



MOLLY HOUSE

Règles du jeu

Au début du 18ème siècle, Londres devenait rapidement l'une des plus grandes villes d'Europe. Des discussions animées sur de nouvelles façons de vivre étaient organisées dans les cafés de la ville. Et dans les arrière-salles de certains établissements, une communauté naissait.

C'était le monde souterrain florissant des Mollies, des pionniers explorant le genre et la sexualité qui construisaient une communauté durant cette période de possibilités et de changements. Des chansons grivoises résonnaient tandis que les Mollies parés de leurs atours participaient à des mascarades. Les nuits étaient remplies de mariages non autorisés et de baptêmes arrosés de gin.

Molly House célèbre cette communauté en invitant les joueurs à incarner ces mollies alors qu'ils naviguent entre leurs désirs et esquivent les regards vigilants de la Société pour la Réforme des Mœurs, un groupe de citoyens cherchant à éradiquer tout comportement jugé déviant.

Pendant le jeu, les joueurs tentent d'accumuler de la joie en organisant et en participant à des fêtes. Pour se préparer, ils se déplacent sur le plateau pour collecter des cartes de vice à jouer lors de ces fêtes. Certains sites sur le plateau permettent aux joueurs d'utiliser les cartes de leur main pour construire leur réputation, ce qui peut améliorer les actions futures mais les expose également à des risques. D'autres sites, les échoppes, offrent des objets qui procurent divers avantages.

Lors des fêtes, les joueurs gagnent également de la joie pour la communauté. C'est un élément crucial du jeu. Pour que la communauté survive, les joueurs doivent aider la communauté à atteindre son seuil de joie en collaborant à l'organisation des fêtes les plus magnifiques.

Bien sûr, cette collaboration a un prix. Organiser des fêtes et effectuer certaines actions augmentera progressivement la taille de la pile de ragots. Chaque semaine, cette pile sera inspectée, générant potentiellement des preuves contre les maisons. Avec suffisamment de preuves, la Société perquisitionnera une maison de molly et inculpera les joueurs ayant la plus haute réputation dans cette maison.

Si suffisamment de preuves sont générées au cours du jeu, la communauté dans son ensemble sera entièrement infiltrée, mettant fin au jeu et ne laissant éligibles à la victoire que ceux qui ont réussi à trahir la communauté.

Composants

Cette section contient un inventaire de tous les composants ainsi que leur fonction générale.

Plateau et Tapis de Jeu

Molly House utilise un plateau à quatre panneaux ainsi qu'un tapis de jeu.

Règles et Aides

Il y a deux livrets de règles : celui-ci et les règles solo. En plus, il y a deux grandes feuilles d'aide et cinq cartes d'aide au format poker.

Marqueurs d'État du Jeu

Il y a sept marqueurs d'état du jeu. L'octogone doré marque la semaine actuelle. Le disque noir est utilisé pour marquer la joie communautaire. Le candélabre est utilisé pour indiquer l'organisateur actuel de la fête et pour déterminer le joueur de départ au début d'une semaine.

De plus, chaque Molly House possède un jeton indiquant qu'elle a été perquisitionnée, ainsi qu'une paire de jetons servant à marquer les lieux de drague adjacents pour signaler qu'ils sont désormais plus dangereux.

Cubes

Il y a seize cubes de chaque couleur de famille. Ces cubes représentent la réputation permanente si ils sont dans la zone d'un joueur ou des preuves contre une maison de molly si ils sont sur le plateau.

Jetons de Pioche et Multiplicateurs

Il y a dix jetons de pioche. Ces jetons indiquent qu'un joueur piochera une carte au début de la semaine suivante. Il y a cinq jetons multiplicateurs. **Les cubes et les jetons de pioche ne sont pas limités en nombre.** Vous pouvez placer l'un d'eux sur un multiplicateur pour indiquer qu'il compte comme trois exemplaires de cette pièce.

Pièces de Joueur

Chaque joueur possède un marqueur de joie, un pion, un plateau individuel et quatre jetons de rencontre à sa couleur (un informateur et trois loyaux). Le marqueur de joie indique la joie sur le côté étoile ou pendu sur le revers.

Dés

Il y a deux dés personnalisés à six faces, utilisés pour le mouvement, et quatre dés à dix faces, utilisés pour indiquer les valeurs des gredins et résoudre les inculpations.

Petites Cartes

Il y a vingt cartes d'objet, huit inculpations majeures et huit inculpations mineures.

Composants du Jeu Solo

Pour le jeu solo, il y a quatre dés standard à six faces, un jeu de 25 cartes d'orchestration, cinq jetons de jouer/passé, et quatre jetons de joker. *Le jeu solo nécessite seulement quatre jetons de jouer/passé, mais un cinquième a été inclus pour que les joueurs puissent l'utiliser comme aide dans les jeux multijoueurs afin d'indiquer qui a passé.*



CARTES DE VICE

Il y a 52 cartes de vice qui forment le cœur de Molly House. Les trois différents types de cartes de vice sont décrits ici, ainsi que leur fonction générale dans le jeu. De nombreux concepts et règles qui sont discutés plus en détail plus tard sont mentionnés ici en passant.

VALEUR
FAMILLE
JOIE



Désirs

Ces cartes représentent les différents gestes, désirs et rencontres qui étaient désapprouvés par la Société pour la Réforme des Mœurs. Toutes les cartes de désir ont trois attributs importants : valeur, famille et joie. La famille et la valeur d'une carte sont utilisées pour organiser des fêtes dans les maisons de molly.

Les étoiles sur une carte indiquent la quantité de joie gagnée lorsque la carte est comptabilisée lors des festivités.

Les cartes de désir présentent également un extrait tiré d'une source de l'époque et une citation. Nous avons préservé l'orthographe, la ponctuation et la capitalisation d'origine.

Les familles de Molly House:



Pentacles



Éventails



Coeurs



Coupes

Menaces

Il y a deux types de menaces : les commissaires (C) et les gredins (G). Si les joueurs les ignorent, elles peuvent conduire à l'effondrement de la communauté. Cependant, en les comptabilisant lors des fêtes, vous pouvez protéger la communauté et effacer les cartes de votre réputation.

Contrairement aux désirs, ces cartes ne marquent pas de joie. Elles ont également un effet spécial lorsqu'elles sont jouées pendant les fêtes.

Les commissaires portent les noms des officiels, tandis que les gredins sont les noms des informateurs connus.

TYPE
FAMILLE



ÉFFET
DE FESTIVITÉ

Les commissaires peuvent participer à des Rassemblements Discrets lors des fêtes.

RAPPEL DÉFAUSSE

Les mollies et les menaces sont ajoutés aux ragots s'ils sont défaussés du marché.

Mollies

Il y a deux types de mollies : les valets (V) et les reines (R). Les mollies ont une quantité de joie, qui n'est utilisée que dans des circonstances spécifiques. De plus, les mollies offrent un bonus de score.

Chaque molly est modelé d'après un homologue historique nommé.

Les mollies et les menaces incluent également un rappel en bas à droite pour les placer dans la pile de ragots si ils sont défaussés du marché.

TYPE
FAMILLE
JOIE



Les mollies n'ont pas de valeur de joie normale ; cependant, ils peuvent marquer des points de joie pour la communauté s'ils sont sélectionnés lors des fêtes.

BONUS DE MOLLY

Cet icône en bas à gauche signifie que vous marquez deux points de joie chaque fois que vous ajoutez un désir de pentacles à votre réputation qui contient déjà ce valet de pentacles.

