SALEM
1692

4 à 12 joueurs • 20–40 minutes • 14 ans et +

SALEM 1692

Aperçu du jeu

An de grâce 1692. Le mal rôde dans la petite ville de Salem, Massachusetts, et vous avez la certitude que certains de vos concitoyens sont des Sorcières ! Au fil du jeu, vous piochez et jouez des cartes afin d'accuser les joueurs dont vous vous méfiez et d'aider ceux qui, d'après vous, sont de votre côté. Sitôt que la carte Nuit est révélée, les Sorcières tentent de tuer un innocent.

Les joueurs qui ont reçu une carte Procès Sorcière à un moment ou un autre sont des Sorcières ; ils doivent éliminer le reste des habitants pour décrocher la victoire. À l'inverse, ceux qui n'en ont jamais reçu (et sont restés des Puritains) gagnent la partie s'ils parviennent à révéler toutes les cartes Sorcière. Mais prenez garde : la Conspiration fait circuler les cartes Procès autour de la table, de sorte qu'une personne en qui vous aviez confiance pourrait devenir une Sorcière au cours de la partie. Agissez sans tarder, ou vous serez bientôt le dernier Puritain digne de ce nom dans une ville envahie par le mal !

Matériel

15 cartes Citoyen

59 cartes Salem

1 sablier de 30 secondes

15 cartes Victime

39 cartes Procès

1 pion Marteau

Mise en place

1. Pour un groupe débutant à Salem, nous vous conseillons d'avoir recours à un Modérateur : il animera la partie (sans y participer) en se référant au Script du Modérateur intégré aux règles.

   Si personne ne souhaite endosser ce rôle, vous pouvez télécharger l'application gratuite « Salem 1692 Moderator », disponible sur iOS et Android.

   Si vous connaissez déjà les règles et/ou souhaitez tous participer, le joueur qui maîtrise le mieux Salem *est désigné Crieur public. Son rôle est de lancer la partie et d'assurer le déroulement des manches de Nuit (lorsque tous les yeux sont fermés). Les étapes à suivre pour une partie avec Crieur public sont résumées pages 9–10.*

2. En fonction du nombre de joueurs, récupérez autant de cartes Procès qu'indiqué dans le tableau ci-dessous et remettez les autres dans la boîte. Mélangez-les et distribuez-les équitablement entre tous les joueurs, face cachée. Chacun regarde discrètement ses cartes avant de les aligner face cachée devant lui. Le nombre de cartes Procès en possession de chaque joueur est une information publique, à laquelle tout le monde doit avoir accès à tout moment.

   Si vous avez reçu la moindre carte Sorcière, vous resterez une Sorcière jusqu'à la fin de la partie. Si vous avez reçu la carte Prévôt, vous incarnerez le Prévôt et tenterez de sauver un joueur pendant la Nuit. Il est possible d'être à la fois Sorcière et Prévôt.

Joueurs	2-3*	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Puritain	18	18	23	27	32	29	33	27	30	33
Sorcière	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Prévôt	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

**À 2–3 joueurs, ajoutez 1 ou 2 « fantômes ». Après avoir lu les règles classiques, consultez les ajustements relatifs à ce type de partie, page 16.*

3. Mélangez les cartes Citoyen et distribuez-en une à chaque joueur, qui la pose face visible devant lui avant de lire sa capacité à voix haute pour l'ensemble du groupe.

Pour une partie à 7 ou moins, vous pouvez distribuer deux cartes Citoyen par joueur. Chacun en choisit une avant de remettre l'autre dans la boîte.

4. Retirez les cartes Chat noir, Nuit et Conspiration du paquet, mélangez-le et distribuez trois cartes à chaque joueur. Remettez ensuite la carte Conspiration à l'intérieur du paquet, placez la carte Nuit au-dessous et laissez le Chat noir de côté.

5. Placez le pion Marteau au centre de la table. Si vous jouez avec un Modérateur ou l'application, remettez toutes les cartes Victime dans la boîte. Si vous utilisez un Crieur public, sélectionnez celles qui correspondent aux cartes Citoyen de chaque joueur, empilez-les sur la table et rangez les autres dans la boîte.

6. Jouez l'Aube, qui ne se produit qu'au début de la partie. Cette phase permet aux Sorcières de se reconnaître entre elles et d'assigner le Chat noir au joueur de leur choix. Elles peuvent aussi placer cette carte néfaste sur l'une d'entre elles afin d'éloigner les soupçons.

