

La Secte

Introduction

Dans *La Secte*, chaque joueur incarne un membre mystérieux d'une secte en quête de vérité... ou de trahison. À travers des rituels sacrés, vous devrez découvrir vos alliés, déjouer les plans de vos ennemis, et atteindre vos objectifs secrets. Mais attention ! L'Infidèle est parmi vous et cherchera à semer le doute et la discorde.

Matériel

- **6 Cartes Rôle :**
 - 1 **Grand Prophète**
 - 3 **Fidèles**
 - 1 **Infidèle**
 - 1 **Martyr**
 - **6 Cartes Étapes de Rituel :**
 - *L'Obstruction, La Malédiction, Le Masque, L'Inquisition, La Grâce Divine, L'Œil Sacré.*
 - **Marqueurs de vote** ou tout système permettant de noter les votes.
-

Objectifs

Chaque rôle a ses propres conditions de victoire :

- **La Secte (Grand Prophète et Fidèles) :**
Bannir l'Infidèle avant la fin de la partie.
 - **L'Infidèle :**
Survivre jusqu'à la fin **OU** faire bannir le Grand Prophète.
 - **Le Martyr :**
 - **Condition principale :** Le Martyr gagne s'il est banni avec au moins 3 votes contre lui.
 - **Condition secondaire :** OU s'il reste en jeu ET l'Infidèle n'est pas découvert
-

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours, chacun composé de quatre phases : **Distribution**, **Rituel**, **Discussion**, et **Vote**.

0. Quand un joueur est banni

1. Le joueur banni devient le **Gardien** de l'étape de Rituel dont il était responsable au moment de son bannissement.
 2. **Rôle du Gardien** :
 - Au début de chaque tour, avant la distribution des Étapes de Rituel, le Gardien choisit secrètement un joueur encore en jeu.
 - Ce joueur reçoit **en plus** cette Étape de Rituel pour le tour.
 3. **Effet** :
 - Les étapes de Rituel sont donc toujours actives, même si leurs responsables initiaux sont bannis.
 - Un joueur encore en jeu peut ainsi devenir responsable de plusieurs étapes dans le même tour.
-

1. Phase de Distribution

1. Mélangez les 6 **Cartes Étapes de Rituel**.
 2. Distribuez une carte à chaque joueur. Chaque membre devient le responsable d'une étape pour ce tour.
 3. Les joueurs regardent leur carte Étape sans la révéler.
-

2. Phase de Rituel

Chaque étape est jouée dans l'ordre suivant. Le responsable peut choisir d'utiliser son étape ou de passer.

Les Étapes du Rituel

1. **L'Obstruction**
 - Le responsable **annule une autre étape** de rituel en la déclarant à voix haute.
 - L'étape annulée est ignorée ce tour-ci.
2. **La Malédiction**
 - Le responsable maudit un joueur.
 - Le joueur maudit **ne peut pas voter** à la fin de ce tour.
3. **Le Masque**
 - Le responsable peut échanger son rôle avec un autre joueur pour ce tour.
 - **Règle spéciale** : Les joueurs ne peuvent pas consulter leur nouveau rôle pendant ce tour.
4. **L'Inquisition**
 - Le responsable peut poser une question **oui/non** à un joueur :
 - Exemple : "Considères-tu tel joueur comme étant l'Infidèle ?"

- **Règle spéciale** : L'Infidèle peut mentir, mais les autres doivent répondre honnêtement.

5. La Grâce Divine

- Le responsable protège un joueur contre le bannissement.
- Si ce joueur reçoit une majorité de votes, il est sauvé.

6. L'Œil Sacré

- Le responsable peut demander à un joueur :
 - "As-tu un rôle spécial ?"
- **Règle spéciale** : L'Infidèle peut mentir, mais les autres doivent répondre honnêtement.

3. Phase de Discussion

- Les joueurs débattent librement des actions et des informations révélées.
- Bluff, alliances, et accusations sont permis.

4. Phase de Vote

1. Chaque joueur vote simultanément contre un autre joueur.
2. Le joueur ayant le plus de votes est banni.
 - **En cas d'égalité** : Aucun joueur n'est banni.
3. Si *La Grâce Divine* protège un joueur, il ne peut pas être banni.

Fin de Partie

La partie se termine si :

- **L'Infidèle** est banni (victoire de la Secte).
- **Le Grand Prophète** est banni (victoire de l'Infidèle).
- Le dernier tour s'achève sans bannir l'Infidèle (victoire de l'Infidèle).
- **Le Martyr** remplit l'une de ses conditions de victoire.

Résumé des Étapes

| Étape | Effet |
|-----------------------|--|
| L'Obstruction | Annule une autre étape de rituel en la déclarant à voix haute. |
| La Malédiction | Maudit un joueur, qui perd son droit de vote pour ce tour. |
| Le Masque | Échange son rôle avec un autre joueur pour ce tour. |
| L'Inquisition | Pose une question oui/non, où l'Infidèle peut mentir. |

| Étape | Effet |
|------------------------|--|
| La Grâce Divine | Protège un joueur du bannissement. |
| L'Œil Sacré | Demande à un joueur s'il a un rôle spécial (l'Infidèle peut mentir). |

Révision #7

Créé 2024-11-20 12:00:27 UTC par Admin

Mis à jour 2024-11-20 15:30:47 UTC par Admin