

L'AUBERGE SANGLANTE

NICOLAS ROBERT

1831, dans un coin reculé de l'Ardèche, le petit village de Peyrebeille voit le passage de nombreux voyageurs... Une famille de cupides paysans du cru est bien décidée à faire fortune et a mis au point un stratagème diabolique pour parvenir à ses fins : investir dans une auberge pour détrousser ses clients et s'enrichir sans éveiller les soupçons des forces de l'ordre ! Que leur plan se déroule comme prévu ou non, une chose est certaine : tous les clients ne sortiront pas vivants de cette auberge...

MATÉRIEL

- 78 cartes *Client* (70 voyageurs et 8 paysans)
- 4 cartes *Aide de jeu*
- 1 plateau de jeu *Auberge*
- 1 carte *Premier joueur*
- 30 tuiles *Chèque de 10 francs* (« 10F »)
- 32 jetons *Clef* (recto) / *Service en chambre* (verso) à la couleur des joueurs (8 rouges, 8 verts, 8 bleus et 8 jaunes)
- 4 jetons *Clef* blancs
- 4 disques en bois à la couleur des joueurs
- 1 règle du jeu

OBJECTIF

Les joueurs incarnent les membres de cette famille dans laquelle c'est chacun pour soi ! En fin de partie les comptes seront faits : le plus riche des aubergistes sera proclamé grand vainqueur !



ÉLÉMENTS IMPORTANTS DU JEU

LES CARTES CLIENT

Chaque carte représente un client en vie sur son recto alors qu'il est mort sur son verso. Observons chacune de ces faces :

FACE « EN VIE »

La **couleur de la carte** indique la famille du client. Les voyageurs qui se présenteront à l'auberge pour louer une chambre sont répartis en cinq familles : les commerçants (bleu), les artisans (rouge), les forces de l'ordre (gris), les religieux (violet) et les nobles (vert). Les **paysans** (jaune) sont des clients particuliers qui passent beaucoup de temps dans le bistrot de l'auberge.

La partie inférieure de la carte représente la **dépendance** que le client permet de construire : l'effet de cette dernière est à la fois représenté sous forme de texte et sous forme d'icône.



Quatre des six familles ont une **aptitude particulière** pour la réalisation d'une action. Ce pictogramme rappelle cette aptitude.

Les clients ont un **rang** allant de 0 à 3.

Chaque client possède de l'**argent** dans ses poches.

FACE « MORT »

Rappel du **rang** du client.



Rappel de l'**argent** que le client possédait dans ses poches.

LE PLATEAU «AUBERGE»

La **piste de richesse** indique combien de monnaie possède chaque joueur ; le maximum est 40 francs (« 40F »).

Chaque **porte de chambre** de l'auberge, numérotée de 1 à 8, peut accueillir un jeton **Clef** et un jeton **Service en chambre**. La couleur du jeton **Clef** définit le propriétaire de la chambre.

À la sortie de l'auberge, on retrouve les voyageurs qui en sont sortis vivants ; c'est la **pile de sortie**.

Note : le contenu de cette pile peut être consulté à tout moment.

À la table du **bistrot**, on trouve les paysans présents dans l'auberge.

Chaque porte donne accès à **une chambre** qui peut accueillir un voyageur.

À l'entrée de l'auberge, on trouve les voyageurs qui vont s'y présenter ; c'est la **pile d'entrée**.

Note : il est permis de compter le nombre de cartes constituant cette pile sans les consulter ni en changer l'ordre.

MISE EN PLACE

• Donnez à chaque joueur **deux cartes Paysan** et **une carte Aide de jeu**. Les paysans constituent sa main de départ tandis que la carte **Aide de jeu** est placée sur la table, dans sa zone de jeu, afin d'en utiliser sa dépendance (la grange). À moins de quatre joueurs, laissez les paysans et les aides de jeu inutilisés dans la boîte.