Le Modérateur fait s'endormir le village :

« *Citoyens de Salem, fermez tous les yeux.* »

Quand tout le monde s'est exécuté, il s'adresse aux Sorcières :

« *Sorcières, ouvrez les yeux et désignez discrètement la personne qui recevra le Chat noir. Il peut s'agir de l'une d'entre vous.* »

Il s'assure de bien voir qui les Sorcières désignent, puis leur intime de refermer les yeux :

« *Sorcières, fermez les yeux.* »

Une fois leurs paupières closes, il réveille le village :

« *Ouvrez tous les yeux.* »

Le Modérateur place alors la carte Chat noir devant le joueur désigné par les Sorcières.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a reçu la carte Chat noir commence. Procédez ensuite en sens horaire.

Pendant votre tour

Choisissez l'UNE de ces deux options :

1. Piochez 2 cartes et mettez fin à votre tour.

   Si vous piochez une carte **NOIRE**, vous devez immédiatement la jouer et la résoudre.

OU

2. Jouez une ou plusieurs carte(s) sur n'importe quel(s) autre(s) joueur(s). Vous pouvez en jouer autant que vous le souhaitez pendant votre tour.

Les cartes **VERTES** sont défaussées après leur résolution.

Les cartes **BLEUES** restent devant un joueur jusqu'à sa mort, ou jusqu'à ce qu'elles soient déplacées ou défaussées par une autre carte (comme Bouc émissaire ou Malédiction).

Les cartes **ROUGES** restent devant un joueur jusqu'à ce qu'il ait accumulé un total d'au moins 7 accusations. La personne qui lui inflige sa septième (ou plus) accusation sélectionne une carte Procès au hasard parmi celles de l'accusé et la révèle. Toutes les cartes rouges que détient l'accusé sont ensuite défaussées.

Note : *« jouer » une carte signifie la prendre dans votre main et la poser devant un autre joueur pour utiliser son effet. Un joueur est le détenteur des cartes qui se trouvent devant lui.*

Les tours s'enchaînent ainsi, un joueur après l'autre, jusqu'à ce que la Nuit tombe (cf. page 7) et que les Sorcières s'en prennent à une pauvre victime innocente.

Un joueur meurt si :

Toutes ses cartes Procès ont été révélées.

OU

L'une de ses cartes Procès révélées indique Sorcière.

OU

Les Sorcières le tuent pendant la Nuit.

Lorsqu'un joueur meurt, il défausse sa main ainsi que toutes les cartes bleues et rouges qui se trouvent devant lui. Il doit alors révéler le reste de ses cartes Procès et avouer (en toute honnêteté) s'il a été en possession de la moindre carte Sorcière au cours de la partie.

Fin de la partie

Les Puritains (joueurs qui n'ont reçu aucune carte Sorcière pendant la partie) gagnent sitôt qu'ils révèlent la dernière carte Procès Sorcière, en fonction du nombre distribué durant la mise en place du jeu.

OU

Les Sorcières (quiconque est *ou a été* en possession d'une carte Procès Sorcière à un moment de la partie) gagnent lorsque tous les joueurs encore vivants sont devenus des Sorcières.

Les Puritains gagnent lorsque toutes les cartes Sorcière ont été révélées.

Cartes noires

Lorsqu'une carte noire est piochée, elle doit être *immédiatement* révélée et résolue.

Conspiration

Pendant une Conspiration, tous les joueurs reçoivent une carte Procès qui appartenait à leur voisin de gauche. S'il s'agit d'une carte Sorcière, vous rejoignez leur assemblée !

Lorsque la carte Conspiration est piochée :

1. Le joueur qui l'a piochée choisit et révèle une carte Procès appartenant à celui qui détient le Chat noir. Si personne ne l'a, passez cette étape.
2. Tous les joueurs prennent simultanément une carte Procès (face cachée) parmi celles de leur voisin de gauche et la consultent discrètement.

3. Chaque joueur place sa nouvelle carte face cachée devant lui, avec ses autres cartes Procès. Reprenez ensuite la partie où elle s'était arrêtée.
   Si vous avez reçu une carte Sorcière, vous rejoignez aussitôt le camp du mal. Si vous en avez perdu une, vous restez une Sorcière et faites toujours partie de leur assemblée.

   Si vous avez reçu la carte Prévôt, ce rôle est désormais le vôtre et vous pourrez distribuer le pion Marteau pendant la Nuit. Si vous avez perdu cette carte, vous n'êtes plus le Prévôt et n'avez donc plus le droit d'ouvrir les yeux à ce moment-là de la Nuit.

