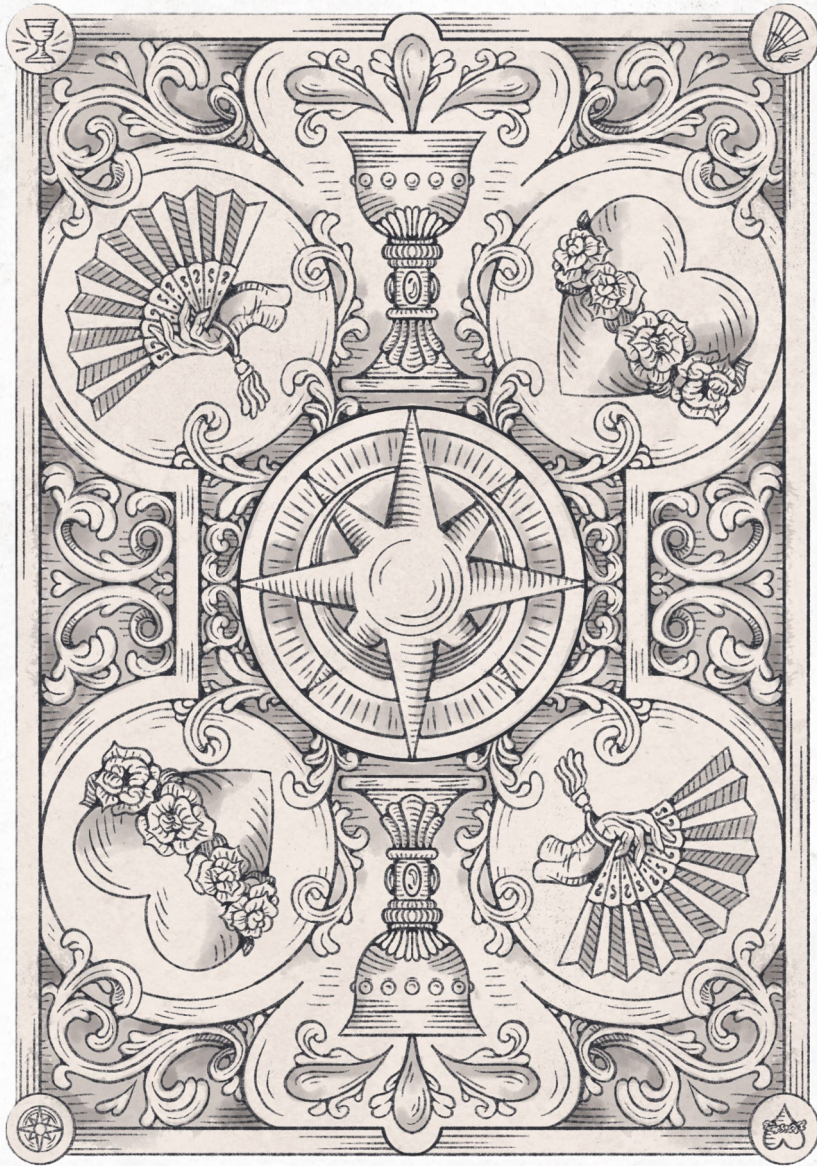


# Règles du mode



# SOLO

# Règles pour le Mode Solo

Dans le mode solo de Molly House, un joueur (le "Soliste") affronte un tableau de 4 adversaires automatisés appelés le Rookery. Le Soliste jouera le jeu avec toutes les mêmes règles qu'en mode multijoueur. Les actions du Rookery seront dirigées par le paquet d'orchestration, sur lequel le Soliste aura une certaine influence, manipulant ainsi les actions que le Rookery pourrait entreprendre. Le Soliste incitera le Rookery à jouer des cartes pendant les Fêtes, aux côtés de ses propres cartes, pour essayer de marquer plus de joie que son adversaire et manipuler les preuves générées contre les quatre maisons. Les cartes d'orchestration simulent la discussion, la négociation, le bluff et les piques qui se déroulent pendant une partie de Molly House.

Les règles particulièrement importantes sont indiquées comme ceci.

Les endroits où le soliste obtient des capacités uniques à ce mode de jeu sont indiqués comme ceci.

