartes *Town Hall* des personnages encore en jeu, face visible et au-dessus du paquet de cartes (perpendiculairement de telle sorte qu'elles soient facile à attraper).
2. Le Crieur Public demande au joueur de fermer les yeux.
3. Le Crieur Public demande aux sorcières d'ouvrir les yeux et de placer n'importe laquelle des cartes *Kill*, face cachée, à côté de la pioche. Les autres cartes *Kill* doivent être placées face cachée dans une pile distincte. Le Crieur Public compte jusqu'à 20 et demande aux sorcières de fermer les yeux (le Crieur Public doit garder les yeux fermés, à moins qu'il/elle soit une sorcière).
4. Le Crieur Public demande au Connétable d'ouvrir ses yeux et de placer le jeton Maillet à côté d'un joueur autre que lui-même. Le Crieur Public compte jusqu'à 10 et demande au Connétable de fermer les yeux (le Crieur Public doit garder les yeux fermés, à moins qu'il/elle soit le Connétable).
5. Le Crieur Public demande à tous les joueurs d'ouvrir les yeux. Tous les joueurs choisissant de se « Confesser » doit révéler une de ses cartes *Tryal* en échange de l'immunité contre la carte *Kill*. Les joueurs doivent choisir de se confesser avant la durée d'un sablier et avant que la carte *Kill* choisie par les sorcières ne soit révélée.
6. Révélez la carte *Kill* choisie par les sorcières et placée à côté des autres. Le joueur qui a la carte *Town Hall* correspondante meurt et révèle toutes ses cartes *Tryal* restantes, à moins que :

Ce joueur a reçu le jeton Maillet du Connétable

- OU -

Ce joueur a choisi de se Confesser avant que la carte Kill n'ait été révélée

- OU -

Ce joueur a la carte *Asylum* devant lui/elle

Une fois la Nuit terminée, continuez la partie là où elle en était.

LES 5 LOIS DE SALEM

1. Vous ne jouerez point de cartes ou de jetons sur vous-même. Vous ne pouvez pas jouer une carte qui vous affecterait directement (exemple : se donner la carte *Piety*, *Alibi*, forcer un joueur à vous donner des cartes issues d'un vol ou déplacer des cartes vers vous avec *Scapegoat*).
2. Vous ne reprendrez point une carte que vous venez de poser. Une fois qu'une action a été effectuée, il n'est pas possible de revenir en arrière. Et si un joueur a oublié d'utiliser sa capacité spéciale lors de son tour, eh bien... c'est dommage !
3. Vous ne tarderez point à jouer. Si un joueur prend trop son temps, utilisez le sablier. Une fois vide, le joueur doit piocher deux cartes (à moins qu'il ait déjà joué des cartes) et mettre fin à son tour.
4. Tout joueur peut ré-arranger l'ordre de ses cartes *Tryal* à tout moment, mais jamais les cacher. Les cartes doivent toujours être visibles par tous les joueurs.

5. Quand un joueur meurt, ils peuvent dire leur dernière volonté, en 3 mots, avant de se taire à jamais. Les joueurs morts ne peuvent point parler ni agir.

DANS LE VIF DU SUJET

(lire si besoin)

Cartes noires

Si une carte noire est piochée, elle compte comme les 2 cartes autorisées à piocher de votre tour. Si elle piochée en dehors d'un tour (grâce à la capacité d'un personnage), la carte noire doit être jouée immédiatement. Si une carte noire est piochée alors que c'est la dernière carte restante du paquet, vous pourrez piocher une autre carte une fois la Nuit terminée.

Black Cat

Contrairement à la 1^{ère} Loi de Salem, les sorcières peuvent se donner la carte *Black Cat* pendant l'Aube afin d'éloigner les soupçons. Après l'Aube, la carte *Black Cat* devient une carte bleue comme les autres. Elle peut être défaussée par *Curse* ou déplacée par *Scapegoat*. Une fois défaussée, elle peut être piochée et jouée comme une carte bleue normale. Si le propriétaire du *Black Cat* pioche la carte *Conspiracy*, il peut choisir laquelle de ses cartes *Tryals* révéler.

Cartes bleues

S'il ne reste que deux joueurs en vie, toutes les cartes bleues actives sont retirées du jeu. Si vous tirez une carte bleue, mettez la de côté et piochez une nouvelle carte.

Constable (Connétable)

Le Connétable ne peut jamais se donner le jeton Maillet à lui-même. Si le Connétable est aussi une sorcière, il ou elle est un Connétable « diabolique » et peut utiliser son pouvoir pour aider son équipe de sorcières. Si la carte Connétable est révélée, ce joueur ne meurt pas forcément mais ce rôle n'est plus utilisée dans la partie.