• Retirez du paquet de cartes **Voyageur**, sans les regarder, un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs et de la durée de partie souhaitée :

	Partie courte	Partie longue
2 joueurs	retirez 35 cartes	retirez 25 cartes
3 joueurs	retirez 28 cartes	retirez 16 cartes
4 joueurs	retirez 22 cartes	retirez 6 cartes

Mélangez les cartes restantes et formez une pioche que vous placez à l'entrée de l'auberge, à gauche du plateau. Les cartes doivent être placées de manière à

ce que la face « en vie » soit visible. Ces cartes constituent la **pile d'entrée**.

• Chaque joueur reçoit les **huit jetons Clef / Service en chambre** et le **disque** de sa couleur. Il pose son disque sur la case 5F de la piste de richesse.

• Chaque joueur prend **une tuile Chèque de 10F**. Les autres tuiles **Chèque de 10F** constituent une réserve près du plateau de jeu.

• Déterminez les **chambres ouvertes** de l'auberge :

- Chaque joueur pose un jeton **Clef** de sa couleur sur une porte de chambre de son choix, côté « Clef » (la position de la chambre n'est pas importante, privilégiez une chambre proche de vous).
- Dans une partie à deux ou trois joueurs, placez trois jetons **Clef** blancs sur trois portes de chambre encore disponibles. Dans une partie à quatre joueurs, placez-en quatre.

• Le joueur le plus cupide prend la **carte Premier joueur** (le plus cupide de tous est celui qui a le plus de pièces de monnaie dans ses poches !).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se décompose en deux saisons et un nombre variable de tours. Lors de la première saison, les voyageurs se présentent une première fois à l'entrée de l'auberge et les plus chanceux pourront continuer leur périple. Ils formeront la pile d'entrée de la seconde saison.

Chaque tour de jeu se déroule en trois phases : l'accueil des voyageurs (le soir), les actions des joueurs (la nuit) et la fin de tour (le matin).

PHASE 1 : L'ACCUEIL DES VOYAGEURS (LE SOIR)

Le premier joueur est responsable de l'accueil des voyageurs pour ce tour. Il doit réaliser les étapes suivantes jusqu'à ce qu'il y ait une carte *Voyageur* dans chacune des chambres ouvertes :

- piocher la première carte de la pile d'entrée (de cette manière la carte *Voyageur* suivante est maintenant visible),
- placer la carte piochée dans une chambre ouverte encore vide (chambre avec un jeton *Clef* mais pas de voyageur).

Note : la première fois que la pile d'entrée est vide, mélangez les cartes de la pile de sortie et constituez une nouvelle pile d'entrée. La seconde fois que la pile d'entrée est vide, faites un dernier tour normalement, et ce, même si l'auberge n'est pas complètement remplie (exception : le dernier tour n'est pas joué s'il y a moins de voyageurs dans l'auberge que de joueurs - voir Fin de partie).

EXEMPLE



Dans une partie à trois joueurs, Anaëlle est responsable de l'accueil des voyageurs car elle a la carte Premier joueur. Elle prend en main la première carte de la pile d'entrée, le paysagiste. Elle choisit de l'installer dans la chambre du joueur jaune.



Anaëlle fait de même avec les 5 voyageurs suivants de manière à remplir les 6 chambres ouvertes de l'auberge.

PHASE 2 : LES ACTIONS DES JOUEURS (LA NUIT)

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur réalise une première action. Ensuite, chacun réalise une seconde action de la même manière.

À votre tour, vous pouvez :

1. corrompre un client,
2. construire une dépendance,
3. tuer un client,
4. enterrer un cadavre,
5. passer (et blanchir de l'argent).

Les 4 premières actions fonctionnent selon le même principe :

- Quand un joueur joue une de ces actions, il cible une carte *Client* en jeu (dans sa main ou dans l'auberge, selon les cas).
- Il doit alors jouer un nombre de cartes de sa main défini par le rang de la carte ciblée.
- Il reprend en main tous les clients qui ont une aptitude pour l'action qu'il veut réaliser, mais il perd toutes les autres cartes jouées.
- Il réalise l'action choisie.

1. CORROMPRE UN CLIENT

Cette action vous permet de prendre en main une des cartes *Client* de l'auberge. Les clients de votre main sont vos comparses qui vous aideront dans votre macabre entreprise.

