

Démarrage rapide / Didacticiel

Sélectionnez les cartes compétence et cartes alignement en fonction du nombre de joueurs. (À 8 joueurs ou plus, nous suggérons de séparer le groupe en deux pour le didacticiel. Cela prendra moins de 10 minutes! Sinon, référez-vous aux règles; nous recommandons l'ajout de Leaders, Antagonist, et Greedy.)



4 joueurs

Alignements:

2 Cultistes

2 Investigateurs

Skills:

2 Medium

2 Onlooker



5 joueurs

Alignements:

3 Cultistes

2 Investigateurs

Skills:

2 Medium

2 Onlooker

1 Meddler

6 joueurs

Alignements:

3 Cultistes

3 Investigateurs

Skills:

2 Medium

2 Onlooker

2 Meddler

7 joueurs

Alignements:

4 Cultistes

3 Investigateurs

Skills:

2 Medium

3 Onlooker

2 Meddler



Les **CULTISTES** veulent dénicher un Cultiste (ou l'être eux même) afin qu'il soit choisi pour l'Ascension à la fin de la partie.



Les **INVESTIGATEURS** essaient secrètement de faire choisir un Investigateur par les Cultistes.

Distribuez un alignement et une compétence à chaque joueur. C'est votre rôle **CACHÉ!**

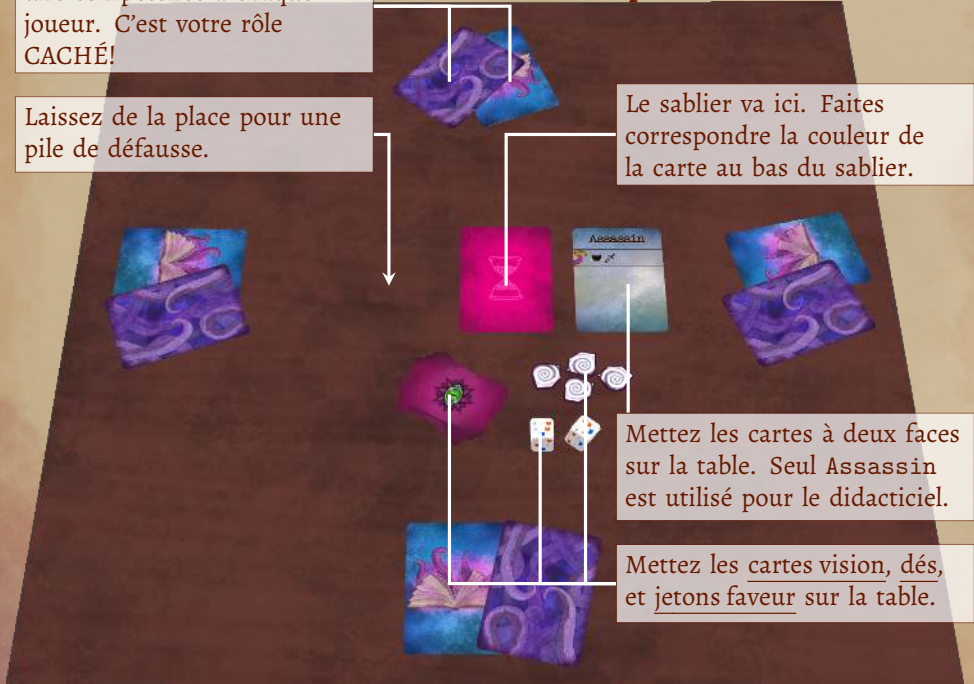
Laissez de la place pour une pile de défausse.

Mise en place de la table

Le sablier va ici. Faites correspondre la couleur de la carte au bas du sablier.

Mettez les cartes à deux faces sur la table. Seul Assassin est utilisé pour le didacticiel.

Mettez les cartes vision, dés, et jetons faveur sur la table.



Instructions de mission

Tous les joueurs regardent leurs cartes. Lisez ce qui suit à voix haute afin que les **Investigateurs** sachent les alignements et compétences de chacun:



”Tout le monde, tenez vos cartes dans vos mains et fermez les yeux.” ”Investigateurs, ouvrez les yeux et révélez vos cartes.” Après un petit moment: ”Tout le monde, fermez les yeux et posez vos cartes face cachée sur la table. Tout le monde, ouvrez les yeux. Le Conseil débute.” Retournez le sablier sur la carte à deux couleurs, la couleur de la carte doit correspondre au bas du sablier.

Conseil



Le Conseil est la phase principale du jeu. Pendant le Conseil, les joueurs peuvent discuter et utiliser leurs compétences. Vous pouvez discuter, mais jamais révéler vos informations cachées. Le Conseil se termine une fois que le temps s'est écoulé, ou que plus personne n'a de carte compétence.

Les Votes

”3, 2, 1... Votez!” Tous les joueurs votent pour un autre joueur au même moment en le pointant du doigt. Tout le monde révèle son alignement; comptez les votes.

- Cathulhu vote pour tous les **Cultistes** qui ont au moins deux Faveurs   (ils reçoivent un vote supplémentaire).
- À 4/6/8/10 joueurs, tous les **Cultistes** reçoivent un vote supplémentaire. (S'ils ont deux Faveurs, ils reçoivent un total de deux votes supplémentaires.)

Le ou les joueurs qui ont le plus de votes et qui n'ont pas été interdits de faire l'Ascension (par l'Assassin) sont choisis pour l'Ascension. La partie prend fin. Si tous les choisis pour l'Ascension sont des **Cultistes**, tous les **Cultistes** gagnent. Si un seul d'entre eux est un **Investigateur**, tous les **Investigateurs** gagnent.