Martha Corey

Si Martha a hérité de la capacité spéciale de John Proctor, Martha et John regardent les cartes du joueur mort et se les distribuent une par une, en commençant par John. Si Martha a hérité de la capacité spéciale de Cotton Mather, et que Cotton Mather meurt, les cartes *Evidence* comptent immédiatement pour 3 accusations, même celles déjà devant elle.

Matchmaker (Âme sœur)

Si les deux cartes *Matchmaker* sont placées sur un même joueur, elles sont défaussées. Si l'un des propriétaires de *Matchmaker* est tué pendant la Nuit, l'autre propriétaire meurt aussi, même s'il s'est confessé ou a été sauvé par le Connétable. Si un joueur est lié à Mary Warren, quand elle meurt, ce joueur meurt également même si Mary Warren est immunisée à *Matchmaker*. Si le *Matchmaker* tue le dernier non-sorcière et la dernière sorcière dans le même tour, considérez que la personne tuée initialement meurt en premier puis celle liée par la carte afin de déterminer l'équipe gagnante.

Piety (Piété)

La carte *Scapegoat* peut être utilisée pour déplacer des cartes rouges d'un joueur vers le joueur ayant la carte *Piety*. Will Griggs ne peut pas utiliser une carte *Alibi* comme une carte *Witness* contre le joueur ayant la carte *Piety*.

Cartes rouges

Les cartes rouges sont placées sur un joueur, pas forcément devant une carte *Tryal* en particulier. Si le nombre d'accusations placées sur un joueur dépasse le nombre requis pour révéler une carte *Tryal* (par exemple si vous placez une carte *Evidence* sur un joueur ayant déjà 6 accusations), on ne reporte pas l'excédent d'accusations. Si vous avez suffisamment d'accusations pour révéler plusieurs cartes *Tryal* d'un même joueur, placez vos accusations de telle sorte à révéler une carte *Tryal* à la fois.

Scapegoat (Bouc émissaire) & *Robbery* (Larcin)

Comme énoncé dans la 1^{ère} Loi de Salem, un joueur ne peut pas utiliser les cartes *Scapegoat* et *Robbery* pour déplacer leurs propres cartes ou en recevoir de nouvelles. Ils ne peuvent qu'impliquer deux autres joueurs (par ex. prendre les cartes d'un joueur et les donner à un autre). Ainsi, quand il ne reste plus que deux joueurs, les cartes *Scapegoat* et *Robbery* ne peuvent plus être jouées et doivent être considérée comme des cartes bleues (voir la section Cartes bleues ci-dessus).

Stocks (Menottes)

Une fois jouée, la carte *Stocks* reste devant le joueur jusqu'à ce qu'il saute son tour. Elle doit ensuite être défaussée. Si la carte *Scapegoat* est utilisée sur un joueur impacté par une carte *Stocks*, cette dernière est également déplacée. Si un joueur reçoit deux cartes *Stocks* il passe son tour deux fois de suite.

Thomas Danforth & George Burroughs

Si Thomas pose des accusations sur George, Thomas doit en placer 7 pour révéler une carte *Tryal* de George.

Tituba

Tituba peut placer la carte *Night* plus haut dans la pioche. Si elle le fait, jouez normalement en remélangeant la pioche quand celle-ci n'a plus de carte. Tituba peut réarranger la pioche et piocher des cartes dans le même tour.

Cartes « Witch » (Sorcière)

Un joueur peut avoir plusieurs cartes « Witch ». Si l'une d'elle est révélée, le joueur est tué et doit révéler les autres cartes « Witch » qu'il possède.

SCRIPT DU MODÉRATEUR

AUBE :

« Tous les joueurs ferment les yeux »

Vérifiez que tout le monde a les yeux fermés.

« Sorcières, ouvrez les yeux je vous prie, et pointez du doigt un joueur qui se verra remettre le Chat Noir. Vous pouvez vous choisir. »

Vérifiez que vous voyez bien quelle personne est visée.

« Sorcières, fermez les yeux je vous prie. »

Vérifiez que les sorcières ont les yeux fermés.

« Tous les joueurs ouvrent les yeux. »

Placez la carte Black Cat devant le joueur que les sorcières ont désigné.

NUIT :

« Tous les joueurs ferment les yeux »

Vérifiez que tout le monde a les yeux fermés.