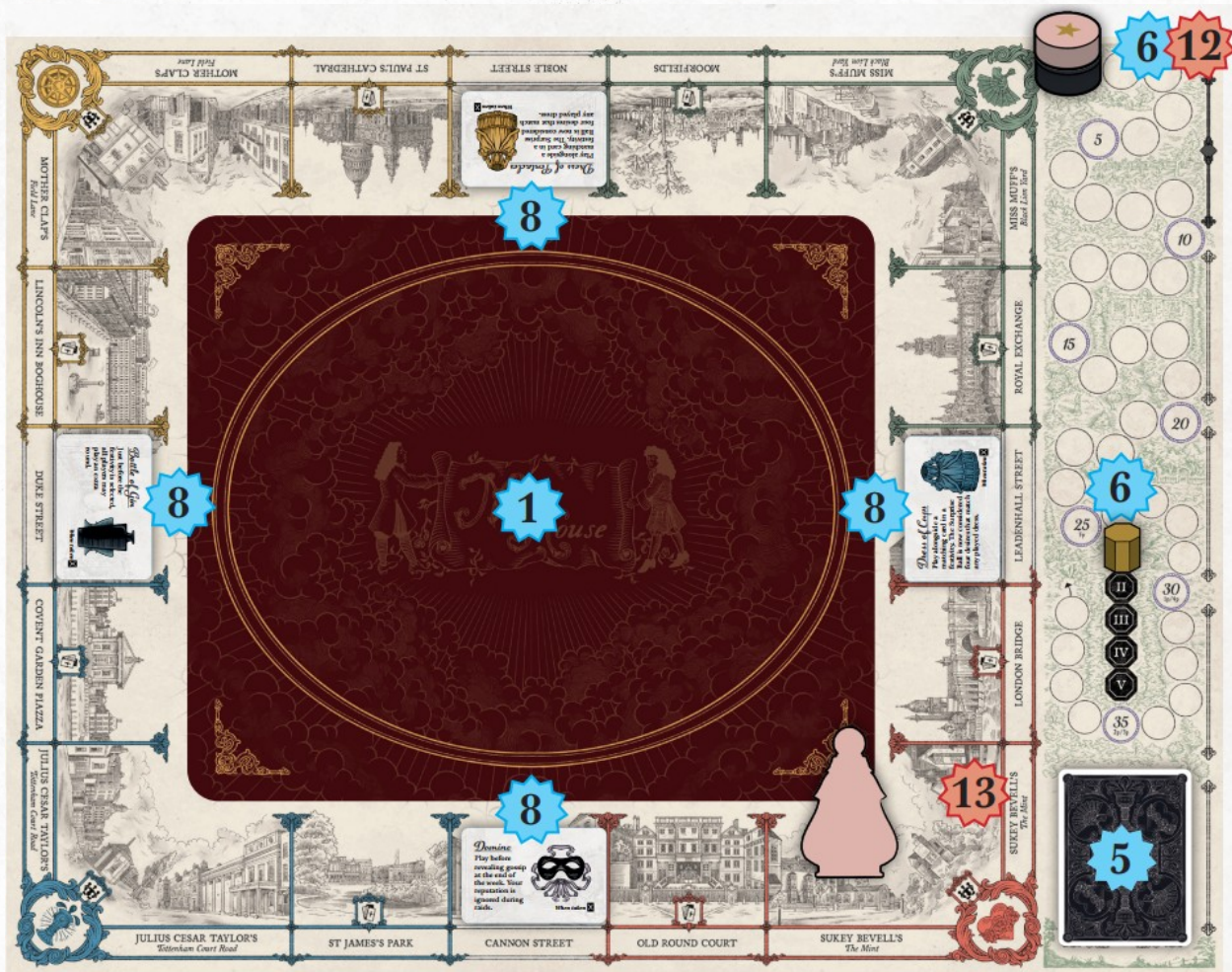
Mise en Place

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. Placez le plateau et le tapis de jeu au centre de la zone de jeu.
2. Placez les cubes, les marqueurs de maison perquisitionnée, les marqueurs de drague dangereuse, les dés, les jetons de multiplicateur et les jetons de pioche à proximité.
3. Créez le paquet de vice. Rassemblez les cartes de molly (valets et reines) et les cartes de menace (commissaires et gredins), puis ajoutez les cartes de désir numérotées comme indiqué ci-dessous.

Deux	Trois	Quatre	Cinq
Joueurs	Joueurs	Joueurs	Joueurs
1-6	1-7	1-8	1-9

Mélangez ce paquet et placez-le à droite de l'emplacement le plus haut sur le côté droit du plateau.
4. Remplissez le Marché. Distribuez quatre cartes, face visible, aux quatre emplacements sous le paquet de vice.
5. Créez la Pile de Ragots. Distribuez une carte, face cachée, et placez-la dans la pile de ragots.
6. Placez le marqueur de joie communautaire sur l'espace "0" de la piste de joie et le marqueur de semaine actuelle sur l'espace "1" de la piste de semaine.
7. Mélangez les 8 cartes d'inculpation majeure et les 8 cartes d'inculpation mineure et placez-les en deux piles près du plateau.
8. Mélangez les 20 cartes d'objet et distribuez-en une, face visible, sur chaque site d'échoppe. Placez les objets restants en une pile près du plateau.
9. Donnez le candélabre à un joueur choisi aléatoirement. Il sera le premier joueur.



Règles et Concepts Généraux

PARTAGE D'INFORMATIONS

Les joueurs sont libres de parler du jeu et de leurs mains, mais ils ne doivent jamais révéler directement les cartes de leur main aux autres joueurs sauf indication contraire. *Par exemple, tout joueur peut librement déclarer qu'il a deux sept, mais ne peut pas révéler directement ces cartes pour le vérifier. Il pourrait mentir. Décider ce vous devriez dire de votre main et à qui vous devriez faire confiance sont deux des défis centraux du jeu !*

PIÈCES CORRESPONDANTES

Diverses règles du jeu feront référence à une pièce de jeu "correspondante". Les pièces correspondantes sont celles qui ont ou sont associées à la même famille et couleur.

Toutes ces choses correspondent



LIMITES DE MAIN

Les joueurs doivent respecter une limite de taille de main de six cartes. Des cartes supplémentaires peuvent être prises dans votre main, mais vous devez ajouter tout excédent de cartes à la pile de ragots face cachée à la fin de votre tour.

LES PILES DE RAGOTS ET DE SÛRETÉ

Tout au long du jeu, des cartes sont souvent ajoutées à la pile de ragots, située dans le coin inférieur droit du plateau. **Toutes les cartes de cette pile sont face cachée ; l'ordre dans lequel les cartes sont ajoutées n'a pas d'importance.**

La pile de ragots est examinée à la fin de chaque semaine. Si des menaces sont découvertes dans la pile, cela peut conduire à la collecte de preuves, à la perquisition de maisons, à l'inculpation de joueurs et à la destruction de la communauté.

Contrairement aux cartes de la pile de ragots, les cartes de la pile de sûreté ne nuiront pas aux joueurs ou à la communauté. La pile de sûreté peut être placée n'importe où près de la zone de jeu, et elle peut être librement inspectée à tout moment.

RÉPUTATION

Tout au long du jeu, les joueurs ajouteront des cartes et des cubes à leur réputation, en stockant les cartes à gauche de leur plateau de joueur et les cubes sur le plateau de joueur lui-même. Ces cartes et cubes sont utilisés pour mesurer la réputation d'un joueur dans chacune des quatre familles du jeu.

Pour déterminer la réputation d'un joueur dans une famille spécifique, additionnez le nombre total de cubes et de cartes correspondant à cette famille dans sa réputation. La réputation d'un joueur améliore ses actions sur les sites correspondants mais le rend également plus vulnérable aux inculpations si cette maison est perquisitionnée.

Les réputations sont des informations publiques, et toutes les cartes qui s'y trouvent doivent rester face visible. Pendant le jeu, les cartes quitteront souvent la réputation d'un joueur. En revanche, les cubes dans une réputation restent pour toute la durée de partie.

RÉPUTATION

Bleu a une réputation de quatre en pentacles, une en cœurs et une en coupes.

MENACES ET ÊTRE EXPOSÉ

Tout au long du jeu, des menaces seront parfois ajoutées à la pile de ragots. Lorsque cela se produit publiquement, un joueur ou des joueurs spécifiques seront exposés. **Lorsqu'un joueur est exposé, il doit ajouter toutes les cartes de sa réputation correspondant à la menace qui a déclenché l'exposition à la pile de ragots et prendre un cube correspondant pour chacune d'entre elles.** Les différentes méthodes pour déterminer qui est exposé sont décrites tout au long des règles.



*Icône
D'Exposition*

BONUS DE MOLLY

Si un joueur a un molly dans sa réputation, il marquera des points de joie bonus lorsque des désirs (*cartes numérotées*), dans la famille correspondante, sont ajoutés à sa réputation. Ce bonus est de deux points de joie avec un valet correspondant, de trois points de joie avec une reine correspondante, ou de cinq points de joie avec les deux.

Pendant une fête, il est possible que des mollies et des désirs entrent dans la réputation d'un joueur en même temps. Lorsque cela se produit, ajoutez d'abord les mollies avant les désirs. *Cette règle garantit que vous gagnez vos Bonus de Molly pour les nouvelles cartes ajoutées, même si ces cartes sont ensuite perdues en raison d'une menace à la même fête (cela est décrit plus tard à la page 11) !*



LOYAUTÉ ET INFORMER

Les joueurs commencent loyaux envers les maisons de molly. Cependant, à mesure que les maisons sont perquisitionnées par la Société pour la Réforme des Mœurs, les joueurs se verront offrir des opportunités de donner des informations sur d'autres maisons encore actives. Si une maison assignée à un informateur est perquisitionnée avant la fin du jeu, il se verra accorder un pardon pour ses crimes passés et gagnera un autre chemin vers la victoire si la fin "Infiltration Communautaire" se produit.

