

# 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
<b>L'Obstruction</b>	Annule une autre étape de rituel en la déclarant à voix haute.
<b>La Malédiction</b>	Maudit un joueur, qui perd son droit de vote pour ce tour.

Étape	Effet
<b>Le Masque</b>	Échange son rôle avec un autre joueur pour ce tour.
<b>L'Inquisition</b>	Pose une question oui/non, où l'Infidèle peut mentir.
<b>La Grâce Divine</b>	Protège un joueur du bannissement.
<b>L'Œil Sacré</b>	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