« Si vous avez ou avez eu une carte Sorcière, ouvrez les yeux je vous prie et pointez du doigt le joueur qui va mourir. Vous pouvez vous choisir. »

Vérifiez que vous voyez bien quelle personne est visée et souvenez-vous en.

« Sorcières, fermez les yeux je vous prie. »

Vérifiez que les sorcières ont les yeux fermés.

« Connétable, ouvrez les yeux je vous prie, et pointez du doigt un joueur qui se verra remettre le jeton Maillet. Vous ne pouvez pas vous choisir. »

Placez le jeton Maillet devant le choisir désigné par le Connétable.

« Connétable, fermez les yeux je vous prie. »

Vérifiez que le Connétable a les yeux fermés.

« Tous les joueurs ouvrent les yeux. Avant de dévoiler qui a été tué, vous pouvez passer à confesse. Cela signifie que vous pouvez retourner une de vos cartes *Tryal* en échange de l'immunité face à la mort. Cette décision ne tient qu'à vous comme votre vie ne tient peut-être qu'à un fil. Votre verdict devra tomber avant le dernier grain de ce sablier. »

Retournez le sablier. Une fois que le temps est écoulé, dites à voix haute quel joueur a été tué par les sorcières. Ce joueur est mort à moins qu'il ait reçu le jeton Maillet, ait décidé de se confessé ou ait la carte Asylum devant lui.

RÈGLES AVANCÉES ET ASTUCES

Pour camoufler les mouvements pendant l'Aube et la Nuit :

Faites du bruit pendant que les sorcières font leur sale boulot. Quelques bons moyens d'y arriver : taper des pieds, frapper vos mains, mettez une musique angoissante, marmonnez, etc. C'est également plus facile si tout le monde se lève avant la Nuit afin que chacun puisse avoir accès aux cartes *Kill*.

Après que le premier joueur soit mort, laissez-le devenir Modérateur afin de remplacer le Crieur Public. Cela permet d'impliquer le joueur éliminer et de mieux masquer les mouvements.

Pour rendre les parties plus difficiles :

Quand la carte *Conspiracy* est tirée, les cartes *Tryal* sont normalement prises chez le joueur à gauche. Pour augmenter la difficulté, prenez

une carte *Tryal* au joueur à votre gauche et placez-la au centre de la table. Le Crieur Public/Modérateur mélange toutes les cartes *Tryal* réunies au centre et en distribue une à chaque joueur. Cela brouillera les pistes et rendra plus difficile la traque aux sorcières

Vous pouvez également jouer de telle sorte que les joueurs ayant possédé une carte « Witch » durant la partie mais n'en ont plus, ne révèlent pas leurs cartes *Tryal* quand ils meurent.

Vous pouvez également utiliser 2 cartes « Witch » dans une partie à 4-5 joueurs, et 3 « Witch » dans une partie à 6-12 joueurs.

Pour éviter les parties trop courtes :

Quand un joueur n'a plus que 4 ou 5 cartes *Tryal*, désignez en deux plutôt qu'une lors d'une accusation. Le joueur accusé choisit celle qu'il veut révéler. Sa réaction ou comportement peut donner beaucoup d'indices !

HISTOIRE

Après que quelques jeunes filles aient été accusées de diablerie, la ville de Salem sombra dans une succession de procès et « confessions » de sorcellerie. Au final, ce sont plus de 150 personnes qui furent accusées de pratiquer des arts occultes. 19 ont été pendues, 1 écrasée sous une pierre et enfin, 5 trouvèrent la mort en prison.

Abigail Williams - Enfant (11 ans)

Abigail, nièce de Samuel Parris, fut l'une des premières jeunes filles à en accuser d'autres de sorcellerie. Elle prétendait que des sorcières lui infligeaient des crises d'épilepsie et autres douleurs. Deux des premières personnes accusées par Abigail furent Sarah Good et Tituba.

Ann Putnam - Ecolière (13 ans)

Ann appartenait à la puissante famille des Putnam et fut l'une des premières accusatrices. Certains pensent que ses parents, Thomas et Ann, l'ont forcé à accuser des gens qui leur était redevable. En 1706, Ann s'excusa publiquement pour son rôle dans les procès des sorcières.

Cotton Mather - Ministre (29 ans)

Cotton était l'un des hommes politiques les plus éminents de Nouvelle-Angleterre au moment des procès de Salem. Beaucoup l'ont accusé d'avoir alimenté le terreau de la haine et d'avoir rendu possible l'utilisation de « preuves spectrales » pour accuser des suspects. Cotton devint un auteur et scientifique reconnu.