Séquence de Jeu

Une partie de Molly House se compose de cinq semaines maximum. Chaque semaine se compose de plusieurs tours de joueurs. Lors du tour d'un joueur, il déplace généralement son pion sur le plateau, puis effectue une action. Beaucoup de ces actions épuisent un paquet central de cartes, appelé le paquet de vice.

Si le paquet de vice est vide au début du tour d'un joueur, il doit prendre le candélabre et résoudre les phases de Fin de Semaine. Ce joueur prendra son tour après avoir résolu ces phases, à condition que le jeu ne soit pas terminé.

Comment le Jeu se Termine

Une partie de Molly House peut se terminer lors de la résolution des phases de Fin de Semaine. Il y a trois fins différentes, et chacune utilise une méthode différente pour déterminer les gagnants et les perdants du jeu.

- ☛ **L'INFILTRATION COMMUNAUTAIRE** se produit si les quatre maisons ont été perquisitionnées ou si au moins une maison perquisitionnée a accumulé sept nouvelles preuves ou plus. Tous les joueurs sont pendus sauf ceux qui sont devenus des informateurs accomplis. **L'informateur qui a été le plus utile à la Société pour la Réforme des Mœurs gagne.** Les informateurs deviennent utiles en s'assurant que la bonne famille de preuves est collectée et en gardant un profil bas.
- ☛ **LA SURVIE COMMUNAUTAIRE** se produit si le marqueur de joie communautaire a atteint ou dépassé le seuil correspondant au nombre de joueurs comme indiqué sur la piste de joie (*par exemple, 30 avec quatre joueurs*). **Dans ce cas, le ou les joueurs avec le plus de joie gagnent.** Même si les joueurs devront faire face à des inculpations, la communauté a fait preuve de résilience et continuera de prospérer malgré la persécution.
- ☛ **LE DÉCLIN COMMUNAUTAIRE** se produit si aucune des conditions ci-dessus n'a été remplie à la fin de la cinquième semaine du jeu. **Tous les joueurs perdent.** Cette fin représente l'érosion des maisons de mollies: bien que la Société ait échoué à persécuter les mollies, leur culture n'a pas réussi à devenir autosuffisante.

Votre Tour

Lancez les deux dés de mouvement et résolvez la ou les défausse du marché. Pour chaque icône de défausse du marché que vous lancez, prenez la carte du marché qui est la plus éloignée du paquet de vice et ajoutez-la à la pile de sûreté. Si c'est une carte de molly ou de menace, ajoutez-la à la pile de ragots à la place. *N'oubliez pas que la pile de sûreté peut être librement inspectée tandis que les cartes de la pile de ragots sont toujours face cachée.*



Icône
de Défausse
du Marché

♣ **Le Plus Infâme est Exposé.** Chaque fois qu'une menace du marché est ajoutée à la pile de ragots, le joueur le plus infâme est exposé. Pour déterminer le joueur le plus infâme, chaque joueur additionne la valeur numérique des cartes de sa réputation correspondant à la menace (les mollies étant traités comme des dix). Le joueur avec la somme la plus élevée est le plus infâme. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont exposés. Si aucun des joueurs n'a de carte correspondante dans sa réputation, aucun joueur n'est exposé.



Ensuite, déplacez votre pion. Comptez le nombre d'icônes de bottes sur exactement un ou les deux dés que vous avez lancés. Déplacez votre pion de ce nombre exact de sites sur le plateau, sans revenir en arrière. Si l'un des dés lancés était une défausse du marché (pas de bottes), vous pouvez rester immobile. Si vous avez lancé deux "défausse du marché" vous pouvez choisir d'être pris par un élégant gentleman en calèche et placer votre pion sur n'importe quel site.



Icône
De Botte

Ensuite, vous devez effectuer une action. Vous avez toujours accès aux trois actions de base et à l'action de votre site. Les actions sont décrites ci-dessous.

Enfin, remplissez le marché et vérifiez la taille de la main. Déplacez les cartes restantes du marché pour remplir tout espace vide, et remplissez le marché à partir du paquet de vice, si possible. Si votre main contient plus de 6 cartes, ajoutez l'excédent à la pile de ragots en fin de tour. Les menaces n'exposeront pas les joueurs si elles sont ajoutées aux ragots de cette manière.

Le jeu continue ensuite avec le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. *Si le paquet de vice est vide, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre résoudra les phases de Fin de Semaine avant de prendre son tour.*

Actions de Base

Ces actions peuvent être effectuées sur n'importe quel site tant que l'exigence de l'action est remplie. *Par exemple, vous pouvez jouer "Se Faire Plaisir" seulement si une carte du marché correspond à votre site.*

RESTER DISCRET

Piochez la carte du dessus du paquet de vice et ajoutez-la à votre main.

SE FAIRE PLAISIR

Sélectionnez une carte dans le marché correspondant à la famille du site où se trouve votre pion et ajoutez-la à votre main. *Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous êtes sur l'un des quatre sites de boutique, car ils ne correspondent à aucune famille.*

ACCUSER

Si le pion d'un autre joueur est sur votre site, vous pouvez révéler l'un de ses jetons de rencontre placés (ces jetons sont souvent placés pendant la Fin de Semaine). Notez que, bien que leur pion doive être sur votre site, le jeton de rencontre que vous révélez peut être dans n'importe quelle maison, tant qu'il n'a pas encore été révélé.

Si le jeton de rencontre se révèle être loyal, réduisez votre joie de trois espaces.

Si il révèle un informateur, marquez trois points de joie, puis avancez le marqueur de joie communautaire du même montant. Le joueur accusé est maintenant un informateur révélé (voir page 14).



Actions de Site

Ces actions ne peuvent être effectuées que si votre pion est sur le site correspondant. Si une maison de molly a été perquisitionnée, les joueurs ne peuvent pas Organiser une Fête sur ce site.

De nombreuses maisons de molly étaient des cafés publics ou des pensions qui offraient l'accès à la communauté molly pour les clients de confiance. Dans le jeu, il est supposé que tous les joueurs ont déjà gagné la confiance nécessaire pour entrer dans ces communautés.

DRAGUER

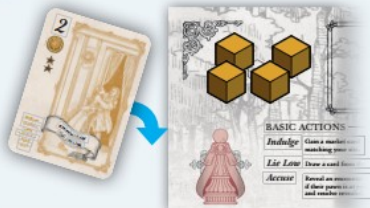
Les sites de drague sont adjacents à chaque maison de molly. Lorsque que vous y êtes, prenez une carte de désir de votre main (**pas une menace ou un molly**) qui correspond à la famille du site où se trouve votre pion et ajoutez-la à votre réputation. Si vous avez déjà un molly dans votre réputation correspondant à la carte avec laquelle vous avez dragué, n'oubliez pas de marquer le bonus !



Ensuite, piochez un nombre de cartes du paquet de vice égal à votre réputation dans la famille du site, **mais pas plus de quatre**. S'il n'y a pas assez de cartes dans le paquet, prenez un jeton de pioche pour chaque carte que vous n'avez pas pu piocher. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous n'ajoutez pas un désir de votre main à votre réputation, même si vous avez déjà une réputation correspondant au site où vous êtes !

✦ **Drague Dangereuse.** Après qu'une maison de molly a été perquisitionnée, la drague devient plus dangereuse sur ses sites adjacents. Après avoir joué une carte et pioché des cartes (et marqué tout bonus de molly), vous devez ajouter la carte que vous venez de jouer à la pile de ragots et gagner un cube correspondant.

ACTION DE DRAGUE



Rose effectue l'action de drague à la cathédrale Saint-Paul et joue un désir de pentacles dans sa réputation. Parce qu'il a cinq réputations correspondantes (y compris la carte jouée), il pioche quatre cartes, le maximum autorisé.

ÉCHOPPE

Les sites d'échoppes sont situés au point médian le long de chaque bord du plateau. Pendant que vous y êtes, prenez l'objet du site et placez-le, face visible, sur l'un des emplacements d'objet de votre plateau de joueur. Si vous avez déjà deux objets, vous devez défausser soit l'objet que vous venez de prendre, soit l'un de vos deux autres. Les pouvoirs des objets sont décrits à la page 16. Notez que vous ne réapprovisionnez pas l'échoppe ; de nouveaux objets seront placés pendant la phase de Fin de Semaine.