Corrompre un voyageur installé dans une chambre de l'auberge se fait en 4 étapes :

- Choisissez le voyageur que vous voulez corrompre parmi ceux installés dans les chambres de l'auberge, qui que soit le propriétaire de la chambre.
- Jouez sur la table autant de cartes *Client* de votre main que le rang du voyageur choisi (exemples : aucune carte pour un voyageur de rang 0, ou 3 cartes pour un voyageur de rang 3).
- Parmi les cartes jouées, récupérez dans votre main les cartes avec le symbole  (ces voyageurs ont une aptitude pour l'action *Corrompre un client*), puis placez les autres cartes sur la pile de sortie. (Exception : si vous avez joué des paysans, ceux-ci retournent au bistrot de l'auberge.)
- Ajoutez le client corrompu à votre main.

De la même façon, il est possible de **corrompre des paysans** qui se trouvent au bistrot. Si vous choisissez cette option, vous pouvez au choix prendre **un ou deux** paysans (il est plus simple de corrompre les paysans !). Les paysans sont de rang 0 et ne nécessitent donc de jouer aucune carte pour être corrompus.

EXEMPLE



Anaëlle veut corrompre le paysagiste de rang 3 qui est installé dans la chambre de Madeline. Elle joue pour cela 3 cartes de sa main. **1** La paysanne retourne au bistrot car un paysan (ou une paysanne) retourne toujours au bistrot. **2** Le novice poursuit son voyage car il n'a pas d'aptitude pour corrompre un client. **3** Le vendeur de journaux revient dans la main d'Anaëlle car il a une aptitude pour corrompre un client. **4** Enfin, Anaëlle prend le paysagiste dans sa main comme comparse.

2. CONSTRUIRE UNE DÉPENDANCE

Cette action permet de poser devant vous l'un de vos comparses (carte *Client* de votre main) : cette carte est désormais une dépendance de l'auberge, bâtiment dont vous pouvez bénéficier de l'effet et sous lequel vous pourrez enterrer des cadavres.

Note : ne comptez plus sur ce comparse pour vous aider davantage, il est bien trop occupé à s'occuper de cette dépendance !

Construire une dépendance se fait en 4 étapes :

- Choisissez **dans votre main** une carte *Voyageur* sur laquelle est représentée une dépendance.
- Jouez sur la table autant de cartes *Client* de votre main que le rang de la carte *Voyageur* choisie.
- Parmi les cartes jouées, récupérez dans votre main les cartes avec le symbole (ces voyageurs ont une aptitude pour l'action *Construire une dépendance*), puis placez les autres cartes sur la pile de sortie. (Exception : si vous avez joué des paysans, ceux-ci retournent au bistrot de l'auberge.)

- Posez la carte *Voyageur* choisie devant vous sur la table, face « en vie » visible ; c'est maintenant l'une de vos dépendances. Il n'y a pas de limite au nombre de dépendances que vous pouvez avoir devant vous, et vous pouvez même avoir plusieurs exemplaires de la même dépendance. Les effets des cartes sont appelés à la fin de cette règle.

Note : les cartes Force de l'ordre et Paysan ne proposent pas de dépendance (il n'y a d'ailleurs pas de maison représentée en bas de ces cartes), elles ne peuvent pas être la cible de l'action Construire une dépendance.

EXEMPLE



Anaëlle veut construire la distillerie associée au bouilleur de cru qu'elle a en main. Le bouilleur de cru étant de rang 2, elle joue 2 cartes de sa main. **1** Le vicomte poursuit son voyage car il n'a pas d'aptitude pour construire une dépendance. **2** Le mécanicien revient dans la main d'Anaëlle car il a l'aptitude pour construire une dépendance. **3** Enfin, Anaëlle place le bouilleur de cru sur la table, dans sa zone de jeu, comme dépendance. Elle peut désormais profiter de son effet.