Giles Corey - Propriétaire terrien (71 ans)

Giles et sa femme Martha Corey furent accusés de sorcellerie. Giles refusa de se confesser ou de plaider non-coupable, et fut ainsi soumis au châtiment de la pierre. Au lieu de parler, Giles mourut après deux jours en étant écrasé par une grosse pierre.

George Burroughs – Homme fort (40 ans)

George, un homme d'église, fut accusé de sorcellerie notamment du fait que sa force inhabituelle (il pouvait soulever un mousquet d'un doigt) ne semblait avoir d'autre explication que celle d'un don du diable. Au cours de sa pendaison, il récita un Notre Père, chose qu'il était prétendument impossible de faire pour les sorcières.

John Proctor - Fermier (60 ans)

John était un homme tenu en haute estime. C'est d'abord sa femme Elizabeth qui fut accusée. John la défendit et exprima sa méfiance envers les accusations des jeunes filles. De ce fait, John was a man of high reputation. Originally, his wife Elizabeth was accused. John defended her and expressed disbelief in the girls' accusations. Because of this, Abigail Williams accused him of violence and forcing her to touch the Devil's Book. John was hanged in August 1692.

Martha Corey - Couturière (72 ans)

Martha, épouse de Giles, était une pieuse paroissienne de l'église de Salem et a ouvertement critiqué les procès. Au tribunal, des enfants l'ont imité et ont prétendu qu'ils étaient contrôlés par Martha. Pour cela, elle fut pendue en septembre 1692.

Mary Warren - Servante (17 ans)

Mary était la servante de John et Elizabeth Proctor. Elle fut l'une des premières en ville à accuser des gens de sorcellerie, en prétendant avoir eu des visions du fantôme de Giles Corey. En fin de compte, elle fut elle-même arrêtée pour usage de la magie. Elle s'est confessée mais n'a jamais été pendue.

Rebecca Nurse - Femme au foyer (71 ans)

Rebecca fut l'une des accusées les plus respectées et les plus âgées. 39 personnes ont signé une pétition pour la faire libérer de prison. Rebecca fut finalement pendue, et on rapporte qu'elle monta dignement sur la potence.

Samuel Parris - Pasteur (39 ans)

Samuel Parris était le principal pasteur de Salem. Déjà avant les Procès, il scrutait les « comportements anormaux » dans sa paroisse et y maintenait l'ordre. Son attitude a contribué à la tension dans la ville.

Sarah Good - Mendiante (39 ans)

Sarah était une mendiante sans-abris, et fut accusée de sorcellerie sûrement à cause de sa piètre réputation. Elle fut, entre autres, accusée de rejeter les « préceptes puritains » de la ville. Sarah a été pendue en Juillet 1692.

Thomas Danforth - Juge (69 ans)

Thomas fut le juge lors de nombreux procès tenus à Salem. Thomas désapprouvait les procès, et peut avoir joué un rôle dans l'arrêt de ceux-ci.

Tituba - Conteuse (35 ans)

Tituba fut l'esclave de Samuel Parris ainsi que la première personne accusée de sorcellerie, pour avoir enchanté de jeunes filles avec ses

histoires mystiques. Malgré sa confession, elle ne fut jamais pendue et fut même libérée de prison.

Will Griggs - Médecin (47 ans)

Griggs fut en charge de diagnostiquer la présence de sorcellerie et de savoir à quel point les gens étaient corrompus par la magie. Après ses analyses, il envoyait ses patients au tribunal où ils étaient souvent jugés coupables et exécutés.

William Phips - Gouverneur (42 ans)

Sir William Phips fut constructeur de bateaux avant de trouver un trésor dans l'épave d'un galion espagnol. Phips utilisa son argent et son influence pour devenir le premier gouverneur de la baie du Massachussetts. Phips établi puis démantela les procès des sorcières de Salem.

Crédits

Règles & Gameplay : Travis Hancock

Conception graphique : Holly Hancock

Illustrations : Sarah Keele

Merci

A tous nos joueurs testeurs, notamment :

Ben & Meagan Nielsen

Jayson & Whitney Jensen

Merci

A tous nos supporters Kickstarter qui ont donné vie à ce jeu au printemps 2015.

Merci

A notre traducteur Thomas Duchemin pour avoir rendu ce manuel de jeu disponible en français.

Salem 1692, d'abord publié sous le nom de *Salem*, fait maintenant partie de la série de jeux Dark Cities par Façade Games ! Chaque jeu de la série divertira de 4 à 9, prend la forme d'un faux livre et s'intéresse à une histoire dans une ville et à une époque. Chaque jeu disposera aussi d'éléments sombres et mystérieux dans leurs mécanismes de jeu.