Enfin, effectuez une défausse du marché comme décrit sur la page précédente (ajoutez la carte la plus éloignée du paquet de vice à la pile de sûreté si la carte est un désir; à la pile de ragots si c'est un molly ou une menace, et résolvez l'exposition si c'était une menace).





ORGANISER UNE FÊTE

Cette action offre aux joueurs leur principale méthode pour marquer des points de joie. Elle peut être effectuée dans l'un des quatre coins du plateau, tant que cette maison n'a pas été perquisitionnée. Contrairement aux autres actions, cette action est résolue en plusieurs phases, qui sont décrites ci-dessous. **Vous devez avoir au moins deux cartes en main pour effectuer cette action (ou trois si vous jouez à deux joueurs) et votre pion sur l'une des maisons ouvertes.**

✿ **Épuisement des Cartes.** Pendant une fête, le paquet de vice va parfois se vider de ses cartes. Si un joueur doit piocher une carte et qu'il n'y a plus de cartes, il gagne à la place un jeton de pioche pour chacune manquante. Tout problème de timing concernant le tirage est décidé dans le sens des aiguilles d'une montre, l'organisateur en premier. Si la communauté doit jouer une carte, mélangez la pile de ragots et piochez dedans.

Premièrement, ordonnez la fête.

Pour indiquer qu'une fête est sur le point de commencer, prenez le candélabre et placez-le devant vous. Vous êtes l'organisateur de la fête.

Deuxièmement, jouez des cartes.

Les cartes sont jouées sur deux tours (ou sur trois tours dans une partie à deux joueurs). Au début de chaque tour, révélez la carte du dessus du paquet de vice et placez-la au centre du plateau ; elle est considérée comme ayant été jouée par la communauté. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour, en commençant par l'organisateur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est le tour d'un joueur, il doit soit passer, soit jouer :

- ☛ Si le joueur passe, son tour est terminé pour le reste de la fête.
- ☛ Si le joueur joue, il place n'importe quelle carte de sa main sur la table devant lui. **L'organisateur de la fête doit jouer une carte à chaque tour.**

✿ **Les Gredins sont Capricieux.** Si un joueur joue un gredin, il doit fixer sa valeur de zéro à neuf, en indiquant la valeur avec un dé à dix faces. Cette carte agira comme un désir de cette valeur lors de la détermination du rang de la fête. Si la communauté joue un gredin, déterminez sa valeur aléatoirement en lançant un dé à dix faces. *Un gredin peut prendre une valeur, comme zéro, qui n'existe pas normalement dans le jeu.*



Troisièmement, déterminez et comptabilisez la fête.

Après que tous les tours ont été joués, le meilleur ensemble de quatre cartes est sélectionné pour être comptabilisé parmi celles jouées, en utilisant le classement suivant :

- 1^{er}** **Bal Surprise:** Quatre cartes de désir de la même famille dans l'ordre séquentiel.
- 2^{ème}** **Baptême:** Reine et 3 cartes de désir de la même valeur.
- 3^{ème}** **Danse:** Valet et 3 cartes de désir dans l'ordre séquentiel (*ignorez la famille*).

Si plusieurs ensembles du même rang peuvent être faits, l'ensemble contenant le désir de la valeur la plus élevée est sélectionné. Si l'ensemble gagnant peut être fait de plusieurs façons (*par exemple, avec un gredin au lieu d'un désir de la même valeur*), l'organisateur de la fête décide quelles cartes spécifiques seront sélectionnées.

Si aucun ensemble des rangs ci-dessus ne peut être fait, un Rassemblement Discret se produit. Les quatre désirs les plus bas sont sélectionnés comme ensemble gagnant, en ignorant les gredins. Si moins de quatre désirs ont été joués, marquez seulement ceux-là.

✿ **Les Commissaires sont Intimidants.** Pendant les Rassemblements Discrets, traitez les commissaires comme des désirs de valeur zéro. *Cela signifie que les commissaires seront toujours sélectionnés pendant un Rassemblement Tranquille.*



Ensuite, chaque carte sélectionnée est ajoutée à la réputation du joueur qui l'a jouée et est marquée. Chaque carte marque autant de points de joie qu'indiqué par ses étoiles (ou leur absence) et peut déclencher des bonus de molly (voir page 7).

Si une carte communautaire a été sélectionnée, avancez le marqueur de joie communautaire du montant indiqué, puis ajoutez la carte à la pile de sûreté. Si la communauté a joué une carte de molly qui a été sélectionnée, comptez-la comme ayant quatre étoiles. *N'oubliez pas que les mollies n'ont pas de valeurs de joie régulières, donc les joueurs ne marquent jamais cela.*

DÉJOUER UNE MENACE

Marquer une menace lors d'une fête représente un effort réussi pour duper la Société et protéger sa propre réputation ainsi que celle de la communauté plus large.

Si une carte de menace fait partie de l'ensemble sélectionné, ajoutez-la à la pile de sûreté et non pas à la pile de ragots après que toutes les autres cartes ont été résolues. Le joueur qui a joué la carte ajoute ensuite toutes les cartes correspondantes dans sa réputation à la pile de sûreté. **Si une menace jouée par la communauté a été sélectionnée, tous les joueurs font cela.**

- ✦ **La Règle de la Fierté.** Tout joueur qui ajoute des cartes à la pile de sûreté à ce moment peut prendre un cube correspondant pour chaque carte ajoutée à la pile de sûreté. Ils ne peuvent pas le faire partiellement : c'est tout ou rien. Réolvez tout problème de timing dans l'ordre des tours (*dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le candélabre*).

Si plusieurs menaces sont sélectionnées dans le cadre de la même fête, l'organisateur de la fête décide de l'ordre dans lequel elles sont déjouées.

Quatrièmement, générez des ragots.

L'organisateur de la fête ajoute ensuite les cartes restantes sur la table à la pile de ragots, une à la fois. Chaque fois qu'une carte est ajoutée à la pile de ragots, le joueur qui l'a jouée pioche une carte du paquet de vice. Aucune carte n'est piochée pour remplacer celles jouées par la communauté. *Souvenez-vous : si le paquet de vice est vide de cartes, les joueurs gagnent des jetons de pioche à la place.*

- ✦ **Le Fêtard est Exposé.** Si un joueur a joué une menace qui a été ajoutée à la pile de ragots, ce joueur est exposé (page 6).
- ✦ **La Communauté est Exposée.** Si la communauté a joué une menace qui a été ajoutée à la pile de ragots, tous les joueurs sont exposés (page 6).

Cinquièmement, marquez le bonus de l'organisateur et le bonus de la communauté.

Si un Bal Surprise, un Baptême ou une Danse a eu lieu, l'organisateur de la fête marque des points de joie égaux à sa réputation correspondant à la maison de molly où se trouve son pion. Si un Rassemblement Discret a eu lieu, l'organisateur perd cette quantité de joie à la place. Ensuite, le marqueur de joie communautaire avance de +3/+2/+1/-1 si un Bal Surprise/Baptême/Danse/Rassemblement Discret a eu lieu. La joie ne peut pas descendre en dessous de zéro.

Un exemple détaillé de fête peut être trouvé à la page 17.



Fin de la Semaine

Si le paquet de vice est vide au début de votre tour, prenez le candélabre et résolvez les phases décrites dans cette section.

RÉVÉLER LES MENACES

Chaque joueur doit révéler toutes les cartes de menace dans sa main et les ajouter à la pile de ragots (pour les informateurs révélés, voir page 14). Tout joueur qui révèle une ou plusieurs cartes de menace gagne un jeton de pioche.



♣ **Les Joueurs Hésitants sont Exposés.** Chaque fois qu'un joueur ajoute une menace à la pile de ragots, il est exposé.

Note sur la vérification : si vous jouez au jeu dans un cadre de tournoi (ou si vous êtes préoccupé par la possibilité de tricherie), faites vérifier rapidement les mains des joueurs par une tierce partie pour vous assurer qu'il n'y a pas de menaces non divulguées qui devraient être révélées maintenant.

LA SOCIÉTÉ ENQUÊTE

Chaque semaine, la Société pour la Réforme des Mœurs se réunit pour examiner les preuves qu'elle a obtenues de ses nombreux espions. Pendant cette phase, la Société peut perquisitionner des maisons et saper la communauté.

Premièrement, préparez la pile de ragots.

Mélangez la pile de ragots. Ajoutez **un tiers** des cartes à la pile de sûreté, en arrondissant vers le bas. Révélez le reste.

Deuxièmement, rassemblez des preuves.

Examinez les cartes révélées. **Chaque menace** génère une preuve **pour chaque désir ou molly correspondant**. Placez cette preuve sur les maisons de molly correspondantes à l'aide de leurs cubes de couleur.