Nuit

Pendant la Nuit, les Sorcières tentent de tuer un autre joueur (ou l'une des leurs, pour brouiller les pistes) et le Prévôt s'efforce d'en sauver un. Si le Prévôt est aussi une Sorcière, il peut choisir en son âme et conscience de protéger le mauvais joueur.

Contrairement à l'Aube, le Chat noir ne joue aucun rôle particulier durant la Nuit. Si quelqu'un ne participe pas ou si un joueur est mort lors d'une précédente Nuit, nous vous conseillons d'en faire le Modérateur au lieu d'utiliser un Crieur public.

Lorsque la carte Nuit est piochée, le Modérateur fait s'endormir le village :

« *Citoyens de Salem, fermez tous les yeux.* »

Quand tout le monde s'est exécuté, il s'adresse aux Sorcières :

« *Si vous détenez ou avez détenu une carte Sorcière, ouvrez les yeux et désignez discrètement la personne que vous souhaitez tuer. Il peut s'agir de l'une d'entre vous.* »

Il s'assure de bien voir qui les Sorcières désignent et de s'en souvenir, puis leur intime de refermer les yeux :

« *Sorcières, fermez les yeux.* »

Une fois leurs paupières closes, il s'adresse au Prévôt :

« *Prévôt, ouvrez les yeux et désignez une personne à protéger. Il ne peut pas s'agir de vous-même.* »

Le Modérateur pose le pion Marteau devant le joueur désigné, puis intime au Prévôt de refermer les yeux :

« *Prévôt, fermez les yeux.* »

Sitôt qu'il s'est exécuté, le Modérateur réveille le village :

> « *Ouvrez tous les yeux. Avant que je ne dévoile la personne tuée, chacun d'entre vous peut choisir de se confesser en révélant l'une de ses cartes Procès, au choix. Vous tromperez ainsi la mort pour cette Nuit, même s'il s'avère que vous êtes la victime. Cette décision doit être prise avant la fin du temps imparti par le sablier.* »

Le Modérateur retourne alors le sablier. Une fois le temps écoulé, il révèle la victime désignée par les Sorcières. À moins qui n'ait reçu le pion Marteau, ne se soit confessé ou ne détienne la carte Asile, ce joueur meurt et révèle toutes ses cartes Procès restantes.

Ainsi s'achève la Nuit.

Mélangez la défausse pour reconstituer le paquet, glissez la carte Nuit au-dessous et reprenez la partie où elle s'était arrêtée.

Les 5 lois de Salem

1. Il est interdit de jouer une carte ou d'utiliser le pion Marteau sur soi-même. Vous ne pouvez JAMAIS jouer une carte de sorte qu'elle vous affecte directement, par exemple en posant Piété ou Alibi devant vous, en forçant un joueur à vous donner des cartes grâce à Vol ou Bouc émissaire, etc.
2. Quand vous jouez une carte, vous ne pouvez plus la récupérer une fois que vous l'avez lâchée. Si un joueur a oublié d'utiliser sa capacité spéciale pendant ce tour, tant pis pour lui !
3. Si un joueur prend trop son temps, retournez le sablier. Une fois le sable écoulé, ce joueur est obligé de piocher 2 cartes (sauf s'il en a déjà joué) et de mettre fin à son tour.
4. Les joueurs peuvent changer l'ordre de leurs cartes Procès, mais celles-ci doivent toujours rester alignées face cachée sur la table, car leur nombre est une information publique.
5. Lorsqu'un joueur meurt, il peut prononcer trois « derniers mots ». Ensuite, il ne doit plus donner aucune indication verbale ou gestuelle afin de ne pas gâcher la fin de la partie.

Vous êtes prêts à jouer !

Si vous jouez avec un crieur public

Aube

Le Crieur public pose la carte Chat noir face visible non loin du paquet (afin que les Sorcières l'attrapent plus facilement), puis intime à tout le monde de fermer les yeux. À moins d'être lui-même une Sorcière, il ferme également les siens. Il demande ensuite aux Sorcières d'ouvrir les yeux et de placer la carte Chat noir près de n'importe quel joueur.

Il effectue un lent décompte de 10 à 0 avant d'intimer aux Sorcières de refermer les yeux, puis à tous les joueurs de les rouvrir.

Celui qui a reçu la carte Chat noir doit la poser face visible devant ses cartes Procès. Une fois en jeu, elle est considérée comme n'importe quelle autre carte bleue. Elle peut être défaussée ou déplacée par certaines cartes, voire à nouveau piochée et jouée plus tard dans la partie si elle est défaussée (pour des conseils sur la manière de ne pas faire de bruit la Nuit, cf. section Astuces et règles avancées, page 11).