## MISE EN PLACE

Lors de la mise en place d'une partie avec le Rookery, apportez les ajustements suivants :

- Préparez le paquet de vice comme pour une partie à 5 joueurs. (étape 3)
- Donnez le candélabre au Soliste. (étape 9)
- Donnez au Soliste un plateau de joueur et placez un plateau de joueur supplémentaire à proximité pour le Rookery. (étape 10)
- Donnez au Soliste un ensemble de 4 jetons de rencontre. Le Rookery ne prendra pas d'ensemble de jetons de rencontre. À la place, mettez seulement de côté les 4 jetons de rencontre "informateur" restant pour le Rookery. (étape 10) 1 pour chacune des 4 couleurs restantes.
- Distribuez 4 cartes de vice au Soliste. De plus, distribuez 4 piles séparées de 4 cartes face cachée, chacune représentant une main du Rookery. Disposez chacune des 4 piles de cartes en éventail, face cachée se chevauchant près du plateau de joueur du Rookery. (étape 11)
- Placez un marqueur de joie pour le Rookery et un marqueur de joie pour le Soliste sur l'espace zéro de la piste de joie. (étape 12)
- En tant que Soliste, choisissez une carte de départ, une joie de départ et un espace de départ comme d'habitude. Ajoutez une quantité de joie au joueur du Rookery égale à [5 moins la joie du joueur] (par exemple, si le Soliste a marqué 2 points de joie, donnez 3 points de joie au Rookery). Prenez la carte du dessus de chacune des quatre mains du Rookery et placez ces 4 cartes face visible dans la réputation du Rookery, en ignorant leur valeur de joie ; si certaines de ces cartes sont des cartes de menace, ajoutez-les à la pile de sûreté. Donnez un pion de famille au choix au Rookery et placez-le dans le coin opposé au pion du Soliste. (étape 13)



Exemple de mains du Rookery avec la carte du dessus face visible dans chaque main (ici le Soliste commence avec 4 jokers).

## TERMINER LA MISE EN PLACE

Effectuez également ces étapes de mise en place supplémentaires :

- Mélangez le paquet de 25 cartes d'orchestration et placez-le en un paquet face cachée sur le côté du plateau.
- Placez les 4 dés réguliers à six faces et les 4 jetons de jouer/passé à portée de main.
- Selon la difficulté du jeu que vous souhaitez, accordez-vous de 0 [le plus difficile] à 4 [le plus facile] jokers, en rangeant le reste dans la boîte. **Pour votre première partie, vous devriez utiliser les 4 jokers.**
- Pour chaque joker que vous avez, retournez la carte du dessus d'une main du Rookery face visible ; chaque carte doit être retournée dans une main différente du Rookery.

Les jokers restent dans votre zone de joueur jusqu'à ce qu'ils soient utilisés. Ils ne comptent pas dans votre limite d'objets ou de main, et lorsqu'ils sont utilisés, ils sont retirés du jeu.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les tours alternent entre le Soliste et le Rookery. Le Rookery partage quatre mains et une seule réputation, et il effectuera souvent plusieurs actions lors de son tour. Lorsque le Rookery effectue une action, le Soliste pourra être confronté à des décisions qui peuvent orienter la manière dont le Rookery joue. Le Soliste jouera le jeu en utilisant toutes les règles normales, avec quelques exceptions importantes :

- ☛ L'action Accuser du Soliste est significativement différente du jeu normal (décrite plus tard).
- ☛ Lorsque le Rookery est exposé par une menace, il ajoute les cartes correspondantes de sa réputation à la pile de ragots comme d'habitude, **mais il ne prend aucun cube.**
- ☛ Lors de la détermination du joueur le plus infâme, faites référence uniquement à la valeur unique la plus élevée de la carte correspondante dans la réputation du Rookery (par exemple, si le Rookery a 2, 3, 8, dans la couleur correspondante, utilisez la valeur de 8 et non la somme de 13).

### Les Mains du Rookery et Leur Réputation

Bien qu'il n'y ait qu'un seul joueur Rookery, avec un seul pion et un seul marqueur de joie, le Rookery se compose de 4 piles étalées de cartes, qui représentent quatre mains indépendantes. Les cartes de chaque main doivent se chevaucher, chaque carte ajoutée couvrant toute la partie de la carte en dessous sauf la partie supérieure, comme dans les colonnes empilées de cartes dans le Klondike, la Patience ou le Solitaire.