Troisièmement, vérifiez les perquisitions.

Si une maison de molly active a sept preuves ou plus, elle est perquisitionnée! Placez un jeton "Maison Perquisitionnée" sur ce site et un jeton "drague Dangereuse" sur les deux sites adjacents. **Ensuite, retournez sept preuves (cubes) de cette maison à la réserve, en laissant tout le reste.**

Lorsqu'une maison est perquisitionnée, le ou les joueurs avec la plus grande réputation dans la maison correspondante gagne(nt) une inculpation majeure. Le ou les joueurs avec la deuxième plus grande réputation dans la maison correspondante gagne(nt) une inculpation mineure. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent le même type d'inculpation. *Cela signifie que si trois joueurs sont à égalité pour la première place et deux joueurs pour la deuxième, les trois joueurs recevront chacun des inculpations majeures et les deux joueurs recevront chacun des inculpations mineures.* Les joueurs sans réputation correspondant à la maison perquisitionnée ne sont pas considérés.

Toutes les inculpations gagnées doivent être placées, face cachée, sous leur plateau de joueur. Les joueurs peuvent inspecter leurs inculpations à tout moment. Il n'y a pas de limite au nombre d'inculpations qu'un joueur peut avoir.

Dans le cas très improbable où une pile de cartes d'inculpation est épuisée, aucune carte de ce type n'est gagnée. À la place, tout joueur qui aurait gagné cette inculpation réduit sa joie de quatre pour une inculpation mineure et de huit pour une inculpation majeure. La joie ne peut pas descendre en dessous de zéro.

EXAMEN DES RAGOTS

La pile de ragots contient 11 cartes. Trois sont défaussées. Les huit restantes sont révélées.



Les preuves suivantes sont générées:



Les preuves de coupes sont placées sur la maison de Julius Cesar Taylor et les preuves d'éventails sont placées sur la maison de Miss Muff.



Quatrièmement, vérifiez la fin du jeu.

Ensuite, vérifiez si le jeu est terminé.

- ☛ Si les quatre maisons ont été perquisitionnées ou si une maison perquisitionnée a à nouveau accumulé sept preuves ou plus, le jeu se termine par l'Infiltration Communautaire.
- ☛ Sinon, si le marqueur de joie communautaire a atteint ou dépassé le seuil de fin de jeu pour votre nombre de joueurs, le jeu se termine par la Survie Communautaire.
- ☛ Si aucune de ces conditions n'a été remplie et que la cinquième semaine a été complétée, le jeu se termine par le Déclin Communautaire.

Si le jeu se termine, sautez toute phase restante de la Fin de Semaine et résolvez le scoring final. Le scoring pour les différentes fins est décrit à la page 18.

RENCONTRER LA SOCIÉTÉ

Simultanément, tous les joueurs qui ont gagné des cartes d'inculpation cette semaine doivent sélectionner l'un de leurs jetons de rencontre et le placer, face cachée, sur la maison de molly ouverte **la plus proche** du pion de ce joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre en cas d'égalité). **Les jetons de rencontre sont considérés comme correspondant à la famille de la maison de molly où ils sont placés.** Les joueurs peuvent inspecter leurs propres jetons de rencontre à tout moment. Il est possible que le même joueur ait plusieurs jetons de rencontre sur une seule maison.

Si un joueur a un ou aucun jeton de rencontre, il peut sauter cette phase.

NETTOYAGE

Effectuez les étapes suivantes pour préparer la semaine suivante.

1. Mélangez toutes les cartes de vice sauf celles dans les mains des joueurs, les réputations des joueurs et le marché. Ce paquet de cartes devient le paquet de vice.
2. Distribuez une carte à la pile de ragots face cachée et remplissez tout espace vide du marché avec des cartes face visible du paquet de vice.
3. En commençant par le joueur avec le candélabre et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche une carte pour chacun de ses jetons de pioche, puis retourne ces jetons à la réserve.
4. Défaussez toutes les cartes d'objet des échoppes, puis distribuez un nouvel objet, face visible, à chaque site d'échoppe. Si le paquet d'objets est vide, mélangez les objets défaussés pour former un nouveau paquet d'objets.
5. Enfin, avancez le marqueur de semaine actuelle à la semaine suivante. Le jeu reprend maintenant avec le joueur avec le candélabre.

Trahir les Mollies

Historiquement, les maisons de molly ont été démantelées par un réseau d'informateurs qui ont été contraints d'aider la Société pour la Réforme des Mœurs.

Les joueurs deviennent souvent des informateurs en jouant leur jeton de rencontre d'informateur pendant la phase "Rencontrer la Société" (voir page précédente).

Un informateur réussit si la maison où il a placé son jeton de rencontre d'informateur a été perquisitionnée à la fin du jeu. Il y a deux avantages potentiels à être un informateur accompli:

- ☛ **Inculpations Pardonnées.** Si le jeu se termine par la Survie Communautaire, les informateurs accomplis défaussent toutes leurs inculpations.
- ☛ **Un Autre Chemin vers la Victoire.** Si le jeu se termine par l'Infiltration Communautaire, les informateurs accomplis ne sont pas pendus. À la place, ils marqueront des points de victoire (*pas de joie !*) basés sur leur performance en tant qu'informateur. Leur score est décrit sur la page suivante.

Cependant, être un informateur n'est pas sans risque ! Un informateur qui échoue gagnera une inculpation majeure supplémentaire si la communauté survit.

INFORMATEURS RÉVÉLÉS

Si le jeton de rencontre d'un joueur est révélé pendant le jeu, il devient un informateur révélé. Il doit **immédiatement** ajouter toutes les cartes de sa réputation qui correspondent à son jeton de rencontre à la pile de sûreté.

De plus, ils doivent suivre les avantages et restrictions listés ci-dessous.

Un Paria Social

Les informateurs révélés doivent ajouter toutes les cartes en excès de la taille de leur main à la pile de sûreté (*au lieu de la pile de ragots*) à la fin de leurs tours.

Une Menace Connue

Après que les ensembles ont été déterminés et marqués lors des fêtes, toutes les cartes dans la réputation d'un informateur révélé correspondant à son jeton de rencontre sont ajoutées à la pile de sûreté. Notez que cela se produit avant que les menaces qui n'ont pas marqué exposent le ou les joueurs !

À la fin de la semaine, ils ne révèlent pas les menaces correspondant à leur jeton de rencontre.

Indésirable près de la Maison de Molly

Les informateurs révélés ne peuvent plus effectuer l'action "Organiser une Fête" à la maison de molly correspondant à leur jeton de rencontre ou l'action "Draguer" sur les sites adjacents. Si une fête a lieu à cette maison de molly lors du tour d'un autre joueur, ils doivent passer et la communauté joue alors une carte supplémentaire. Ils ne peuvent pas non plus jouer d'objets lors des fêtes dans cette maison.

UNE COURSE VERS LA RÉOLUTION

Si tous les joueurs sont des informateurs révélés dans la dernière maison ouverte, la semaine se termine immédiatement et doit être traitée comme si c'était la cinquième semaine. *Cette règle permet au jeu de se terminer au moment où les joueurs n'ont plus de moyen de contester la victoire de manière significative. Cela devrait être une situation très rare.*



Fin du Jeu et Victoire

Si la fin du jeu est déclenchée, suivez la résolution correspondante ci-dessous.

INFILTRATION COMMUNAUTAIRE

Tous les joueurs révèlent leurs jetons de rencontre.

Les joueurs sans jeton d'informateur et ceux avec un jeton d'informateur correspondant à une maison **ouverte** sont reconnus coupables de sodomie et pendus ; retournez leur marqueur de joie sur le côté pendu.

Les joueurs avec un jeton d'informateur correspondant à une maison **perquisitionnée** ne sont pas pendus. À la place, ils mettent leur joie à zéro.

Chacun de ces informateurs va maintenant compter son score. Ils marquent deux points de victoire par preuve de la maison où se trouve leur jeton d'informateur, plus deux points de victoire pour chaque point de réputation de **tous les autres** joueurs qui **correspond** à cette maison. Ils déduiront ensuite un point pour leur propre réputation dans **toutes** les familles. Cela inclut la famille qu'ils ont trahi! *Les informateurs accomplis peuvent souhaiter compter leur score sur la piste de joie, mais certains groupes peuvent trouver cela de mauvais goût.*

Le jeu est maintenant terminé, et le joueur avec le plus grand nombre **positif** de points de victoire gagne. Si des joueurs sont à égalité pour le score le plus élevé ou si aucun joueur n'a un score supérieur à zéro, tous perdent.

