Complots

Saint-Barthelemy

Extension

Jouez maintenant en équipe, ou presque...

*Une extension pour **Complots**, par Rikki Tahta.*
Nécessite le jeu de base pour pouvoir être jouée.

Matériel

8 cartes Religion recto/verso, 1 carte Hospice.

Mise en place

L'Hospice est placé au centre de la table.
On donne à chaque joueur une carte Religion (Catholique/Protestant).
Le premier joueur choisit sa face Religion et pose sa carte devant lui.
Dans le sens horaire, chaque joueur prend ensuite une face Religion différente du joueur précédent.

Règles

Chacun possède une religion, catholique ou protestante, et doit toujours garder visible devant lui le bon côté de sa carte Religion.
Les joueurs d'une même religion sont liés par un pacte de « non agression ». Quatre actions sont désormais interdites entre les joueurs d'une même religion : utiliser le pouvoir du *Capitaine*, utiliser le pouvoir de *L'Assassin*, faire un *Assassinat* et bloquer *L'Aide étrangère*. En revanche, il est toujours possible de mettre en doute un joueur de la même religion que soi.

.../...

Lorsqu'il y a ***réunification*** – religion unique pour tous les joueurs – c'est chacun pour soi et il ne doit alors en rester qu'un !

Nouvelles actions

Dorénavant, un joueur peut choisir à son tour une action parmi six, et non plus une parmi quatre comme dans les règles de base.
Voici les deux nouvelles actions disponibles :

Conversion : il est possible de changer de religion. Il en coûte un don de 1 pièce d'argent pour se convertir et de 2 pièces pour convertir un autre joueur. Les pièces payées sont placées sur *L'Hospice*. La carte Religion du joueur ciblé est alors retournée sur l'autre face. Lorsqu'il y a ***réunification***, il n'y a plus de conversion possible.

Détournement de fonds : en annonçant ne pas avoir *La Duchesse* (cela peut être du bluff), un joueur peut prendre tout l'argent posé sur *L'Hospice*. N'importe qui peut alors bien évidemment le mettre en doute. Cette mise en doute fonctionne comme une mise en doute classique, à l'exception suivante : si le joueur mis en doute n'a perdu aucune vie à ce moment de la partie, il doit révéler ses deux cartes Personnage afin de prouver qu'il n'a pas *La Duchesse*. Il remet ensuite ses deux cartes à la *Cour*, mélange les cartes de la *Cour* et en pioche deux nouvelles (au lieu d'une seule habituellement).

© 2014 Ferti. All rights reserved. v1.0
http://www.ferti-games.com - ferti@orange.fr
Illustrations : Naïade