Résumé d'une manche

1. Production

Produisez des ressources et des pièces.

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

2. Cartes

1. Défaussez toutes vos cartes Bâtiment sauf 1.
2. Piochez 4 cartes Bâtiment et 1 carte Événement.
3. Passez 2 des bâtiments piochés comme indiqué au dos des cartes (sauf à la manche 1).

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

3. Transactions

Suivez les instructions de l'application :

1. Faites une offre. (Vous ne pouvez pas offrir d'âme !)
2. L'application distribue les offres : acceptez ou refusez-les.
3. L'application redistribue les offres : acceptez ou refusez-les.
4. L'application rend les coffres.

4. Actions

1. Si vous avez 2 cartes Événement, défaussez-en 1.
2. Planifiez l'événement et les actions.
3. Résolvez votre plan comme indiqué sur votre plateau Actions.
4. Payez pour chaque action supplémentaire.
5. Vérifiez les hauts faits / .

5. Intérêts

1. Avancez votre marqueur Intérêts d'autant de cases que votre dette.
2. Augmentez ensuite de 1 votre dette chaque fois que votre marqueur Intérêts revient sur sa case de départ.
3. Si votre dette dépasse 10, mettez-la à 9 et gagnez .

6. Réputation

1. Tous les joueurs les plus haut gagnent .
2. Tous les joueurs les plus bas gagnent .
3. Les marqueurs se déplacent vers le centre.

7. Chasse aux sorcières

8. Inquisition

Tournez la roue de production jusqu'au numéro de manche suivant.

N'oubliez pas :

Vous pouvez faire un emprunt, mais aussi acheter ou vendre des ressources quand vous le souhaitez.

Chasse aux sorcières & Inquisition

7. Chasse aux sorcières (2 & 3)

1. Les joueurs accusent simultanément. (Vous pouvez révéler une main vide.)
2. Si 2 joueurs accusent le même joueur, l'accusé doit montrer 3 fragments d'âmes ou se confesser.

8. Inquisition (3 & 5)

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

Étape I – Messe noire

1. Vous pouvez acheter des ailes d'anges pour 5 pièces la paire.
2. Préparez les coffres :
   - Celui du **DIABLE** doit inclure tous les fragments portant la marque de l'adepte. Il peut aussi inclure des fragments mortels.
   - + L'**ADEPTE** et les **MORTELS** peuvent deviner qui est le diable.

     Manche 5 : Impossible de deviner qui est le diable si le diable a été révélé lors de la manche 3.
   - + Les **MORTELS** peuvent deviner qui est l'adepte.
   - **TOUT LE MONDE** peut mettre pour soudoyer les inquisiteurs.
3. Ouvrez et résolvez les coffres :
   - Placez les pièces sur le plateau. Chaque série de 5 pièces permet de soudoyer 1 inquisiteur (A, B, puis C).
   - Inspectez les fragments d'âmes dans le coffre du diable, puis donnez les récompenses au diable et à l'adepte.
   - Résolvez les suppositions :

     Manche 3 :
     - S'il n'y a pas 2 suppositions concordantes, laissez toutes les suppositions.
     - S'il y a 2 suppositions concordantes, retirez toutes les suppositions. Tout joueur accusé 2 fois doit dire si l'accusation est vraie ou fausse.
     - Utilisez l'application pour rendre chaque coffre à son propriétaire.

     Manche 5 :
     - Décomptez toutes les suppositions des deux manches.

Étape II – Inquisiteurs

Pour chaque inquisiteur, vous devez révéler 1 fragment d'âme, payer 1 indulgence ou subir 1 pénalité.

À la fin de la manche 3 :

- Révélez les inquisiteurs B et C.
- Tous les ***Invités*** retournent dans leur pioche.
- Retournez la tuile Résumé de l'inquisition.

Coffres de départ

Diable :

Adepte :

Mortel : /

Variante expert :

+

+

Résumé d'une manche

1. Production

Produisez des ressources et des pièces.