SURVIE COMMUNAUTAIRE

Tous les joueurs révèlent leurs inculpations et leurs jetons de rencontre sur le plateau.

Pardonnez les informateurs accomplis. Si le jeton d'informateur d'un joueur est dans une maison perquisitionnée, il a réussi à collaborer avec la Société. Ce joueur défausse toutes ses inculpations. Ensuite, tous les jetons de rencontre loyaux joués appartenant à ce joueur sont défaussés.

Punissez les informateurs ayant échoué. Si le jeton d'informateur d'un joueur correspond à une maison ouverte, son échec à collaborer est puni par la Société. Ce joueur gagne une carte d'inculpation majeure.

Marquez les jetons loyaux. Chaque joueur marque 2 points de joie pour chacun de ses jetons de rencontre loyaux dans une maison ouverte.

Enfin, dans l'ordre des tours, chaque joueur avec au moins une inculpation doit faire face à un procès, en résolvant chacune de ses cartes d'inculpation dans n'importe quel ordre comme suit : Lancez un dé à dix faces et réduisez sa joie du montant indiqué sur la carte par le résultat du dé. Si le montant montre une icône de corde, le joueur a été pendu et doit retourner son marqueur de joie.

Le jeu est maintenant terminé, et le joueur avec la plus grande joie qui n'a pas été pendu gagne. En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

DÉCLIN COMMUNAUTAIRE

Tous les joueurs perdent.



EXEMPLE DE SCORE DES INFORMATEURS

Le jeu s'est terminé par l'Infiltration Communautaire. Bien que perquisitionnée, il n'y a pas de cubes sur la maison de Molly de Julius Cesar Taylor (coupes). Jaune a révélé son jeton d'informateur sur cette maison. Le rouge a une réputation de sept coupes. Le bleu en a deux. La réputation de Jaune est de cinq coupes et deux cœurs. Le score final de Jaune sera de 11. Ils obtiennent 18 pour les réputations de Rouge et Bleu $[(7+2)+2]$, mais déduisent sept pour leur propre réputation.



Icône
de Corde

Pouvoirs des Objets

Les joueurs peuvent avoir jusqu'à deux objets stockés dans les emplacements de leur plateau de joueur. Ces objets ne comptent pas comme faisant partie de la réputation d'un joueur.

Lorsque les joueurs utilisent un objet, ils doivent résoudre son effet, puis le défausser.

Les objets utilisent diverses fenêtres de temps. Molly House n'est pas un jeu en temps réel, et les joueurs doivent se laisser un peu de marge si une fenêtre de temps est manquée de justesse. Tout conflit de temporalité doit être résolu dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur avec le candélabre.

BOUTEILLE DE GIN

Jouez après que la dernière carte d'une fête a été jouée mais avant que l'ensemble gagnant ne soit sélectionné. Tous les joueurs - même ceux qui ont passé - jouent un tour supplémentaire. Ne jouez pas de carte supplémentaire pour la communauté. Les joueurs, y compris l'organisateur, peuvent passer pendant ce tour supplémentaire.



Les informateurs révélés qui étaient auparavant interdits de jouer peuvent jouer pendant ce tour comme si la fête était dans une autre maison.

POT-DE-VIN

Jouez lors de votre tour au lieu d'effectuer une action. Examinez la pile de ragots et ajoutez secrètement une carte de votre choix à votre main.



DOMINO

Jouez avant de révéler les ragots pendant la phase "La Société Enquête". Votre réputation est ignorée si des maisons sont perquisitionnées. *Par exemple, même si vous avez la plus grande réputation dans une maison spécifique (et auriez pris une inculpation majeure), vous ne prendrez aucune inculpation, et d'autres joueurs peuvent recevoir les inculpations majeures et mineures à la place.*



ROBE

Après avoir joué une carte pendant une fête, vous pouvez également jouer l'objet robe dans la famille correspondante. L'exigence pour un Bal Surprise pour cette fête est maintenant de quatre désirs de cette famille au lieu de son exigence habituelle de quatre cartes séquentielles d'une seule famille. *Comme d'habitude, si plus de quatre cartes ont été jouées de cette famille, les plus hautes sont sélectionnées. N'oubliez pas que les gredins comptent comme des désirs.*



Si plusieurs robes sont jouées, plusieurs familles peuvent être utilisées pour construire un Bal Surprise. *Par exemple, si les robes de coupes et de cœurs sont toutes les deux jouées, un Bal Surprise pourrait être formé avec une coupe et trois cœurs.*

Toutes les robes jouées sont défaussées à la fin de la fête, même si l'ensemble n'était pas un Bal Surprise.

AVIS DE JOURNAL

Jouez lors de votre tour au lieu d'effectuer une action si votre pion est dans une maison de molly ouverte. Placez l'un de vos jetons de rencontre, face visible, sur ce site. Ajoutez toutes les cartes correspondantes du marché à la pile de ragots, marquant 2 points de joie pour chaque carte si vous avez placé un jeton de rencontre loyal. Toutes les menaces sont résolues comme si elles avaient été ajoutées aux ragots par une défausse du marché. *Les joueurs utilisent souvent les Avis de Journal pour devenir des informateurs, et, comme ils jouent leur jeton d'informateur face visible, ils deviennent des informateurs révélés immédiatement.*



VIOLON

Jouez à tout moment pendant une fête avant que l'ensemble ne soit sélectionné. Piochez deux cartes supplémentaires pour la communauté. Si le paquet de vice est vide, mélangez et piochez dans la pile de ragots.



EXEMPLE DE FESTIVITÉ

LE CONTEXTE DE LA FÊTE

Bleu se dirige vers Mother Clap's pour une fête. Les réputations de tous les joueurs sont indiquées ci-dessous. Notez que Bleu a une réputation de deux en pentacles, donc tant qu'un Rassemblement Discret ne se produit pas, il marquera probablement au moins deux points de joie pour son bonus d'organisateur car la famille de Mother Clap est les pentacles.



Pions et marqueurs sont représentés uniquement pour indiquer l'ordre de placement et la propriété des cartes.

PREMIER TOUR

La communauté joue un Valet.

Bleu veut construire à partir du Valet, donc il opte pour un 4, espérant une Danse.

Jaune n'a aucun intérêt et joue un 2, espérant un Rassemblement Tranquille.

Violet aime où Bleu va et rejoint la Danse avec un 5.



DEUXIÈME TOUR

La communauté joue un commissaire.

Ce commissaire effraie Bleu, qui a une réputation considérable en pentacles. Il opte pour jouer une carte de faible valeur, espérant maintenant un Rassemblement Discret.

Jaune joue une autre carte de faible valeur.

Heureusement, Violet a un 6, donc la danse est réussie.



ÉVALUEZ ET COMPTABILISEZ LA FÊTE

Bleu doit sélectionner le Valet, 4, 5 et 6, ce qui fait une Danse. La communauté marque 4 points de joie et défausse le Valet. Bleu marque 5 points de joie et Violet marque 10 points de joie (7 pour les cartes jouées et 5 pour le bonus de molly de la reine dans sa réputation). Les joueurs ajoutent les cartes qu'ils marquent à leurs réputations.

GÉNÉREZ DES RAGOTS

Les cartes restantes sont ajoutées à la pile de ragots. Bleu pioche une carte du paquet et Jaune en pioche deux. Parce qu'une menace jouée par la communauté n'a pas été marquée, tous les joueurs sont exposés par elle : gagnant des cubes pour toutes les cartes de pentacles dans leurs réputations (y compris celles qui viennent d'être ajoutées !) et ajoutant ces cartes à la pile de ragots. Violet gagne un cube de pentacles, Bleu en gagne deux.

MARQUEZ LES BONUS DE LA COMMUNAUTÉ ET DE L'ORGANISATEUR

Enfin, Bleu marque deux points de joie pour son bonus d'organisateur (pour sa réputation dans cette maison) et la communauté marque un point de joie (pour la Danse). Notez que même si l'échec à marquer le commissaire de pentacles a forcé Bleu à déplacer les cartes de pentacles de sa réputation vers les ragots, les cartes ont été remplacées par des cubes, donc sa réputation est inchangée.



Ces cartes jouées lors de la fête vont aux ragots parce qu'elles n'ont pas été marquées.

Ces cartes de réputation vont aux ragots parce que la menace de pentacles n'a pas été marquée. Leurs propriétaires prennent un cube pour chacune.