3. TUER UN CLIENT

Cette action permet de poser devant vous l'une des cartes *Client* de l'auberge, face « mort » visible ; les remords ne vous quitteront plus mais, que voulez-vous, c'est cette vie que vous avez choisie ! Attention, vous avez un code d'honneur à respecter : vous ne volerez l'argent du client que lorsque vous l'enterrerrez !

Tuer un client se fait en 4 étapes :

- Choisissez le client que vous voulez tuer parmi tous ceux se trouvant dans l'auberge (voyageur présent dans une chambre ou paysan du bistrot).
- Jouez sur la table autant de cartes *Client* de votre main que le rang de la carte choisie.

- Parmi les cartes jouées, récupérez dans votre main les cartes avec le symbole  (ces voyageurs ont une aptitude pour l'action *Tuer un client*), puis placez dans la pile de sortie les autres cartes jouées. (Exception : si vous avez joué des paysans, ceux-ci retournent au bistro de l'auberge.)
- Posez la carte *Client* choisie devant vous sur la table, face « mort » visible ; c'est maintenant l'un de vos cadavres. Il n'y a pas de limite au nombre de cadavres que vous pouvez avoir devant vous, mais attention aux forces de l'ordre !

EXEMPLE



Madeline veut tuer le baron installé dans la chambre d'Anaëlle. Le baron étant de rang 0, Madeline ne doit jouer aucune carte pour réaliser son action.

1 Elle prend la carte qu'elle place face « Mort » visible sur la table, dans sa zone de jeu.

4. ENTERRER UN CADAVRE

Cette action permet d'enterrer le cadavre d'un client que vous avez tué lors d'une action précédente.

Enterre un cadavre se fait en 4 étapes :

- Choisissez le cadavre que vous voulez enterrer parmi les cadavres que vous avez devant vous.
- Jouez sur la table autant de cartes *Client* de votre main que le rang de la carte choisie.
- Parmi les cartes jouées, récupérez dans votre main les cartes avec le symbole  (ces voyageurs ont une aptitude pour l'action *Enterre un cadavre*), puis placez les autres cartes sur la pile de sortie. (Exception : si vous avez joué des paysans, ceux-ci retournent au bistro de l'auberge.)
- Glissez la carte sous une dépendance de votre choix, quel que soit son propriétaire, de manière à laisser apparaître la somme d'argent que le cadavre

a en poche. Le nombre de cadavres que vous pouvez cacher sous une dépendance est égal au rang de cette dépendance (exemples : aucun cadavre ne peut être placé sous une dépendance de rang 0, 2 cadavres peuvent être enterrés sous une dépendance de rang 2). Le propriétaire de la dépendance et le joueur qui enterre un cadavre se partagent l'argent que ce dernier a en poche en avançant chacun leur disque sur la piste de richesse. Un joueur qui enterre un cadavre sous l'une de ses dépendances empoche donc l'intégralité de la somme.

Note : il est possible d'enterrer un cadavre sous la grange représentée sur les cartes Aide de jeu.

Important : il est impossible de posséder plus de 40F sur la piste de richesse. Si d'aventure vous deviez gagner plus de 40F, tant pis pour vous, l'excédent est perdu ! 40F n'est cependant pas le score maximum, nous vous l'expliquerons un peu plus loin !

EXEMPLE



Pour enterrer son cadavre de rang 2, Madeline joue 2 cartes de sa main. 1 Le paysan retourne au bistro.

2 L'épicière est posée sur la pile de sortie. 3 Enfin, Madeline glisse son cadavre sous sa dépendance de rang 3 et avance son disque de 18F sur la piste de richesse.

5. PASSER (ET BLANCHIR DE L'ARGENT)

Vous pouvez choisir de ne faire aucune des quatre actions précédentes à votre tour. Dans ce cas, il vous est possible, mais pas obligatoire, de rencontrer le notaire véreux du village pour blanchir une partie de votre monnaie. Vous pouvez alors au choix :

- échanger une partie de votre monnaie contre des chèques (exemple : vous pouvez choisir de reculer

- votre disque de 20F sur la piste de richesse pour gagner 2 tuiles *Chèques de 10F*), ou
- rendre des chèques pour avancer votre disque de 10F par tuile *Chèque de 10F* remise dans la réserve.