La **Faveur**  est nécessaire pour utiliser de puissantes compétences (ici, l'Onlooker) et pour gagner la faveur de Cathulhu. Les autres joueurs peuvent vous en donner *en utilisant leur compétence*. Cette action peut être faite en utilisant n'importe quelle carte compétence, et est mutuellement exclusive avec l'autre compétence de votre carte compétence; vous ne pouvez en utiliser qu'une. Vous **ne pouvez pas** donner votre  aux autres, mais vous pouvez la défausser librement.

Je veux utiliser ma
carte compétence.

Prenez le sablier. Mettez-le en
pause. Les autres ne peuvent pas
y toucher.



Choisissez une compétence à utiliser.

Je suis un
Cultiste ou un
Investigateur

Je suis un
Investigateur

De votre
carte
compétence.


De toutes
les cartes
compétence.

Défaussez la faveur  nécessaire. Vous devez avoir assez de faveur pour utiliser la compétence. (la compétence du **Onlooker** coûte 1 )


Dites aux autres quelle
compétence vous utilisez.
Défaussez votre carte
compétence, face cachée.

Exécutez la compétence.





Relancez le sablier.

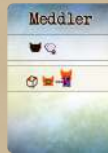
Un autre joueur de votre choix reçoit
une Faveur , OU:








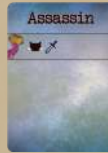
Medium: Regardez la carte
alignement  d'un autre joueur.






Onlooker: Coûte . Deux
autres joueurs prennent des
cartes vision . En secret, les
Cultistes choisissent une , et les
Investigateurs choisissent une .
Mélangez les cartes choisies, puis
regardez les.



Meddler: Lancez un dé de position.
repérez les joueurs ciblés ,
comptés à partir de votre position
. Vous pouvez choisir qu'un 
regarde la carte alignement  de
l'autre .



Assassin: Essayez de deviner la
carte compétence  d'un autre
joueur. Si c'est juste, il ne peut plus
faire l'Ascension et défausse sa .
Vous prenez la carte à deux faces
Assassin. Si c'est faux, il gagne
un . Vous ne pouvez utiliser
Assassin que si personne d'autre
ne l'a fait avant vous.

Les **Cultistes** ont toujours plus de votes à donner. Par conséquent, si *tout le monde* savait *tout*, les Cultistes gagneraient sans aucun doute! C'est donc généralement dans l'intérêt des Cultistes de *dire la vérité*.

Au contraire, les **Investigateurs** veulent limiter les informations disponibles pour que les Cultistes votent pour eux. Cependant, ils ont besoin de convaincre *un seul* Cultiste, donc cela peut être utile de dire la vérité sur quelqu'un pour gagner leur confiance. Sinon, les Investigateurs peuvent toujours essayer de causer le chaos – Si les Cultistes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur qui voter, les Investigateurs peuvent gagner la majorité grâce à leurs propres votes.

L'Assassin est une carte à deux faces et n'est donc jamais distribuée. Cependant, comme les **Investigateurs** peuvent utiliser les compétences de *toutes* les cartes, ils peuvent aussi utiliser Assassin. Si les **Cultistes** commencent à parler de leur compétences avant de les utiliser, ce sera très simple de les *deviner*! Une bonne supposition vous donne une autre carte Assassin, cela veut dire que vous pouvez continuer d'essayer de deviner tant que vous voyez juste. Ceux qui ont déjà utilisé leur compétence ne craignent plus l'Assassin.

Une fois que vous êtes à l'aise avec le didacticiel, commencez à remplacer les rôles par d'autres. Nous recommandons de commencer par introduire (en retirant les Mediums en premier) Greedy, Leader, et Antagonist. Les compétences peuvent aussi être utilisées pour équilibrer les parties: Antagonist, Gambler, Joker, Meddler, Seer, et Teacher ont tendance à être très utiles aux **Cultistes**, alors que Greedy, Influencer, Leader, Secretary, et Witness donnent en général des informations moins importantes ou coûtent cher.

Puzzles d'entraînement

Vous êtes un **Cultiste**. Tout le monde a utilisé sa compétence, et il est temps de voter – pouvez-vous trouver un autre **Cultiste**?

Pour qui votez-vous?

- Les **Cultistes** disent toujours la vérité.
- Les **Investigateurs** peuvent dire ce qu'ils veulent.
- Vous voulez voter pour un autre **Cultiste**.

Puzzle 1



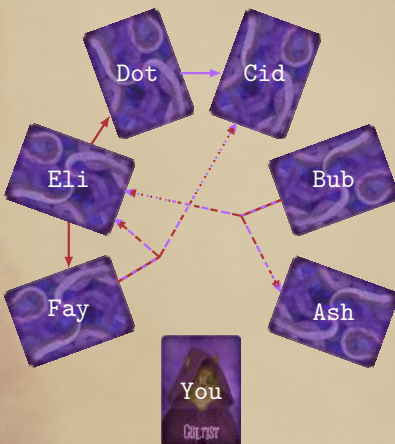
- Il y a deux autres **Cultistes** et deux **Investigateurs**.
- Ash dit que Bub est un **Cultiste**.
- Bub dit que Cid est un **Cultiste**.
- Dot dit que vous êtes un **Cultiste**.

Puzzle 2



- Il y a deux autres **Cultistes** et deux **Investigateurs**.
- Dot dit qu'un seul de vous et Cid est un **Cultiste**.
- Bub dit que Ash est un **Cultiste**.
- Cid dit que Bub est un **Investigateur**.

Puzzle 3



- Il y a trois autres **Cultistes** et trois **Investigateurs**.
- Bub dit qu'un seul d'entre Ash et Eli est un **Cultiste**.
- Fay dit qu'un seul d'entre Eli et Cid est un **Cultiste**.
- Eli dit que Fay et Dot sont des **Investigateurs**.
- Dot dit que Cid est un **Cultiste**.