Nuit

1. Empilez les cartes Victime correspondant aux citoyens encore en jeu, puis posez-les face visible non loin du paquet. Les Sorcières pourront ainsi les attraper plus facilement et discrètement pendant la Nuit.
2. Le Crieur public demande à tout le monde de fermer les yeux.
3. Le Crieur public demande aux Sorcières d'ouvrir les yeux, de choisir n'importe quelle carte Victime et de la séparer des autres en la reposant *face cachée* (afin d'indiquer quel joueur elles souhaitent éliminer), puis d'empiler à nouveau le reste des cartes Victime *face cachée*. Le Crieur public effectue un décompte de 20 à 0 avant d'intimer aux Sorcières de refermer les yeux. À moins d'être lui-même une Sorcière, il garde les siens fermés pendant tout ce temps.
4. Le Crieur public demande au Prévôt d'ouvrir les yeux et de placer le pion Marteau près de n'importe quel autre joueur (afin d'indiquer qu'il souhaite le sauver). Il effectue ensuite un décompte de 10 à 0 avant d'intimer au Prévôt de refermer les yeux. À moins d'être lui-même le Prévôt, il garde les siens fermés pendant tout ce temps.
5. Le Crieur public demande à tout le monde de rouvrir les yeux, retourne le sablier et propose aux joueurs de se confesser. Quiconque décide de le faire révèle l'une de ses cartes Procès (au choix), ce qui lui offre l'immunité contre les cartes Victime pendant cette Nuit. La décision de se confesser ou non doit être prise avant la fin du temps imparti par le sablier.
6. Retournez la carte Victime choisie par les Sorcières. Le joueur correspondant meurt et révèle toutes ses cartes Procès restantes, *sauf* :

Si le Prévôt lui a donné le pion Marteau.

OU

S'il a choisi de se confesser avant que la carte Victime ne soit révélée.

OU

S'il détient la carte Asile.

Ainsi s'achève la Nuit.

Mélangez la défausse pour reconstituer le paquet, glissez la carte Nuit au-dessous et reprenez la partie où elle s'était arrêtée.

Pour couvrir les mouvements à l'Aube et pendant la Nuit

Faites du bruit pendant que les Sorcières effectuent leur sale besogne. Vous pouvez par exemple taper des pieds, tapoter la table de la main, mettre une musique d'ambiance effrayante, fredonner, etc. Tout le monde peut aussi se lever avant le début de la Nuit, afin de faciliter l'accès aux cartes Victime.

Si vous utilisez un Crieur public, proposez au premier joueur tué de le relever de ses fonctions en devenant Modérateur. Cela lui permet de rester impliqué et de dissimuler plus efficacement les mouvements des Sorcières et du Prévôt.

Pour accroître la difficulté

Quand Conspiration est piochée, vous prenez habituellement une carte Procès à votre voisin de gauche. Pour relever un plus grand défi, placez au centre de la table toutes les cartes Procès récupérées lors d'une Conspiration, sans les regarder. Demandez au Modérateur/Crieur public de les mélanger et distribuez-en une à chaque joueur. Voilà qui devrait rendre la chasse aux Sorcières plus compliquée !

Vous pouvez aussi décider de ne pas forcer les joueurs qui meurent à avouer s'ils ont été en possession d'une carte Procès Sorcière.

Enfin, vous pouvez également choisir d'utiliser deux cartes Sorcière lors des parties à 4–5 joueurs, et trois cartes à 6–12 joueurs.

Pour éviter les parties trop courtes

Tant qu'un joueur possède encore quatre ou cinq cartes Procès, désignez-en deux lorsque vous lui infligez sa septième (ou plus) accusation. Il doit alors choisir laquelle révéler, mais sa réaction et sa concentration pourraient le trahir !

Clarifications

(À consulter en cas de besoin)

Cartes noires
Si vous piochez une carte noire, elle compte comme l'une des deux cartes que vous avez le droit de piocher pendant votre tour. Toute carte noire piochée en dehors de votre tour (à cause d'une capacité de citoyen) doit être résolue immédiatement, puis la partie reprend. Si vous piochez la carte Nuit, qui se trouve être noire, vous pouvez en piocher une seconde sitôt la Nuit terminée.

Cartes bleues
S'il ne reste que deux joueurs, **toutes les cartes bleues doivent être défaussées**. Mettez de côté celles que vous avez en main et/ou devant vous, continuez de jouer et écartez chaque carte bleue que vous piochez, puis prenez-en une autre du paquet.