PHASE 3 : FIN DE TOUR (LE MATIN)

Cette phase est divisée en 3 étapes : l'enquête des forces de l'ordre, le départ des voyageurs et le paiement des salaires.

A. L'ENQUÊTE DES FORCES DE L'ORDRE

S'il reste au moins une carte *Force de l'ordre* dans une chambre de l'auberge, il y a enquête ! Chaque joueur ayant au moins un cadavre non enterré devant lui doit faire appel au fossoyeur du village pour éviter une arrestation. Les joueurs concernés doivent payer 10F par cadavre non enterré, **avec de la monnaie ou des chèques**, et remettre les cadavres ainsi perdus dans la boîte de jeu.

Note : si vous ne parvenez pas à payer l'intégralité de la somme avec votre monnaie et vos chèques, payez ce que vous pouvez, le fossoyeur vous aidera tout de même à vous débarrasser de vos cadavres !

B. LE DÉPART DES VOYAGEURS

Chaque joueur avance son disque de 1F par carte *Voyageur* occupant une chambre dont il est propriétaire (c'est-à-dire avec un jeton *Clef* de sa couleur).

Note : les chambres ouvertes à l'aide de jetons Clef blancs ne rapportent rien aux joueurs.

L'auberge est ensuite vidée : placez toutes les cartes *Voyageur* occupant les chambres de l'auberge sur la pile de sortie, face « *en vie* » visible.

C. LE PAIEMENT DES SALAIRES

Chaque joueur recule son disque d'1F par comparse (carte *Client* qu'il a en main) pour payer son salaire.

Attention, les comparses ne vous font pas confiance et n'acceptent pas les chèques ! Si votre disque atteint la case 0 de la piste de richesse avant que vous n'ayez pu payer tous vos comparses, vous devez alors vous séparer de ceux que vous avez lésés en les déposant sur la pile de sortie pour les voyageurs et sur le bistrot pour les paysans !

Ensuite, le premier joueur passe la carte *Premier joueur* à son voisin de gauche, un nouveau tour de jeu peut alors commencer.

EXEMPLE



Les joueurs ont chacun réalisé leurs deux actions. Il reste une carte Force de l'ordre dans l'auberge, ce qui déclenche une enquête. Madeline possède encore un cadavre non enterré et doit donc le confier au fossoyeur du village, perdant ainsi 10F. Sébastien gagne 2F car ses deux chambres jaunes sont occupées. Après avoir placé les quatre cartes Voyageur restantes dans la pile de sortie, chaque joueur paie 1F par carte Client qu'il a en main.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin du tour qui a vu la pile d'entrée se vider pour la seconde fois.

Attention : si, à la fin de l'accueil des voyageurs, il y a moins de cartes *Voyageur* dans l'auberge que de joueurs autour de la table, la partie s'achève immédiatement ! Dans ce cas, lesdites cartes *Voyageur* sont directement placées sur la pile de sortie.

Chaque joueur ayant encore au moins un cadavre non enterré devant lui doit alors faire appel au fossoyeur du village en payant 10F par cadavre non enterré, avec de la monnaie ou des chèques, et remettre les cadavres ainsi perdus dans la boîte de jeu.

Chaque joueur ayant construit des dépendances de rang 3 qui rapportent de l'argent en fin de partie avance son disque sur la piste de richesse en conséquence. **Attention : même à ce moment-ci du jeu, il est impossible de dépasser les 40F sur la piste de richesse !**

Le butin de chaque joueur est calculé en additionnant ses tuiles *Chèque de 10F* et sa monnaie indiquée sur la piste de richesse. Le joueur le plus riche est déclaré grand vainqueur !

En cas d'égalité, le vainqueur est celui parmi les plus riches qui a le plus de cadavres sous ses dépendances. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs, ils sont déclarés ex aequo et se doivent de jouer une nouvelle partie !