Le dernier jeu de la série est *Tortuga 1667*, un jeu de piraterie, de pillage et de tromperie.

Vous pouvez en apprendre plus sur *Tortuga 1667* et la série Dark Cities sur www.facadegame.com

Nous sommes en 1692 dans la ville de Salem, Massachussetts. Ce qui a commencé comme une blague d'enfants a donné lieu à une sanglante croisade pour chasser les sorcières présumées. Les citoyens de la ville se sont rassemblés, et les accusations ont volé dans tous les sens. Serez-vous accusé de sorcellerie ? Vous confesserez-vous en l'échange de votre salut ? Ou dénoncerez-vous votre propre famille et amis pour survivre ?

Traduction des cartes

Cartes de jeu

Accusation

Alibi

Défaussez jusqu'à trois accusations d'un autre joueur

Pyromanie

Défaussez toutes les cartes de la main d'un autre joueur

Asile

Le joueur qui reçoit Asile ne peut pas être tué pendant la nuit

Chat Noir

Quand un joueur tire la carte Conspiration, il choisit et révèle une carte Procès du joueur ayant le Chat Noir avant que la Conspiration ne commence.

Conspiration

A jouer immédiatement

Malédiction

Défaussez une carte bleue qui se trouve devant un autre joueur

Preuve

Vaut 3 accusations

Âmes Sœurs

Quand deux joueurs ont la carte Âme Sœurs devant eux, si l'un meurt, l'autre meurt aussi

Nuit

A jouer immédiatement

Piété

Aucune carte rouge ne peut être placée devant un joueur qui a Piété

Larcin

Prenez toutes les cartes de la main d'un joueur et donnez-les à un autre joueur

Bouc émissaire

Prenez toutes les cartes bleues, vertes et rouges devant un joueur et donnez-les à un autre joueur.

Menottes

Le joueur qui reçoit les Menottes passe son prochain tour

Témoignage

Vaut 7 accusations

Cartes Mort

Mort

Cartes Procès

Sorcière

Pas une Sorcière

Connétable

Cartes Hôtel de Ville

Abigail Williams

Quand vous placez la dernière accusation, vous pouvez vous défausser de toutes les accusations devant vous

Ann Putnam

Si vous placez la dernière accusation, vous pouvez piocher deux cartes avant de révéler la carte Procès ; vous pouvez utiliser votre nouvelle carte dans ce tour

Cotton Mather

Les cartes Preuve (*Evidence*) jouées contre vous ne valent qu'une accusation

George Burroughs

Huit accusations doivent être jouées contre vous pour révéler une carte Procès, contre 7 normalement

Giles Corey

Si vous piochez deux cartes Accusation à votre tour (et non Preuve (*Evidence*) ou Témoignage (*Witness*)), montrez-les aux joueurs et piochez une troisième carte

John Proctor

Dès qu'un joueur meurt, prenez toutes les cartes bleues devant ce joueur, ainsi que les cartes de sa main et prenez-les dans votre propre main

Martha Corey

Vous avez la même capacité spéciale que le premier joueur vivant à votre droite

Mary Warren

Vous êtes immunisé(e) aux effets néfastes des cartes Âmes Sœurs (*Matchmaker*) et Chat Noir (*Black Cat*)

Rebecca Nurse

A chaque fois qu'une carte Procès d'un autre joueur est révélée, vous pouvez piocher une carte. Ne piochez pas quand les cartes Procès sont révélées suite à une mort ou une confession

Samuel Parris

Deux fois pendant la partie vous pouvez piocher deux cartes de la pile de défausse et non de la pioche. Cela compte comme votre tour et vous ne pouvez pas piocher de carte noire

Sarah Good

Les cartes Larcin (*Robbery*) et Pyromanie (*Arson*) jouées contre vous n'ont aucun effet et sont défaussées

Thomas Danforth

Si vous placez la sixième (ou septième) accusation sur un joueur, vous pouvez révéler une de leur carte Procès

Tituba

Une fois pendant la partie, à votre tour, avant de piocher deux cartes, vous pouvez réarranger les cartes de la pioche à votre convenance pendant la durée de deux sabliers

Will Griggs

Vous pouvez choisir d'utiliser les cartes Alibi comme des cartes Témoignage (*Witness*), qui valent sept accusations

William Phips

Une fois pendant la partie vous pouvez vous confesser sans révéler une de vos cartes Procès