Lorsque vous ajoutez une carte à une main du Rookery, placez-la en chevauchant la carte du dessus.

Les quatre mains du Rookery partagent une seule réputation.

Le Rookery n'ajoute jamais de cubes à sa réputation.



◀ Bas de la main

◀ Haut de la main

## LE TOUR DU ROOKERY

Si le paquet de vice est vide juste avant le tour du Rookery, il prendra le candélabre et complétera les phases de Fin de Semaine avant de commencer le tour du Rookery.

### Actions du Rookery

Révélez la carte du dessus du paquet d'orchestration au début de chaque tour du Rookery. Les cartes d'orchestration déterminent les actions effectuées lors du tour du Rookery et déterminent comment les cartes sont jouées par le Rookery pendant les tours d'une Fête.

Le Soliste choisit de résoudre soit l'ensemble d'actions de gauche soit l'ensemble d'actions de droite de la carte d'orchestration actuelle. L'ensemble d'actions choisi est résolu une à la fois, de haut en bas, chaque action étant décrite sur les pages suivantes. Recomplétez le marché après chaque action de défausse du marché.

Si le paquet de vice est vide après l'une des actions du Rookery, ne résolvez plus d'actions sur la carte d'orchestration et passez immédiatement à la Fin du Tour du Rookery.



### Fin du Tour du Rookery

Une fois le tour du Rookery terminé, effectuez les étapes de Fin du Tour du Rookery ci-dessous, puis le tour repasse au Soliste.

- ☛ Si une main du Rookery dépasse 6 cartes, déplacez les cartes excédentaires du bas de la main vers la pile de ragots (ou vers la pile de sûreté si la main est un informateur révélé).
- ☛ Si des mains du Rookery sont vides, de gauche à droite, prenez la carte du marché la plus éloignée de la pioche des cartes vice et placez-la face visible dans cette main. Si le marché est vide, donnez un jeton de pioche au Rookery.
- ☛ Enfin, recomplétez le marché si possible.


# Actions du Rookery

## DRAGUER

Déplacez le désir face visible du dessus (qui peut correspondre à la couleur d'une maison de molly ouverte ou perquisitionnée) de n'importe quelle main du Rookery non-informateur et qui a un désir face visible vers la réputation du Rookery, en donnant la priorité à la couleur qui rapportera le bonus de molly le plus élevé au Rookery (si plusieurs se qualifient ou aucune ne se qualifie, alors au choix du Soliste).

Ensuite, piochez du paquet de vice un nombre de cartes égal à la réputation du Rookery dans la couleur du désir sélectionné et ajoutez-les face cachée au-dessus de la main d'où a été choisi le désir (jusqu'à un maximum de 4 cartes). Si le Rookery a un molly dans sa réputation correspondant à la carte avec laquelle il a dragué, il marquera le bonus.

S'il n'y a pas assez de cartes dans le paquet, donnez à cette main un jeton de pioche pour chaque carte qu'elle n'a pas pu piocher. (rappel : le paquet de vice vide met fin au tour du Rookery)

S'il n'y a pas de désirs faces visibles dans les mains du Rookery non-informateur, effectuez plutôt une action **Révéler**  suivie d'une **Accusation Calomnieuse**.

## FESTIVITÉ

Le Rookery prend le candélabre. Commencez une festivité avec le Rookery comme organisateur de la fête.

La maison de molly pour une festivité commencée par le Rookery est la maison ouverte correspondante pour laquelle le Rookery a la réputation la plus élevée (y compris zéro). Si deux couleurs ou plus ont une réputation la plus élevée égale, utilisez la couleur la plus à gauche de ces couleurs en bas de la carte d'orchestration actuelle. Déplacez le pion du Rookery vers cette maison de molly. Bien que le Rookery soit l'organisateur de la festivité, il n'est pas obligé de jouer une carte à chaque tour.

## SE FAIRE PLAISIR

Prenez # cartes de n'importe quelle position dans le marché. Ajoutez chacune des cartes choisies face visible au-dessus de l'une des mains du Rookery (au choix du Soliste). Chaque carte doit être placée dans une main différente.