SCÉNARIOS ALTERNATIFS (VARIANTES)

FORTUNE ILLIMITÉE (pour faire découvrir le jeu)

La piste de richesse n'a pas de limite, et l'action *Blanchir son argent* n'existe pas : les joueurs peuvent changer leur argent en chèques comme ils le souhaitent et quand ils le souhaitent.

PREMIER ARRIVÉ, PREMIER SERVI (pour les débutants ou pour une partie un peu plus rapide)

Lors de l'accueil des voyageurs, le premier joueur ne décide pas dans quelle chambre va chacun des voyageurs qui arrive mais respecte simplement leur ordre d'arrivée : la chambre 1 pour le premier, la 2 pour le suivant, etc.

JEU EN SOLITAIRE

Le jeu en solitaire se joue de la même manière, aux exceptions suivantes :

- Mise en place :

1. Constituez le paquet de voyageurs en retirant 34 cartes (partie rapide) ou 26 cartes (partie longue).
2. Le joueur pose un jeton *Clef* de sa couleur et trois jetons *Clef* blancs sur les portes de l'auberge.
3. En plus des deux paysans en main, placez deux

paysans dans le bistrot.

- Le joueur perd la partie s'il possède au moins un cadavre non enterré lors de l'enquête des forces de l'ordre ou en fin de partie.

- Le but est de faire le meilleur score. En partie longue, voici une échelle de score :

- 110F-129F : aubergiste inquietant,
- 130F-149F : aubergiste dangereux,
- 150F-169F : aubergiste malfaisant,
- 170F ou plus : aubergiste démoniaque !



Auteur : **Nicolas Robert** • Illustrations : **Weberson Santiago**

• Graphisme : **Luis Francisco** • Rédaction de la règle : **Sébastien Dujardin** et **Nicolas Robert**

Remerciements : l'auteur remercie Laureline, Maë et Kéo pour leur soutien sans faille et les innombrables parties de test, ainsi que Sébastien pour sa confiance et ses précieux conseils. Sans oublier tous les voyageurs et paysans tués (et enterrés ?) durant toutes les parties passées et à venir !

VOYAGEUR (DÉPENDANCE) - EFFET

① **CULTIVATEUR (POTAGER)** - Gagnez immédiatement 1F par dépendance rouge que vous avez construite, celle-ci comprise.

1 **MÉCANICIEN (ATELIER)** - Désormais, vous pouvez jouer un compare de moins pour réaliser l'action *Construire une dépendance*.

2 **BOUILLEUR DE CRU (DISTILLERIE)** - À la fin de chaque tour, l'un de vos comparses ne vous demande pas de salaire.

3 **JARDINIER (JARDINS)** - À la fin de chaque tour, gagnez 2F supplémentaires lors du départ des voyageurs.

3 **PAYSAGISTE (PARC)** - Gagnez immédiatement 4F. En fin de partie, gagnez 4F par carte rouge dans la pile de sortie.

3 **BOUCHER (BOUCHERIE)** - Désormais, vous pouvez tuer plusieurs voyageurs simultanément lorsque vous faites l'action *Tuer un client*.

① **VENDEUR DE JOURNAUX (KIOSQUE)** - Gagnez immédiatement 1F par dépendance bleue que vous avez construite, celle-ci comprise.

1 **REPRÉSENTANT (PETIT SALON)** - Désormais, vous pouvez jouer un compare de moins pour réaliser l'action *Corrompre un client*.

PRÉCISION/CONSEIL/EXEMPLE

Attention : vous ne pouvez pas enterrer de cadavre sous cette dépendance ; il est souvent plus judicieux de la construire en fin de partie.

Exemple : vous pouvez construire une dépendance de rang 1 sans jouer de carte Client de votre main. Vous n'êtes pas obligé de profiter de l'atelier quand vous construisez une dépendance.

Exemple : vous ne payez que 1F si vous avez 2 comparses en main. Un joueur n'ayant aucun compare ne gagne pas 1F.

À la fin de chaque tour, cette dépendance vous rapporte 2F.

Cet argent est toujours versé sous forme de monnaie, attention donc à la limite à 40F de la piste de richesse !