Chat noir
Faisant fi de la première loi de Salem, les Sorcières peuvent attribuer la carte Chat noir à l'une d'entre elles pendant l'Aube afin d'éloigner les soupçons. Sitôt l'Aube passée, le Chat noir est considéré comme une carte bleue ordinaire, qui peut être défaussée par Malédiction ou déplacée par Bouc émissaire. S'il est défaussé, le Chat noir peut être de nouveau pioché et joué comme n'importe quelle autre carte bleue. Si son détenteur pioche Conspiration, il peut choisir laquelle de ses cartes Procès révéler.

Lien sacré
Si un même joueur reçoit les deux cartes Lien sacré, il les défausse immédiatement. Si l'un des détenteurs de Lien sacré est tué pendant la Nuit, l'autre meurt avec lui – même s'il s'est confessé ou a été sauvé par le Prévôt. Si un citoyen est « lié » à Mary Warren lorsqu'elle est tuée, il meurt lui aussi (l'immunité de Mary ne s'étend pas à lui). Si Lien sacré provoque la défaite simultanée des Sorcières et des Puritains, le joueur qui a déclenché l'action fatidique (en piochant la carte Nuit) choisit qui meurt en premier.

Piété
Bouc émissaire peut être utilisé pour transférer les cartes rouges d'un joueur vers celui qui possède Piété. Will Griggs peut utiliser Alibi en tant que carte Témoin contre le détenteur de Piété.

Cartes rouges
Les cartes rouges ciblent un joueur, pas l'une de ses cartes Procès en particulier. Si le nombre d'accusations portées dépasse la quantité nécessaire pour révéler un Procès (par exemple, si vous jouez une Preuve contre quelqu'un ayant déjà reçu 6 accusations), le « surplus » est perdu, car TOUTES les cartes rouges que détient l'accusé sont défaussées après son Procès. Si vous avez suffisamment d'accusations pour contraindre quelqu'un à révéler deux cartes Procès d'affilée, faites en sorte de les jouer afin qu'il en révèle d'abord une, puis l'autre.

Cartes vertes
Comme stipulé par la première loi de Salem, un joueur ne peut pas utiliser les cartes vertes sur lui-même, par exemple pour en voler d'autres ou déplacer/défausser les siennes. Il doit obligatoirement impliquer des joueurs différents de lui.

Bouc émissaire et Vol
Lorsqu'il ne reste que deux joueurs vivants, Bouc émissaire et Vol deviennent inutilisables et sont défaussés au même titre que les cartes bleues (cf. page 12).

Pilori
Lorsqu'un joueur reçoit une carte Pilori, il doit la laisser devant lui jusqu'à ce qu'il ait passé son tour, après quoi il la défausse. Si Bouc émissaire est joué contre le détenteur de Pilori, ce dernier est également déplacé. Si un même joueur reçoit deux cartes Pilori, il doit passer son tour deux fois de suite.

Prévôt
Obéissant à la première loi de Salem, le Prévôt ne peut jamais se protéger lui-même avec le pion Marteau. S'il est à la fois Prévôt et Sorcière, son penchant « maléfique » lui permet d'utiliser son pouvoir pour aider les Sorcières. Si la carte Prévôt est révélée, le joueur ne meurt pas forcément mais ce rôle devient inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

Sorcières
Un joueur peut détenir plusieurs cartes Procès Sorcière à la fois. Si l'une d'elles est révélée, ce joueur meurt et doit aussi dévoiler l'autre.
Pour gagner la partie, les Puritains doivent révéler toutes les cartes Sorcière distribuées pendant la mise en place. Il est inutile (voire impossible) d'éliminer l'ensemble des joueurs qui ont rejoint l'assemblée, car ceux qui ont perdu leur carte Sorcière pendant la Conspiration ne pourront donc jamais la révéler.

Martha Corey
Si Martha bénéficie de la capacité spéciale de John Proctor, tous deux regardent les cartes données par le joueur mort et en choisissent une à tour de rôle, en commençant par John. Si elle utilise la capacité de Cotton Mather et que ce dernier meurt, les cartes Preuve comptent immédiatement comme 3 accusations contre Martha, même celles qui se trouvent déjà devant elle.

Thomas Danforth et George Burroughs
Si Thomas joue des accusations contre George, leurs capacités s'annulent et il lui en faut 7 pour révéler l'une des cartes Procès de George.

Tituba
Tituba peut déplacer la carte Nuit dans le paquet. Le cas échéant, la Nuit se produit au moment où la carte est piochée. Une fois le paquet épuisé, remélangez-le et glissez la carte Nuit au-dessous. Tituba peut réorganiser le paquet et piocher des cartes pendant un même tour.