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

2. Cartes

1. Défaussez toutes vos cartes Bâtiment sauf 1.
2. Piochez 4 cartes Bâtiment et 1 carte Événement.
3. Passez 2 des bâtiments piochés comme indiqué au dos des cartes (sauf à la manche 1).

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

3. Transactions

Suivez les instructions de l'application :

1. Faites une offre. (Vous ne pouvez pas offrir d'âme !)
2. L'application distribue les offres : acceptez ou refusez-les.
3. L'application redistribue les offres : acceptez ou refusez-les.
4. L'application rend les coffres.

4. Actions

1. Si vous avez 2 cartes Événement, défaussez-en 1.
2. Planifiez l'événement et les actions.
3. Résolvez votre plan comme indiqué sur votre plateau Actions.
4. Payez pour chaque action supplémentaire.
5. Vérifiez les hauts faits / .

5. Intérêts

1. Avancez votre marqueur Intérêts d'autant de cases que votre dette.
2. Augmentez ensuite de 1 votre dette chaque fois que votre marqueur Intérêts revient sur sa case de départ.
3. Si votre dette dépasse 10, mettez-la à 9 et gagnez .

6. Réputation

1. Tous les joueurs les plus haut gagnent .
2. Tous les joueurs les plus bas gagnent .
3. Les marqueurs se déplacent vers le centre.

7. Chasse aux sorcières

8. Inquisition

Tournez la roue de production jusqu'au numéro de manche suivant.

N'oubliez pas :

Vous pouvez faire un emprunt, mais aussi acheter ou vendre des ressources quand vous le souhaitez.

Chasse aux sorcières & Inquisition

7. Chasse aux sorcières (2 & 3)

1. Les joueurs accusent simultanément. (Vous pouvez révéler une main vide.)
2. Si 2 joueurs accusent le même joueur, l'accusé doit montrer 3 fragments d'âmes ou se confesser.

8. Inquisition (3 & 5)

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

Étape I – Messe noire

1. Vous pouvez acheter des ailes d'anges pour 5 pièces la paire.
2. Préparez les coffres :
   - Celui du **DIABLE** doit inclure tous les fragments portant la marque de l'adepte. Il peut aussi inclure des fragments mortels.
   - + L'**ADEPTE** et les **MORTELS** peuvent deviner qui est le diable.

     Manche 5 : Impossible de deviner qui est le diable si le diable a été révélé lors de la manche 3.
   - + Les **MORTELS** peuvent deviner qui est l'adepte.
   - **TOUT LE MONDE** peut mettre pour soudoyer les inquisiteurs.
3. Ouvrez et résolvez les coffres :
   - Placez les pièces sur le plateau. Chaque série de 5 pièces permet de soudoyer 1 inquisiteur (A, B, puis C).
   - Inspectez les fragments d'âmes dans le coffre du diable, puis donnez les récompenses au diable et à l'adepte.
   - Résolvez les suppositions :

     Manche 3 :
     - S'il n'y a pas 2 suppositions concordantes, laissez toutes les suppositions.
     - S'il y a 2 suppositions concordantes, retirez toutes les suppositions. Tout joueur accusé 2 fois doit dire si l'accusation est vraie ou fausse.
     - Utilisez l'application pour rendre chaque coffre à son propriétaire.

     Manche 5 :
     - Décomptez toutes les suppositions des deux manches.

Étape II – Inquisiteurs

Pour chaque inquisiteur, vous devez révéler 1 fragment d'âme, payer 1 indulgence ou subir 1 pénalité.

À la fin de la manche 3 :

- Révélez les inquisiteurs B et C.
- Tous les ***Invités*** retournent dans leur pioche.
- Retournez la tuile Résumé de l'inquisition.

Coffres de départ

Diable :

Adepte :

Mortel : /

Variante expert :

+

+

Résumé d'une manche

1. Production

Produisez des ressources et des pièces.