Recomplétez le marché après, et uniquement après, que cette action soit terminée.

## RESTER DISCRET

Piochez la carte du dessus du paquet de vice, en la gardant face cachée, et ajoutez-la au-dessus d'une main du Rookery (au choix du Soliste).

## DÉFAUSSE DU MARCHÉ

Effectuez une défausse du marché pour chaque icône de défausse du marché, puis recomplétez le marché. Le Soliste peut ensuite déplacer le pion du Rookery dans le sens horaire ou antihoraire d'un nombre d'espaces exactement égal au nombre d'icônes de défausse du marché (au choix du Soliste). *N'oubliez pas, le joueur le plus infâme est exposé lorsque toute menace est ajoutée à la pile de ragots.*

## RAPPORTER

Choisissez l'une des deux couleurs listées après l'action Rapporter pour laquelle le Rookery a une ou plusieurs cartes dans sa réputation. Déplacez une carte correspondante (au choix du Soliste) si la Maison correspondante est ouverte, ou toutes les cartes correspondantes si la Maison correspondante est fermée, de la réputation du Rookery à la pile de ragots.

Si le Rookery n'a aucune de ces couleurs, ignorez cette action.



## RÉVÉLER #

Sans changer sa position dans la main, retournez la carte face cachée du haut de la main dans # mains différentes du Rookery qui contiennent au moins une carte face cachée (au choix du Soliste). Si il n'y a pas assez de mains du Rookery avec des cartes face cachées, retournez en autant que vous pouvez, puis ignorez le reste de cette action.

## TRICHER

Réarrangez l'ordre des cartes dans une main du Rookery (sans retourner aucune carte).

## VOLER

Défaussez l'objet du site de boutique le plus proche du pion du Rookery. Si deux objets sont également proches, le Soliste peut décider quel objet est défaussé. Le Rookery déplace son pion vers ce site de boutique et gagne 1 point de joie lorsqu'un objet est défaussé. *Ignorez tout le texte sur l'objet et ne faites pas de défausse du marché.*

S'il n'y a pas d'objet disponible, ignorez cette action.

## ACCUSATION CALOMNIEUSE

D'abord, le Rookery déplace son pion sur le même site que le Soliste. Ensuite, piochez la carte du dessus du paquet de vice, regardez-la, et ajoutez-la à la pile de ragots. Si le Soliste a un jeton d'informateur sur le plateau face caché correspondant à la couleur de cette carte, retournez ce jeton d'informateur face visible, avancez la joie communautaire de 3 et avancez la joie du Rookery de 3. Le Soliste est maintenant un informateur révélé et soumis aux règles des informateurs révélés.

# Accuser le Rookery

Le Soliste peut choisir d'Accuser le Rookery comme action pour son tour.

Si le Soliste est sur le même site que le pion du Rookery et que la première action qu'il prend est l'action Accuser, alors cette action est gratuite (elle ne compte pas comme son action pour le tour), et il doit ensuite prendre une action supplémentaire pour le tour.

Le Soliste sélectionne une seule carte face cachée n'importe où dans une main au choix du Rookery et la retourne face visible, en conservant son ordre dans la main.

**Si la carte du Rookery sélectionnée est une menace**, l'accusation a réussi:

- Placez un des 4 jetons d'informateur supplémentaire du Rookery sur cette main, en y posant dessus un cube de preuve correspondant à la couleur de la menace révélée. Cette main est maintenant un informateur révélé dans cette couleur.
- Avancez la joie communautaire de 3 espaces et avancez la joie du Soliste de 3 espaces.
- Retournez toutes les cartes de cette main face visible.
- Pour le reste du jeu, les cartes sont toujours placées face visible dans cette main.
- Pour le reste du jeu, tous les désirs sélectionnés de cette main pendant une festivité à la maison de molly correspondante ne sont pas marqués pour le Rookery mais sont à la place marqués pour la joie communautaire et ajoutés à la pile de sûreté.

Le Rookery peut toujours continuer à avoir des cartes dans sa réputation qui correspondent à une famille qu'il a dénoncé.