Crédits et Essais

Concept et Design Originaux: Jo Kelly

Illustrations: Rachel Ford

Design Supplémentaire: Cole Wehrle

Design Solo: Richard Wilkins

Développement: Jo Kelly, Cole Wehrle, Drew Wehrle

Recherche, Essais et Notes Historiques: Jo Kelly

Édition et Relecture: Jon Healey avec Leonard Ash

Tests de Jeu: Xoe Allred, Leonard Ash, Florian Bänsch, Will Barker, Adam Bell, Susannah "Bill" Billig, Thomas Butler, cado, Trysten Cain, Alison Collins, Ash & Misty Dasuqi, Aja Essex, Jonathan Epp, Chris Flores, Hywel Harrington, Stephen Haynes, Haze, Mar Hepto, Sophie Humphries, Lauren Ino, Christian Jensen, Ali Kay, LoveShard, Jai Manacs, Jardine Miles, Tom Pickard, Lin Ren, Cutty Reynolds, Tim Rousham, Ryan Schneider, Jason Stone, Ian Sundstrom, Nic Tringali, uropb, Arno Van de Velde, Vera Vetterli, Samuel Vriezen, Blake Wehrle, Brian Williams, Mark Wright

HISTOIRE DU DESIGN ET DÉDICACE

Molly House a été conçu en réponse à l'annonce du premier prix Zenobia fin 2020. J'étais musicien et je n'avais pas joué de concert depuis des mois et j'avais besoin d'un endroit où mettre cette énergie, et travailler sur un jeu était quelque chose que j'avais certainement envisagé mais que je n'avais jamais poursuivi sérieusement. J'étais au courant des maisons de molly, grâce au titre d'une pièce écrite par mon professeur de composition, Michael Finnissy, et à mesure que je faisais des recherches, un concept de jeu est né.

Après un bref moment en tant que jeu tête-à-tête opposant mollies et commissaires, le concept s'est transformé plus ou moins en ce que vous trouvez maintenant : jouer en tant que mollies risquant l'emprisonnement et même leur vie dans la quête de la joie queer, ou être contraints de trahir la communauté pour leur propre survie. Au cours du processus du Zenobia Award, il a évolué d'un simple jeu de cartes de pousse-ta-chance à un eurogame bien plus vaste, mais même si le jeu fonctionnait et véhiculait les bons messages, je savais qu'il pouvait être largement amélioré. .

Lorsque le prix Zenobia s'est terminé, Cole, qui avait été mon mentor assigné, m'a contacté avec une offre provisoire de travailler jusqu'à la publication. J'ai accepté. Puis ont suivi plusieurs mois où Cole, Drew et moi avons échangé sur le design, apportant des modifications mécaniques radicales, toujours à la poursuite de la vision originale du jeu.

Les plus gros problèmes que nous essayions de résoudre étaient comment faire en sorte que les joueurs, ainsi que les mollies non-joueurs représentés dans le jeu, se sentent comme une communauté vivante, et comment faire en sorte que les fêtes ressemblent vraiment à des fêtes dans la façon dont elles se jouent. Il a fallu des années d'efforts collaboratifs pour trouver les solutions présentes dans le jeu d'aujourd'hui.

Je suis éternellement redevable envers les amis, les membres de la famille, les collaborateurs, les bénévoles du prix Zenobia et de nombreux inconnus qui ont investi du temps et des efforts dans ce projet. Je dédie ce jeu à tous les mollies, passés, présents et futurs, qui tracent la voie pour ceux qui viennent après eux.

SUR LA PRÉSENTATION ET L'IDENTITÉ

Bien qu'il soit tentant de projeter nos propres idées sur le passé, nous avons fait de notre mieux pour rencontrer les mollies selon leurs propres termes lors de leur présentation dans ce jeu. Pour cette raison, là où cela a été possible, nous avons utilisé leurs « noms de jeune fille », car c'est ainsi qu'elles se seraient appelées entre elles au sein de la communauté. Nous pouvons spéculer sur le fait que ces noms étaient des pseudonymes utilisés pour dissimuler leurs véritables noms légaux, quelque chose de similaire aux personnages de "drag" une représentation de leurs véritables identités, ou une combinaison de tout cela, mais nous ne pouvons jamais en être vraiment sûrs.

Il n'y a pas beaucoup de dialogue enregistré de l'intérieur de la communauté, donc la question des pronoms est difficile à résoudre. Il est certainement prouvé que certains mollies prenaient souvent ou toujours des personnages féminins et se référaient les uns aux autres en tant que "elle". Que ce soit similaire à la coutume moderne des hommes queers de s'appeler "elle", une manière d'indiquer une identité trans-like, les deux, ou ni l'un ni l'autre, nous ne pouvons que spéculer.

BIOGRAPHIES DE MOLLIES

Note Historique : Certaines de ces biographies mentionnent le crime de "voies de fait avec intention de commettre la sodomie". Cela n'implique pas un manque de consentement. Deux personnes pouvaient être inculpées de "s'agresser" mutuellement pour avoir eu des relations sexuelles consensuelles.

Flying Horse Moll

Mentionné parmi les 40 « hommes en vêtements de femmes » appréhendés après une mascarade privée en janvier 1725, qui « se désignent généralement entre eux par des noms féminins ou plutôt par les noms des chevaux de course de Newmarket » (le célèbre hippodrome du Suffolk). Également mentionné dans le procès de Julius Cesar Taylor et dans une liste de noms de mollies donnée dans la confession du tristement célèbre voleur James Dalton



Orange Deb

Inculpé sous le nom légal Martin Mackintosh en juillet 1726 pour avoir agressé Joseph Sellers avec l'intention de commettre la sodomie. Sellers était l'un des commissaires de la Société pour la Réforme des Mœurs et a été admis à l'entrée d'une maison de molly dans Drury Lane en se faisant passer pour le mari de l'informateur Mark Partridge. Orange Deb a été condamné au pilori, à une amende de dix marks et à un an de prison.



Princess Seraphina

Peut-être la molly la mieux documentée de l'époque. Bien qu'elle soit mentionnée dans les *Procès Old Bailey*, elle n'était pas celle jugée. Elle a intenté un procès contre un certain Thomas Gordon pour lui avoir volé ses vêtements. Elle a appelé plusieurs témoins de moralité, dont beaucoup semblaient ne pas faire partie de la communauté molly, mais qui se référaient tout de même à elle en disant « elle » et « sa » et affirmaient ne jamais avoir entendu qu'elle portait un autre nom que la Princesse Seraphina. Elle était décrite comme très féminine, portant souvent des robes et participant à des mascarades. Il était bien connu et semble-t-il accepté parmi ses voisins qu'elle entretenait des relations avec des hommes.

Prety Criss

L'un des noms de la liste de mollies donnée par James Dalton, Prety Criss est décrit uniquement comme "un Soldat du 2^{ème} Régiment". Criss est loin d'être le seul nom de la liste où c'est le cas. Je n'ai trouvé aucune information supplémentaire sur de nombreux mollies listés, y compris Small Coal Mary, Tub Nan, Sukey Pisquill, Hardward Nan et Thumbs and Waste Jenny.



Queen Irons

Sukey Haws, une molly et membre du gang de James Dalton, raconta des histoires des Molly Houses à Dalton, qu'il répéta dans sa confession. Il rapporta l'histoire d'un mariage entre la Reine Irons et une autre molly, avec Miss Kitten et la Princesse Seraphina comme demoiselles d'honneur. Un journal d'octobre 1726 rapporta la condamnation de la Reine Irons pour agression avec tentative de sodomie, avec une sentence de pilori, une amende et trois mois d'emprisonnement.



Aunt England

James Dalton a nommé Aunt England comme une "une figure bien connue de la communauté" et une intendante à la Molly House de Sukey Bevell, ainsi qu'une commère régulière lors d'un accouchement où Aunt Grear "mit au monde un fromage de Cheshire". Aucune autre information n'est disponible concernant Aunt England ou Sukey Bevell, ce qui suggère que les noms de jeune fille pouvaient parfois être utilisés pour éviter la découverte des noms légaux des mollies, protégeant ainsi leur identité.

Susan Guzzle

Mentionnée dans la confession de James Dalton de 1728 comme la sage-femme lors d'un "accouchement", une cérémonie de naissance simulée où un molly s'asseyait sur une chaise, assisté par d'autres avec des serviettes et un bassin d'eau, et simulait un accouchement avec une poupée en bois. Des scènes similaires sont décrites dans les *Réflexions Satiriques sur les Clubs* de Ned Ward de 1709 et la confession du voleur Thomas Neaves de 1728. Randolph Trumbach a théorisé que cela pourrait avoir ses origines dans une tradition rurale, citant un "gémissement simulé" d'un petit village du Gloucestershire en 1716 où un "sodomite" était habillé en manteau et feignait d'accoucher d'une botte de paille dans des vêtements de bébé.