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

2. Cartes

1. Défaussez toutes vos cartes Bâtiment sauf 1.
2. Piochez 4 cartes Bâtiment et 1 carte Événement.
3. Passez 2 des bâtiments piochés comme indiqué au dos des cartes (sauf à la manche 1).

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

3. Transactions

Suivez les instructions de l'application :

1. Faites une offre. (Vous ne pouvez pas offrir d'âme !)
2. L'application distribue les offres : acceptez ou refusez-les.
3. L'application redistribue les offres : acceptez ou refusez-les.
4. L'application rend les coffres.

4. Actions

1. Si vous avez 2 cartes Événement, défaussez-en 1.
2. Planifiez l'événement et les actions.
3. Résolvez votre plan comme indiqué sur votre plateau Actions.
4. Payez pour chaque action supplémentaire.
5. Vérifiez les hauts faits / .

5. Intérêts

1. Avancez votre marqueur Intérêts d'autant de cases que votre dette.
2. Augmentez ensuite de 1 votre dette chaque fois que votre marqueur Intérêts revient sur sa case de départ.
3. Si votre dette dépasse 10, mettez-la à 9 et gagnez .

6. Réputation

1. Tous les joueurs les plus haut gagnent .
2. Tous les joueurs les plus bas gagnent .
3. Les marqueurs se déplacent vers le centre.

7. Chasse aux sorcières

8. Inquisition

Tournez la roue de production jusqu'au numéro de manche suivant.

N'oubliez pas :

Vous pouvez faire un emprunt, mais aussi acheter ou vendre des ressources quand vous le souhaitez.

Chasse aux sorcières & Inquisition

7. Chasse aux sorcières (2 & 3)

1. Les joueurs accusent simultanément. (Vous pouvez révéler une main vide.)
2. Si 2 joueurs accusent le même joueur, l'accusé doit montrer 3 fragments d'âmes ou se confesser.

8. Inquisition (3 & 5)

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

Étape I – Messe noire

1. Vous pouvez acheter des ailes d'anges pour 5 pièces la paire.
2. Préparez les coffres :
   - Celui du **DIABLE** doit inclure tous les fragments portant la marque de l'adepte. Il peut aussi inclure des fragments mortels.
   - + L'**ADEPTE** et les **MORTELS** peuvent deviner qui est le diable.

     Manche 5 : Impossible de deviner qui est le diable si le diable a été révélé lors de la manche 3.
   - + Les **MORTELS** peuvent deviner qui est l'adepte.
   - **TOUT LE MONDE** peut mettre pour soudoyer les inquisiteurs.
3. Ouvrez et résolvez les coffres :
   - Placez les pièces sur le plateau. Chaque série de 5 pièces permet de soudoyer 1 inquisiteur (A, B, puis C).
   - Inspectez les fragments d'âmes dans le coffre du diable, puis donnez les récompenses au diable et à l'adepte.
   - Résolvez les suppositions :

     Manche 3 :
     - S'il n'y a pas 2 suppositions concordantes, laissez toutes les suppositions.
     - S'il y a 2 suppositions concordantes, retirez toutes les suppositions. Tout joueur accusé 2 fois doit dire si l'accusation est vraie ou fausse.
     - Utilisez l'application pour rendre chaque coffre à son propriétaire.

     Manche 5 :
     - Décomptez toutes les suppositions des deux manches.

Étape II – Inquisiteurs

Pour chaque inquisiteur, vous devez révéler 1 fragment d'âme, payer 1 indulgence ou subir 1 pénalité.

À la fin de la manche 3 :

- Révélez les inquisiteurs B et C.
- Tous les ***Invités*** retournent dans leur pioche.
- Retournez la tuile Résumé de l'inquisition.

Coffres de départ

Diable :

Adepte :

Mortel : /

Variante expert :

+

+

Résumé d'une manche

1. Production

Produisez des ressources et des pièces.