**Si la carte du Rookery sélectionnée n'est pas une menace**, l'accusation a échoué:

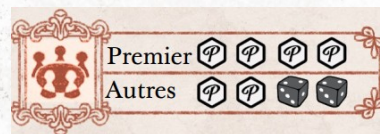
- Laissez la carte du Rookery face visible et terminez l'action.

# Le Rookery aux Festivités

Si le Soliste organise une fête, piochez immédiatement une nouvelle carte d'orchestration. Cette carte devient la nouvelle carte d'orchestration actuelle. Le Rookery participera aux festivités comme d'habitude, avec les changements suivants :

## TOURS DE FESTIVITÉ

Les cartes sont jouées sur deux tours, comme dans une partie à 5 joueurs. Commencez chaque tour de la festività comme d'habitude en piochant une carte pour la communauté. Ensuite, regardez l'Ambiance de Festività de la carte d'orchestration actuelle et collectez un certain nombre de jetons de jouer/passé et de dés réguliers à six faces correspondant au tour de la festività. Collectez les pièces à côté de "Premier" pour le premier tour de la fête, et les pièces à côté de "Autres" pour tous les tours suivants de la fête.



Ensuite, le Soliste attribue chacune des pièces collectées à une main du Rookery, en plaçant un dé ou un jeton de jouer/passé sur chacune des quatre mains du Rookery dans n'importe quel ordre. Tout jeton de jouer/passé ou dé attribué à une main qui a un jeton de passe d'un tour précédent est mis de côté.

## CONTRIBUTION À LA FESTIVITÉ

En commençant par l'organisateur de la festività, le Soliste ou le Rookery jouera ou passera. Lorsque c'est au tour du Rookery de jouer ou de passer, considérez chacune des mains du Rookery de gauche à droite :

- ☛ Si la main du Rookery a un jeton de jeu/passe attribué, le Rookery jouera la carte du dessus dans cette main, en la retournant si elle est face cachée. Retournez le jeton de jeu/passe en jeton de passe si la main du Rookery est vide.
- ☛ Si la main du Rookery a un dé attribué, lancez le dé. Si le résultat est **inférieur ou égal au nombre de cartes dans cette main**, le Rookery joue la carte du dessus dans cette main ; sinon, remplacez le dé par un jeton de passe.
- ☛ Si la main du Rookery a un jeton de passe, le Rookery ne jouera pas de cartes de cette main pour le reste de la festività (sauf si le Soliste joue l'objet Bouteille de Gin).

Si le Rookery joue un gremlin, le Soliste choisit sa valeur dès qu'il est posé.

Une fois que le Soliste et toutes les mains du Rookery ont joué ou passé, mettez de côté tous les dés lancés et les jetons de jeu/passe du tour et laissez tous les jetons de passe. Répétez le processus de collecte et d'attribution des jetons de jeu/passe et des dés pour le(s) tour(s) suivant(s) de la fête selon l'Ambiance de Festività.

## RÉSOLUTION DE LA FESTIVITÉ

- ☛ Si le Rookery a organisé la festività, c'est le Soliste qui sélectionne le meilleur ensemble, en choisissant autant de cartes du Rookery et de la communauté que possible.
- ☛ Tout désir (**mais pas les mollys ni les menaces**) d'une main du Rookery qui est un informateur révélé correspondant à la maison de molly de la festività en cours ne score pas pour le Rookery. Ces désirs marquent à la place pour la joie communautaire et sont ajoutés à la pile de sûreté.
- ☛ Les cartes du Rookery sélectionnées vont à la réputation du Rookery comme si elles avaient toutes été jouées d'une seule main. Les cartes de désir et de molly sélectionnées marquent des points de joie, et les menaces sélectionnées effacent la réputation dans les couleurs correspondantes, comme d'habitude.
- ☛ Le Rookery n'utilisera jamais la Règle de la Fierté.
- ☛ Si le Rookery a commencé la festività, le Rookery reçoit le bonus de l'organisateur ; cependant, le Rookery ne perd pas de joie pendant les Rassemblements Discrets. À la place, le Soliste perd des points de joie égaux à la réputation du Rookery correspondant au site du pion du Rookery.
- ☛ Le Rookery pioche une carte face cachée du paquet de vice pour remplacer toute carte qui a été jouée et non sélectionnée de la main correspondante. Le Soliste décide toujours de l'ordre des pioches. Si la pioche est vide, posez autant de jetons de pioche que de cartes manquantes sur les mains à reconstituer.
- ☛ Toutes les cartes non sélectionnées sont ajoutées à la pile de ragots comme d'habitude.
- ☛ Enfin, retirez tous les jetons de passe restants des mains du Rookery.



