

Référence Actions Rookery

DRAGUER

Déplacez le désir face visible le plus haut d'une main du Rookery qui n'est pas celle d'un Informateur vers la Réputation du Rookery (en privilégiant la famille qui rapportera le plus grand bonus Molly au Rookery).

Piochez un nombre de cartes du paquet Vice égal à la Réputation du Rookery correspondant au désir sélectionné et ajoutez-les face cachée au sommet de cette main (jusqu'à un maximum de 4 cartes).

Si cela est impossible, effectuez une **Révélation**  et une **Accusation Calomnieuse**.

SE FAIRE PLAISIR

Prenez # cartes du Marché. Ajoutez chaque carte choisie face visible à l'une des quatre mains du Rookery, au choix du Soliste ; chaque carte doit être placée dans une main différente.

Reconstituez le Marché après avoir terminé cette action.

RESTER DISCRET

Piochez la carte supérieure du paquet Vice, gardez-la face cachée et ajoutez-la à une main du Rookery (au choix du Soliste).

RAPPORTER

Choisissez l'une des deux familles indiquées après l'action Rapport, pour laquelle le Rookery possède au moins une carte dans sa Réputation. Déplacez une carte correspondante si la maison de la famille est ouverte, ou toutes les cartes correspondantes pour une maison fermée, depuis la Réputation du Rookery vers la pile de Ragots.

Si le Rookery ne possède aucune carte des familles indiquées, ignorez cette action.

RÉVÉLER

Retournez face visible la carte face cachée placée la plus haute dans # mains différentes du Rookery.

FESTIVITÉ

Le Rookery prend le Candélabre et lance la Fête en tant qu'organisateur. Déplacez le pion du Rookery vers la maison Molly ouverte où le Rookery possède la Réputation la plus élevée (y compris zéro). La Fête se déroule à cet endroit.

DÉFAUSSER MARCHÉ

Effectuez une défausse du marché pour chaque icône de défausse du marché, puis refaites l'offre du marché. Vous pouvez ensuite déplacer le pion Rookery d'un nombre de cases égal au nombre d'icônes de défausse du marché.

VOLER

Défaussez l'objet situé dans l'échoppe la plus proche du pion du Rookery. Si deux objets sont à égale distance, le Soliste choisit lequel défausser. Le Rookery déplace alors son pion vers cette échoppe et gagne 1 Joie lorsque l'objet est défaussé.

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

TRICHER

Réorganisez l'ordre des cartes dans une main du Rookery.

ACCUSATION CALOMNIEUSE

Déplacez le pion du Rookery vers le site du Soliste.

Piochez et regardez une carte du paquet Vice, puis ajoutez-la à la pile de Ragots.

Si le Soliste possède un jeton d'Informateur face cachée correspondant à la famille de cette carte, retournez le jeton face visible. Le Soliste est désormais un Informateur révélé, et la Joie du Rookery ainsi que celle de la communauté augmentent de +3.

ACCUSER LE ROOKERY

Lorsque le Soliste effectue une Accusation, sélectionnez une carte face cachée dans une main et retournez-la face visible.

Si la carte est une menace :

Placez un jeton d'Informateur au-dessus de la main avec un cube correspondant à la famille de la menace révélée.

Augmentez la Joie du Soliste et de la communauté de +3.

Si la carte n'est pas une menace :

Laissez la carte face visible et terminez votre action.

Informateur Révélé du Rookery

Toutes les cartes dans une main d'Informateur révélé, ou qui y sont ajoutées, sont toujours face visible. Tous les désirs de cette main qui ont été marqués lors d'une Fête et qui correspondent à la famille de la maison Molly actuelle ne rapportent pas de points pour le Rookery, mais sont comptabilisés pour la Joie de la communauté avant d'être envoyés à la pile de Sécurisation.

Aides-Mémoire du Rookery

Le Rookery aux festivités

Piochez une carte pour la communauté comme d'habitude à chaque tour. Assignez des dés et des jetons de jeu à n'importe quelle main du Rookery (un par main) au début de chaque tour de festivité.

Ensuite, chaque main du Rookery jouera soit une carte, lancera un dé ou passera son tour.

Si une main du Rookery possède un jeton de jeu, il joue la carte du dessus de sa main (visible ou cachée).

Si une main du Rookery a un dé assigné, lancez le dé. Si la valeur obtenue est inférieure ou égale au nombre de cartes dans cette main, il joue la carte du dessus. Sinon, remplacez le dé par un jeton de passe.

Si une main du Rookery possède un jeton de passe, il ne jouera pas de carte au 2eme tour de la fête le cas échéant.

Mains d'Informateur Révélé

Tout désir marquant des points provenant d'une main d'Informateur révélé du Rookery et correspondant à la maison molly de la festivité ne rapporte pas de points au Rookery. Ces cartes rapportent à la place de la joie pour la communauté et sont ajoutées à la pile sécurisée.

Gredins joués par le Rookery

Si le Rookery joue un gredin, le soliste choisit sa valeur.

Résolution de la Festivité

Si le Rookery a initié la festivité, le soliste doit inclure autant de cartes du Rookery et de la communauté que possible, et le Rookery reçoit le bonus du second. Le soliste subit toujours une perte de joie due aux Rassemblements Discrets.

Les cartes du Rookery sélectionnées dans une combinaison vont à la réputation du Rookery. Si plusieurs cartes peuvent être choisies, le soliste décide. Les mains du Rookery reçoivent des jetons de pioche pour les cartes non sélectionnées.

Fin de Semaine

Révéler les Menaces

Toutes les cartes de menace face visible dans les mains du Rookery (y compris celles d'un indic révélé), ainsi que toute carte correspondante de la réputation du Rookery, doivent être ajoutées à la pile de ragots. *Le Rookery n'ajoute jamais de cubes à sa réputation.*

Donnez un **unique jeton de pioche** à toute main du Rookery ayant ajouté une ou plusieurs menaces à la pile de ragots.

Enquête de la Société

Le Rookery ne collecte pas de cartes d'inculcation.

Nettoyage

Piochez des cartes pour les mains possédant des jetons de pioche.

Rencontrer la Société

Retirez 1 joker pour augmenter la joie de la communauté de 5.

Fin de Partie & Ajustements du Score Final

Infiltration de la Communauté Si le soliste n'est pas pendu, divisez les scores du Soliste et du Rookery par cinq.

Ajustements du score du Soliste :

- +2 par preuve de maison sur le plateau 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 restant dans la zone de jeu du Soliste.

Ajustements du score du Rookery :

- +1 par maison fermée.
 - +1 par preuve sur la maison fermée en contenant le plus (ou à égalité pour le plus grand nombre).
 - +1 par réputation du Soliste correspondant aux maisons molly ayant le plus de preuves (y compris zéro).
- Si le score du Soliste est supérieur à celui du Rookery, il remporte la partie.

Survie Communautaire

Le Soliste marque des points normalement. Si le Soliste n'a pas été pendu et obtient un score supérieur à celui du Rookery, il remporte la partie.

Déclin Communautaire

Le Soliste perd.