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

2. Cartes

1. Défaussez toutes vos cartes Bâtiment sauf 1.
2. Piochez 4 cartes Bâtiment et 1 carte Événement.
3. Passez 2 des bâtiments piochés comme indiqué au dos des cartes (sauf à la manche 1).

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

3. Transactions

Suivez les instructions de l'application :

1. Faites une offre. (Vous ne pouvez pas offrir d'âme !)
2. L'application distribue les offres : acceptez ou refusez-les.
3. L'application redistribue les offres : acceptez ou refusez-les.
4. L'application rend les coffres.

4. Actions

1. Si vous avez 2 cartes Événement, défaussez-en 1.
2. Planifiez l'événement et les actions.
3. Résolvez votre plan comme indiqué sur votre plateau Actions.
4. Payez pour chaque action supplémentaire.
5. Vérifiez les hauts faits / .

5. Intérêts

1. Avancez votre marqueur Intérêts d'autant de cases que votre dette.
2. Augmentez ensuite de 1 votre dette chaque fois que votre marqueur Intérêts revient sur sa case de départ.
3. Si votre dette dépasse 10, mettez-la à 9 et gagnez .

6. Réputation

1. Tous les joueurs les plus haut gagnent .
2. Tous les joueurs les plus bas gagnent .
3. Les marqueurs se déplacent vers le centre.

7. Chasse aux sorcières

8. Inquisition

Tournez la roue de production jusqu'au numéro de manche suivant.

N'oubliez pas :

Vous pouvez faire un emprunt, mais aussi acheter ou vendre des ressources quand vous le souhaitez.

Chasse aux sorcières & Inquisition

7. Chasse aux sorcières (2 & 3)

1. Les joueurs accusent simultanément. (Vous pouvez révéler une main vide.)
2. Si 2 joueurs accusent le même joueur, l'accusé doit montrer 3 fragments d'âmes ou se confesser.

8. Inquisition (3 & 5)

Vous pouvez rembourser vos dettes lors de cette phase.

Étape I – Messe noire

1. Vous pouvez acheter des ailes d'anges pour 5 pièces la paire.
2. Préparez les coffres :
   - Celui du **DIABLE** doit inclure tous les fragments portant la marque de l'adepte. Il peut aussi inclure des fragments mortels.
   - + L'**ADEPTE** et les **MORTELS** peuvent deviner qui est le diable.

     Manche 5 : Impossible de deviner qui est le diable si le diable a été révélé lors de la manche 3.
   - + Les **MORTELS** peuvent deviner qui est l'adepte.
   - **TOUT LE MONDE** peut mettre pour soudoyer les inquisiteurs.
3. Ouvrez et résolvez les coffres :
   - Placez les pièces sur le plateau. Chaque série de 5 pièces permet de soudoyer 1 inquisiteur (A, B, puis C).
   - Inspectez les fragments d'âmes dans le coffre du diable, puis donnez les récompenses au diable et à l'adepte.
   - Résolvez les suppositions :

     Manche 3 :
     - S'il n'y a pas 2 suppositions concordantes, laissez toutes les suppositions.
     - S'il y a 2 suppositions concordantes, retirez toutes les suppositions. Tout joueur accusé 2 fois doit dire si l'accusation est vraie ou fausse.
     - Utilisez l'application pour rendre chaque coffre à son propriétaire.

     Manche 5 :
     - Décomptez toutes les suppositions des deux manches.

Étape II – Inquisiteurs

Pour chaque inquisiteur, vous devez révéler 1 fragment d'âme, payer 1 indulgence ou subir 1 pénalité.

À la fin de la manche 3 :

- Révélez les inquisiteurs B et C.
- Tous les ***Invités*** retournent dans leur pioche.
- Retournez la tuile Résumé de l'inquisition.

Coffres de départ

Diable :

Adepte :

Mortel :

Variante expert :