## Fin de la Semaine

Lorsque le paquet de vice est vide, résolvez les phases de Fin de la Semaine avec les ajustements suivants :

### RÉVÉLER LES MENACES

Toutes les cartes de menace face visible dans toutes les mains du Rookery (y compris toute main qui est un informateur révélé) doivent être ajoutées à la pile de ragots, ainsi que toutes les cartes correspondantes de la réputation du Rookery. N'oubliez pas, le Rookery n'ajoute jamais de cubes à sa réputation.

Donnez un jeton de pioche unique à toute main du Rookery qui a ajouté une ou plusieurs menaces à la pile de ragots. Toutes les règles normales pour cette phase s'appliquent.

### LA SOCIÉTÉ ENQUÊTE

Le Rookery ne collecte jamais de cartes d'Inculpation. Cependant, le Soliste doit prendre en compte la réputation du Rookery lors du calcul du joueur avec la réputation la plus élevée ou la deuxième plus élevée dans une maison correspondante lors de la collecte des inculpations. Toutes les autres règles normales pour cette phase s'appliquent.

### RENCONTRER LA SOCIÉTÉ

Toutes les règles normales pour cette phase s'appliquent. De plus:

Le Soliste peut retirer un joker du jeu pour avancer la joie communautaire de 5.

### NETTOYAGE

Effectuez cette phase comme d'habitude, en plaçant une carte face cachée au-dessus d'une main du Rookery pour chaque jeton de pioche dont cette main dispose.

# Fin du Jeu

La communauté survit et déclenche la Fin du Jeu si la joie communautaire atteint 30. Le jeu se terminera également si la communauté est infiltrée selon les règles normales ou à la fin de la cinquième semaine avec le Déclin Communautaire.

## INFILTRATION COMMUNAUTAIRE

Le Soliste peut être pendu comme d'habitude, mais le Rookery ne peut pas être pendu. Si le Soliste est pendu, vous perdez immédiatement la partie.

Si le Soliste n'est pas pendu, ne réinitialisez pas le score de tous les joueurs à zéro. Mettez les marqueurs de joie du Rookery et du Soliste à leurs valeurs divisées par 5 et arrondies par défaut (par exemple, si le Rookery termine avec 18 points de joie et le Soliste avec 21 points de joie, mettez le score du Rookery à 3 et le score du Soliste à 4).

Le Soliste doit apporter les ajustements suivants à son score:

- ☛ +2 par preuve de maison sur le plateau de jeu correspondant à son jeton d'informateur
- ☛ +1 par carte dans la réputation du Rookery correspondant au jeton d'informateur du Soliste
- ☛ -1 par carte et cube dans la réputation du Soliste correspondant à un informateur révélé du Rookery  
-1 par carte et cube dans la réputation du Soliste
- ☛ +1 par joker que le Soliste a laissé dans sa zone de joueur

Le Rookery doit apporter les ajustements suivants à son score:

- ☛ +1 par maison fermée
- ☛ +1 par preuve sur la maison fermée avec le plus, ou à égalité pour le plus, de preuves
- ☛ +1 par réputation du Soliste correspondant aux maisons de molly avec le plus, ou à égalité pour le plus, de preuves (ce qui inclut zéro)

Si le Soliste a un score supérieur à celui du Rookery, il gagne la partie.

## SURVIE COMMUNAUTAIRE

Le Soliste doit marquer ses jetons de rencontre (loyaux et informateurs) et les Inculpations comme d'habitude. Le Rookery ne collecte pas de cartes d'inculpation ni ne joue de jetons de rencontre, donc n'ajustez pas sa joie finale.

Si le Soliste a marqué plus que le Rookery et n'a pas été pendu, il gagne la partie.

## DÉCLIN COMMUNAUTAIRE

Le Soliste perdra automatiquement si le Déclin Communautaire est atteint.