Règles pour 2-3 joueurs

Résumé

Dans l'ensemble, les parties à 2-3 joueurs se déroulent de la même manière que les autres. Consultez d'abord la mise en place et les règles habituelles, puis appliquez les changements suivants.

Note : *les capacités des citoyens sont inutilisables à 2-3 joueurs.*

Mise en place

Si vous êtes 2, ajoutez deux joueurs « fantômes » ; si vous êtes 3, n'en ajoutez qu'un seul. Alternez autant que possible les « fantômes » et les véritables joueurs autour de la table. Les fantômes n'ont pas de tour de jeu, mais chacun d'eux commence la partie avec 5 cartes Procès (devenant potentiellement la Sorcière ou le Prévôt), 3 cartes Salem (qui peuvent subir les effets de Vol et Incendie) et 1 carte Citoyen (dont la capacité ne s'appliquera pas).

Pendant votre tour

En plus des deux actions habituelles (piocher 2 cartes ou en jouer n'importe quel nombre), une troisième alternative s'offre à vous pendant votre tour :

> Regardez 1 carte Procès appartenant à un fantôme, puis remélangez-la avec ses autres cartes Procès face cachée. Chaque fois que vous effectuez cette action, défaussez 2 cartes du dessus du paquet – en les résolvant s'il s'agit de Conspiration ou de Nuit.

Conspiration

Conspiration a le même effet que d'habitude, mais si vous devez donner votre carte à un fantôme, c'est votre voisin de gauche qui choisit laquelle.

Aube et Nuit

Avant l'Aube et avant chaque Nuit, mélangez les 4 cartes Victime correspondant aux 4 citoyens et posez-les face cachée sur la table. Le Modérateur/Crieur public intime à tous les joueurs de fermer les yeux, puis demande à la Sorcière de choisir une cible et de poser sa carte sur le dessus du paquet Victime. Si la Sorcière est un fantôme, c'est le hasard du mélange qui déterminera la cible. Juste avant que les joueurs ne rouvrent les yeux, le Modérateur/Crieur public devrait déplacer légèrement le paquet Victime (tout en gardant les paupières closes) afin de laisser planer le doute quant à l'identité de la Sorcière.

Les cartes Confession, Asile et Prévôt peuvent sauver les joueurs au cours de la Nuit. Contrairement à d'habitude, le Prévôt peut choisir de ne confier le pion Marteau à personne (pour faire croire aux autres qu'un fantôme incarne ce rôle) ou de se protéger lui-même.

Si un joueur est tué pendant la nuit, il perd deux cartes Procès au lieu de mourir comme lors d'une partie classique. Son voisin de gauche choisit quelles cartes sont révélées.

Fin de la partie

Les Puritains l'emportent lorsque la carte Sorcière est révélée.

La ou les Sorcière(s) gagne(nt) si :

La carte Prévôt est révélée.

OU

Un joueur ou un fantôme meurt (y compris quelqu'un ayant détenu une carte Sorcière).

OU

Tous les joueurs deviennent des Sorcières (auquel cas, le dernier à rejoindre l'assemblée a perdu).

Contexte historique et biographies

Lorsque plusieurs jeunes filles accusèrent le diable d'être à l'origine des étranges crises dont elles étaient victimes, la ville de Salem se trouva précipitée dans un tourbillon de procès et de « confessions » pour faits de sorcellerie. Au total, plus de 150 personnes furent accusées. Dix-neuf d'entre elles finirent pendues, une condamnée à la mort par écrasement, et au moins cinq autres périrent en prison.

George Burroughs – Colosse (42)
Le révérend George fut lui aussi accusé de sorcellerie, en partie à cause de ses démonstrations de force (il pouvait soulever un mousquet d'un seul doigt, glissé dans le canon) que beaucoup pensaient être l'œuvre du diable. Il récita le Notre Père durant sa pendaison, ce dont les sorcières étaient prétendument incapables.

Giles Corey – Propriétaire terrien (81)
Giles et sa femme, Martha Corey, furent tout deux accusés de sorcellerie. Ayant refusé de plaider coupable ou de se défendre face aux accusations, Giles fut donc condamné à la « peine forte et dure ». Il garda le silence jusqu'au bout et mit trois jours à mourir, écrasé par l'accumulation de pierres sur son corps.

