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.

Étape	Effet
Le Masque	Échange son rôle avec un autre joueur pour ce tour.
L’Inquisition	Pose une question oui/non, où l’Infidèle peut mentir.
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