Miss Kitten

La demoiselle d'honneur du mariage de Queen Irons a été reconnue coupable d'extorsion sous le nom légal James Oviat en février 1728. Miss Kitten a menacé de jurer la sodomie contre Rodolphus Blank après une tentative apparente de drague dans St James's Park. Miss Kitten a obtenu une guinée, mais lorsque Blank a refusé d'en payer davantage, Miss Kitten a appelé un commissaire, ce qui a mal tourné lorsque d'autres prisonniers ont reconnu Kitten et a abouti à une peine de pilori, une amende et de prison.

PROPRIÉTAIRES DE MAISON DE MOLLY

Julius Cesar Taylor

Un molly noir qui dirigeait une maison de molly où la cérémonie de baptême est connue pour avoir eu lieu, où des mollies recevaient un nom de jeune fille en se faisant jeter du gin au visage. Julius Cesar Taylor a été reconnu coupable à la fois d'agression et de tenue d'une maison désordonnée, mais n'a été condamné qu'à une amende et a dû trouver une caution pour garantir son bon comportement futur (c'était essentiellement un sponsor qui pouvait garantir une caution d'un certain montant).



Sukey Bevell

La maison de molly de Sukey Bevell est mentionnée dans le récit de James Dalton comme un lieu d'extravagance dans The Mint (un quartier de Southwark) et le lieu du mariage de Queen Irons, mais aucune autre information n'est donnée ailleurs. Il n'y a aucun enregistrement qu'elle ait été perquisitionnée.



COMMISSAIRES ET GREDINS

La Société pour la Réforme des Mœurs était un groupe actif à la fin du 17^{ème} et au début du 18^{ème} siècle, créé dans le but de faire respecter les lois contre les comportements que ses membres jugeaient immoraux, y compris le travail du sexe, la profanation du sabbat, les jurons et la sodomie. Pour ce faire, ils payaient des agents pour trouver des informations et appréhender les auteurs de ces crimes, formant ainsi l'une des premières forces de proto police à Londres.

Samuel Stevens, William Davison, Thomas Willis et Joseph Sellers étaient des agents de la Société pour la Réforme des Mœurs. Ils ont recueilli des preuves contre les mollies en surveillant les sites de drague et en infiltrant les maisons de molly et ont recruté des informateurs au sein de la communauté molly pour les aider à y parvenir.

Selon Randolph Trumbach, le gouvernement a repris ces affaires au début de 1726, et avec l'aide des preuves de la Société, 56 mollies ont été inculpés ou arrêtés pour des crimes liés à la sodomie cette année-là.



Mother Clap

Margaret "Mother" Clap était une femme cis qui dirigeait une maison de molly dans un café appartenant à son mari, qui était réputé pour avoir régulièrement 40 participants. Sa maison de molly a été perquisitionnée en 1725, conduisant à deux condamnations à mort et à la condamnation de Clap pour un crime équivalent à la tenue d'un bordel. Sa peine de pilori et de prison est censée avoir conduit à sa mort.



Miss Muff

La maison de molly de Miss Muff a été perquisitionnée par Thomas Willis et ses complices en octobre 1728. Ils ont appréhendé la dame de la maison ainsi que "neuf dames masculines", sur la base des informations données par Jonathan Parrey. Selon les journaux, Miss Muff a été envoyée à Newgate pour un délit.



Les gredins de Molly House prennent leurs noms des informateurs qui ont donné aux commissaires l'accès à la communauté molly, conduisant finalement à plusieurs perquisitions de maisons de molly, de nombreuses incarcérations et quelques condamnations à mort.



Ned Courtney

Un jeune molly qui a témoigné contre George Keger et George Whytle, le premier ayant été condamné à mort mais ensuite gracié, et le second acquitté par un jury.

Mark Partridge

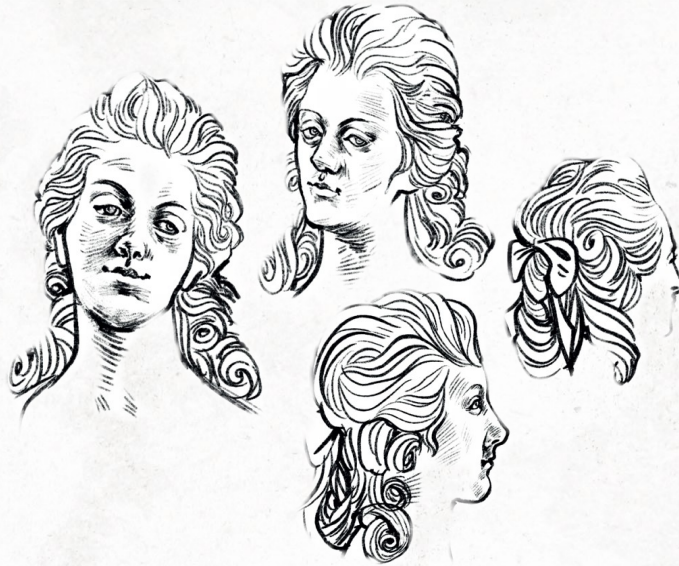
L'informateur le plus prolifique de l'époque, qui a témoigné contre douze propriétaires de maisons de molly et seize autres mollies. Il aurait trahi les mollies par vengeance contre un ex-amant nommé Harrington, qui n'a pas été attrapé.

Thomas Newton

A témoigné contre trois participants à des maisons de molly, y compris celle de Mother Clap, résultant en trois condamnations à mort. Les coupables ont été pendus à Tyburn en mai 1726.

Jonathan Parrey

A témoigné contre trois participants à la maison de molly de Miss Muff, y compris John Bleak Cowland, qui prétendait n'assister que pour apprendre le violon, mais a été reconnu coupable et condamné à mort, bien qu'il ait ensuite été gracié.



LIRE LES QUEERS GEORGIENS

L'histoire queer est un domaine relativement nouveau, constitué de fragments incomplets rarement écrits par les personnes queer elles-mêmes. Cependant, il existe une relative richesse de sources primaires sur les mollies et leurs communautés, en raison de leur surveillance par la Society for the Reformation of Manners et les forces de police établies après l'intervention de cette société. Ces sources sont facilement accessibles dans les Procès des Old Bailey, qui ont été scannés, numérisés et catalogués en ligne. Une recherche sur les archives concernant les crimes de « Sodomie », « Agression avec intention sodomitique » ou « Tenir une maison close » vous amènera aux procès de nombreuses personnes incluses dans ce jeu.

Bien que ne portant pas exclusivement sur les maisons de molly, Mother Clap's Molly House (1992) de Rictor Norton est le seul livre d'histoire complet sur le sujet dont je suis au courant. Bien que toujours une lecture précieuse, il montre son âge et est positivement misogyne et transphobe par endroits. Son insistance à dire que l'histoire des maisons de molly est l'histoire des hommes gays exclusivement, et n'inclut pas les personnes que nous pourrions considérer comme trans et queers aujourd'hui, est un anachronisme étrange qui ne parvient pas à correspondre aux propres termes des Mollies. Cependant, son recueil de sources en ligne, *Homosexuality in Eighteenth-Century England*, est une archive inestimable de sources primaires numérisées, y compris des articles de journaux contemporains et des chapitres de livres pas si facilement accessibles.

Pour une histoire plus large et plus étendue du genre et de la sexualité au 18ème siècle, voir les travaux de Randolph Trumbach, y compris son chapitre dans *Queer Sites: Gay Urban Histories Since 1600* (1999) et son livre *Sex and the Gender Revolution: Volume One. Heterosexuality and the Third Gender in Enlightenment London* (1998). Un deuxième volume, dédié à l'homosexualité, est apparemment en cours. Une exploration supplémentaire des attitudes géorgiennes sur le genre et l'identité peut être trouvée dans *The Making of the Modern Self* (2007) de Dror Wahrman, qui m'a donné beaucoup plus de confiance dans les façons dont nous avons choisi de dépeindre et de référer aux mollies dans le jeu.

Même apprendre à faire de l'histoire queer faisait partie intégrante de ce processus. "New Approaches to the Queer 18th Century" de Chris Roulston dans *Literature Compass*, vol. 10, no. 10 (2013), et ses références aux travaux de Valerie Traub, Laura Doan, Madhavi Menon et beaucoup d'autres m'ont introduit aux concepts de "non-historicisme", de recherche de "l'inouï", et de "queeriser l'histoire" en tant que verbe, qui étaient tous des outils importants dans notre tentative d'aborder ce jeu correctement.

Molly House, Première Impression, 2025
Jeu Publié par Wehrlegig Games LLC
Ce jeu est sous licence
Creative Commons BY-NC-SA 4.0.