Martha Corey – Couturière (72)
Épouse respectée de Giles et pieuse paroissienne, Martha s'opposa publiquement à la pratique des procès. Des fillettes l'accusèrent de sorcellerie et imitèrent ses gestes au tribunal, afin de « prouver » qu'elle les contrôlait. Martha fut pendue en septembre 1692, et cette condamnation en dépit de son statut social marqua un tournant dans les procès.

Thomas Danforth – Juge (69)
Thomas était l'un des juges ayant officié lors des nombreux procès de Salem. Il désapprouvait les méthodes employées par le tribunal, notamment le recours aux « preuves spectrales », et a pu jouer un rôle dans la cessation des procès.

Sarah Good – Mendiante (39)
Sarah était une mendiante sans domicile, dont la mauvaise réputation fut sans doute à l'origine des accusations portées à son encontre. Elle fut notamment dénoncée pour avoir refusé de se conformer à nombre des « attentes puritaines » de la ville, et fut pendue en juillet 1692.

Will Griggs – Médecin (74)
Griggs était chargé d'établir la culpabilité des sorcières et de déterminer leur degré d'implication dans les pratiques occultes. Une fois son diagnostic établi, il envoyait ses « patientes » comparaître à leur procès, où elles étaient souvent jugées coupables et exécutées.

Cotton Mather – Pasteur (29)
À l'époque des procès des sorcières, Cotton était l'un des pasteurs les plus éminents de Nouvelle-Angleterre. Beaucoup lui reprochent d'avoir jeté les bases de l'extrémisme et d'avoir autorisé le recours aux « preuves spectrales » contre les prévenus. Par la suite, Cotton devint un auteur et un scientifique renommé.

Rebecca Nurse – Femme au foyer (71)
Rebecca comptait parmi les plus âgées et les plus respectées de tous les accusés. Trente-neuf membres de sa communauté signèrent une pétition afin qu'elle soit libérée de prison. D'abord innocentée, elle fut déclarée coupable et pendue après révision de la sentence. Son calme et sa dignité sur le gibet firent très forte impression.

Samuel Parris – Révérend (39)
Samuel Parris était le révérend principal de la ville de Salem. Avant les procès des sorcières, il traquait les « comportements iniques » et s'en prenait aux membres les plus réputés de sa congrégation, la ville l'ayant jugé inapte à accomplir son office et privé de salaire. Son attitude contribua aux tensions et à la paranoïa qui régnaient à Salem.

William Phips – Gouverneur (42)
D'abord charpentier de marine à Boston, Sir William Phips devint capitaine de navire et découvrit un trésor dans l'épave d'un galion espagnol. Il utilisa cet argent et ses relations pour être nommé premier gouverneur royal du Massachussetts. Phips fut responsable de la constitution puis de la dissolution de la cour où se tenaient les procès des sorcières de Salem.

John Proctor – Fermier (59)
John avait très bonne réputation. Lorsque sa femme Elizabeth fut pointée du doigt, il la défendit et refusa de croire aux accusations des jeunes filles. C'est pourquoi Abigail Williams le dénonça pour violence, affirmant qu'il l'avait forcée à toucher le Livre du Diable. John fut pendu en août 1692.

Ann Putnam – Écolière (13)
Membre de la puissante famille Putnam, Ann compta parmi les premières accusatrices de sa ville. De nos jours, certains pensent que ses parents la forcèrent à dénoncer des personnes avec lesquelles ils s'étaient querellés. En 1706, Ann présenta des excuses publiques pour le rôle qu'elle avait joué dans la chasse aux sorcières.

Tituba – Conteuse (35)
Tituba était l'une des esclaves de Samuel Parris. Ce fut l'une des trois premières personnes accusées de sorcellerie : elle aurait enchanté les fillettes de la ville avec des récits mythiques. Malgré sa confession, elle ne fut jamais pendue et finit par être libérée de prison.

Mary Warren – Servante (17)
Mary était l'une des servantes de la famille Proctor. Elle attesta avoir vu le fantôme de Giles Corey pendant l'une de ses crises, avant d'accuser John Proctor de maltraitance. Elle finit par être arrêtée pour actes de sorcellerie et avoua sous la contrainte, mais elle échappa à la pendaison et fut libérée peu après.

Abigail Williams – Enfant (11)
Abigail, la nièce de Samuel Parris, fut l'une des premières fillettes à dénoncer d'autres personnes pour sorcellerie, à commencer par Sarah Good et Tituba. Elle affirma être victime de crises d'épilepsie et de douleurs aiguës provoquées par des sorcières.

