

# La Fin de la Semaine

## RÉVÉLER LES MENACES

Chaque joueur révèle les cartes menace de sa main et est exposé : ces cartes, ainsi que toutes les cartes correspondantes dans sa réputation, sont déplacées vers la pile de ragots. Gagnez un cube correspondant pour chaque carte perdue dans votre réputation. **Si vous avez révélé au moins une menace, gagnez un jeton de pioche.**

## LA SOCIÉTÉ ENQUÊTE

**Préparer les ragots.** Mélangez la pile de ragots et ajoutez un tiers des cartes à la pile de sûreté, en arrondissant à l'inférieur. Révélez le reste.

**Rassembler des preuves.** Examinez les cartes révélées. Chaque menace présente génère une preuve correspondante à chaque désir ou molly de la même Famille. Placez la ou les preuves sur les espaces molly house de la famille correspondante à l'aide de cubes de la même couleur, et autant que le nombre de preuves.

**Vérifier les perquisitions.** Si une molly house ouverte possède sept cubes ou plus, elle est perquisitionnée. Placez un marqueur de perquisition et retirez sept cubes. Le(s) joueur(s) ayant la réputation la plus élevée dans cette maison reçoit(vent) un acte d'accusation majeur, et le(s) joueur(s) avec la deuxième réputation la plus élevée reçoit(vent) un acte d'accusation mineur.

**Vérifier la fin de la partie.**

*Si les quatre maisons ont été perquisitionnées ou si au moins une maison fermée possède sept cubes...*

### *Infiltration de la communauté.*

Tous les joueurs sauf les indicateurs ayant réussi sont pendus. Les indicateurs ayant réussi réduisent leur joie à zéro et marquent deux points de victoire pour chaque cube dans la maison où se trouve leur jeton d'indicateur et pour chaque carte et cube correspondant dans la réputation des autres. Ensuite, ils soustraient 1 PV pour chaque carte et cube de leur propre réputation. Le joueur avec le score de joie le plus élevé gagne.

*Si le seuil de joie communautaire est atteint ou dépassé...*

### *Survie de la communauté.*

Les joueurs résolvent leurs jetons rencontre et leurs actes d'accusation. Les indicateurs ayant réussi défaussent leurs actes d'accusation, tandis que ceux ayant échoué en gagnent un majeur supplémentaire. Le(s) joueur(s) ayant la plus grande joie gagne(nt).

*Sinon, si la cinquième semaine se termine...*

*Déclin de la communauté.* Tous les joueurs perdent.

## RENCONTRER LA SOCIÉTÉ

Simultanément, tous les joueurs ayant reçu des actes d'accusation placent un jeton rencontre face cachée sur la molly house ouverte la plus proche de leur pion (en cas d'égalité, dans le sens horaire).

## NETTOYAGE

Effectuez les étapes suivantes pour préparer la semaine suivante :

1. Mélangez toutes les cartes vice sauf celles dans les mains des joueurs, leurs réputations et le marché. Ce paquet devient le paquet vice de la nouvelle semaine.
2. Réapprovisionnez le marché et ajoutez une carte à la pile de ragots.
3. Les joueurs doivent utiliser leurs jetons de pioche, en piochant une carte pour chacun.
4. Défaussez et distribuez de nouveaux objets.
5. Avancez le marqueur de semaine actuelle et reprenez la partie.



# Aperçu des Festivités

Le meneur doit avoir deux cartes en main (ou trois s'il joue avec seulement deux joueurs) pour lancer une festivité.

À chaque tour, le meneur joue d'abord une carte communauté, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire à partir de lui. Le meneur doit toujours jouer une carte. Chaque autre joueur peut passer ou jouer. Si vous passez, vous ne pouvez pas revenir dans la manche à moins qu'une bouteille de gin (une carte objet) soit jouée.

## Déterminer et marquer la festivité de plus haut rang.

Si aucun ensemble ne peut être constitué, une Réunion Discrète a lieu : les quatre désirs de plus faible valeur sont sélectionnés comme combinaison gagnante, en ignorant les gredins mais en comptant les commissaires.

Chaque carte sélectionnée est ajoutée à la réputation du joueur qui l'a jouée et les points de joie marqués.

## Générer des ragots.

Le meneur de la festivité ajoute ensuite les cartes restantes sur la table à la pile de ragots, remboursant les joueurs avec une carte piochée pour chacune.

Enfin, marquer le bonus du meneur et le bonus communautaire.

## Pioche Vide ?

Les joueurs gagnent un jeton de pioche par carte non tirée. Si Communauté, mélangez et piochez depuis la pile de ragots

## Rang des Festivités

- 1<sup>er</sup> Bal Surprise :** Quatre cartes désir de la même famille en ordre séquentiel.
- 2<sup>e</sup> Baptême :** Une Reine et trois cartes désir de même valeur.
- 3<sup>e</sup> Danse :** Un Valet et trois cartes désir en ordre séquentiel (famille ignorée).

*Simon, les quatre cartes les plus faibles forment une Réunion Discrète.*

# Réputation & Menaces

La réputation d'un joueur dans une famille est égale au nombre total de cubes et de cartes correspondants dans sa réputation. La valeur de ces cartes n'a pas d'importance, seul leur nombre compte.

Les cartes sont ajoutées à votre réputation lorsqu'elles sont marquées lors des festivités ou via l'action croisière. Les cartes quittent votre réputation principalement lorsque vous êtes exposé par des menaces ou lorsque vous les déjouez.



## ÊTRE EXPOSÉ PAR DES MENACES

Une menace expose un ou plusieurs joueurs en fonction de la manière dont elle est entrée dans la pile de ragots :

- ☛ Si elle a été défaussée du marché, le joueur le plus infâme est exposé. Déterminez l'infamie de chaque joueur en additionnant la valeur de toutes les cartes correspondantes dans leur réputation. Les mollies comptent pour 10. En cas d'égalité, la carte de plus haut rang l'emporte.
- ☛ Si elle est jouée par un joueur lors d'une festivité et non marquée, ce joueur est exposé.
- ☛ Si elle est jouée par la communauté lors d'une festivité et non marquée, tous les joueurs sont exposés.
- ☛ Si elle est révélée pendant la phase Révéler les Menaces, son révéléteur est exposé.

Un joueur exposé ajoute toutes les cartes correspondantes de sa réputation à la pile de ragots, en prenant un cube de couleur correspondante pour chacune.

## DÉJOUER LES MENACES

Les cartes peuvent également quitter votre réputation lorsque vous déjouez des menaces lors des festivités. Cela se produit lorsque vous ou la communauté marquez une combinaison incluant une menace. Dans ce cas, elles sont ajoutées à la pile de sûreté.



## Règle de la Fierté

Les joueurs qui déjouent des menaces peuvent prendre un cube correspondant pour chaque carte ajoutée à la pile de sûreté.