Crédits

Règles et mécaniques de jeu : Travis Hancock
Conception graphique : Holly Hancock
Illustrations : Sarah Keele
Application fanmade « Salem 1692 Moderator » :
René Uittenbogaard

Merci

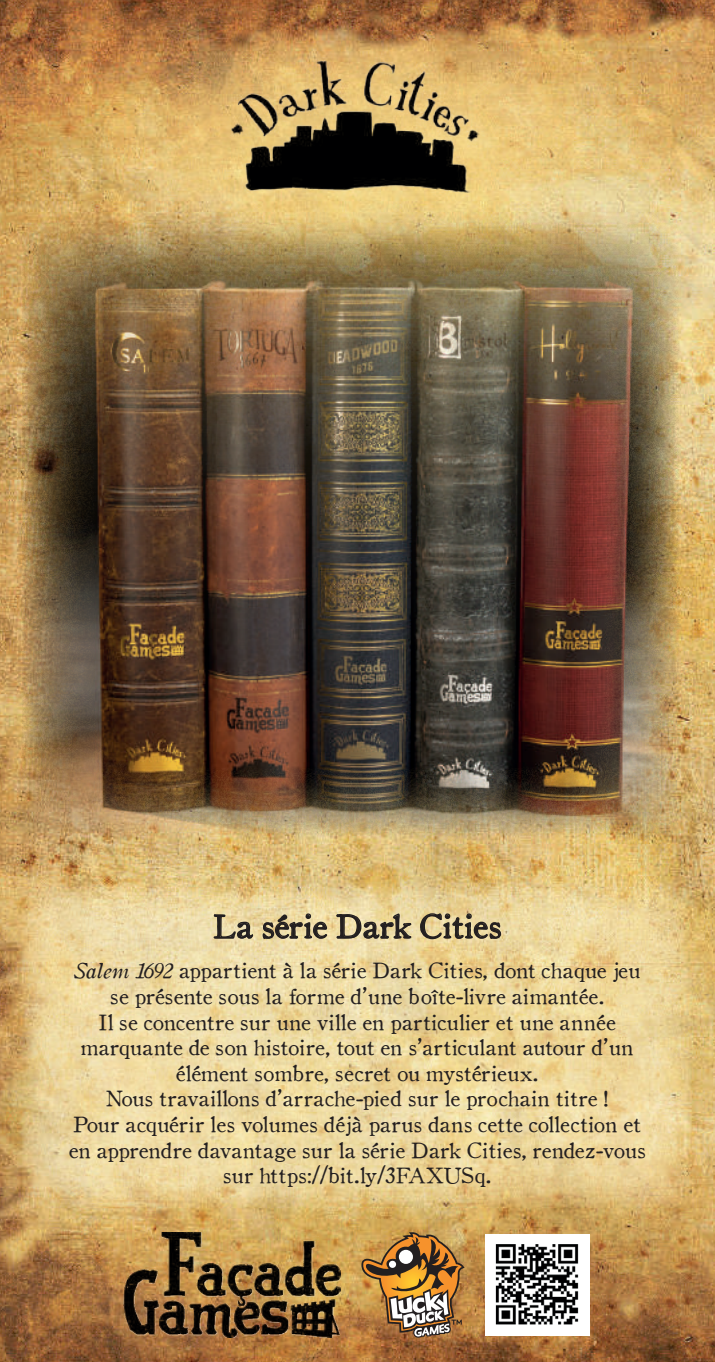
À tous nos bêta-testeurs, notamment :
Ben et Meagan Nielsen
Jayson et Whitney Jensen

Et

À tous nos backers sur Kickstarter, qui ont permis à ce jeu de voir le jour au printemps 2015.

Édition française par Lucky Duck Games
Traduction : Léna Geynet
Relecture : Elric Rozet
Maquette : Łukasz Kempiński
Responsable éditoriale : Elodie Nelow

©2015 Façade Games LLC, PO Box 119 Alpha, Ohio 45301, USA. Tous droits réservés.
Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.


Dark Cities
SALEM
TORTUGA
1667
DEADWOOD
1876
Facade Games
Dark Cities
La série Dark Cities
Salem 1692 appartient à la série Dark Cities, dont chaque jeu se présente sous la forme d'une boîte-livre aimantée.
Il se concentre sur une ville en particulier et une année marquante de son histoire, tout en s'articulant autour d'un élément sombre, secret ou mystérieux.
Nous travaillons d'arrache-pied sur le prochain titre !
Pour acquérir les volumes déjà parus dans cette collection et en apprendre davantage sur la série Dark Cities, rendez-vous sur https://bit.ly/3FAXUSq.
Facade Games
Lucky Duck Games