Vous devez jouer en une seule fois un nombre de comparses égal à la somme des rangs des victimes. *Exemple : pour tuer 1 voyageur de rang 1 et un autre de rang 2, vous devez jouer 3 comparses. Attention : cet effet ne s'applique qu'aux voyageurs dans les chambres, pas aux paysans.*

Attention : vous ne pouvez pas enterrer de cadavre sous cette dépendance ; il est souvent plus judicieux de la construire en fin de partie.

Exemple : vous pouvez jouer une seule carte de votre main pour corrompre un voyageur de rang 2. Vous n'êtes pas obligé de profiter du petit salon quand vous faites l'action Corrompre un client. En combinaison avec le magasin, vous néconomisez qu'un seul compare par action.

2	CONCIERGE (LOGE) - Placez immédiatement un jeton <i>Service en chambre</i> de votre couleur près d'un jeton <i>Clef</i> seul. Désormais, un client paie une somme égale à son rang dès qu'il prend possession de la chambre.	Il ne peut y avoir qu'un seul jeton <i>Service en chambre</i> par chambre. Exemple : un voyageur de rang 3 paie 3F au possesseur du jeton <i>Service en chambre</i> de la chambre dans laquelle il s'installe.
3	EPICIER (EPICERIE) - Gagnez immédiatement 4F. En fin de partie, gagnez 4F par carte bleue dans la pile de sortie.	Cet argent est toujours versé sous forme de monnaie, attention donc à la limite à 40F de la piste de richesse !
3	EPICIERE (MAGASIN) - Désormais, vous pouvez corrompre plusieurs voyageurs simultanément lorsque vous faites l'action <i>Corrompre un client</i> .	Vous devez jouer en une seule fois un nombre de comparses égal à la somme des rangs des cartes <i>Voyageur</i> choisies. Exemple : pour corrompre 2 voyageurs de rang 2 à la fois, vous devez jouer 4 comparses. Attention : cet effet ne s'applique qu'aux voyageurs dans les chambres, pas aux paysans.
3	BRASSEUR (BRASSERIE) - Désormais, vous pouvez corrompre jusqu'à quatre paysans simultanément lorsque vous faites l'action <i>Corrompre un client</i> .	Attention à ne pas en abuser car vous devrez payer leur salaire en fin de tour !
0	NOVICE (AUTEL) - Gagnez immédiatement 1F par dépendance violette que vous avez construite, celle-ci comprise.	Attention : vous ne pouvez pas enterrer de cadavre sous cette dépendance ; il est souvent plus judicieux de la construire en fin de partie.
1	MOINE (CHAMBRE) - Remplacez immédiatement un jeton <i>Clef</i> blanc par un jeton <i>Clef</i> de votre couleur.	Le moine vous permet d'acquérir l'une des chambres neutres (le nombre de chambres ouvertes reste inchangé ; rien ne se passe s'il ne reste aucune chambre neutre).
2	ABBÉ (CAVE) - Désormais, vous pouvez jouer un comparse de moins pour réaliser l'action <i>Enterrer un cadavre</i> .	Exemple : vous pouvez jouer deux cartes de votre main pour enterrer un cadavre de rang 3. Vous n'êtes pas obligé de profiter de la cave quand vous faites l'action <i>Enterrer un cadavre</i> . En combinaison avec la crypte, vous néconomisez qu'un seul comparse par action.
3	PRÊTRE (CHAPELLE) - Désormais, vous n'êtes plus obligé de fausser les comparses d'autres familles lorsque vous les utilisez pour l'action <i>Enterrer un cadavre</i> .	Exemple : vous pouvez récupérer en main le paysan que vous avez joué pour enterrer un cadavre de rang 1.
3	ARCHEVÊQUE (CRYPTE) - Désormais, vous pouvez enterrer plusieurs cadavres simultanément lorsque vous faites l'action <i>Enterrer un cadavre</i> .	Vous devez jouer en une seule fois un nombre de comparses égal à la somme des rangs des cadavres choisis. Exemple : pour enterrer 2 cadavres de rang 1 en une seule action, vous devez jouer 2 cartes.
3	EVÊQUE (EVÊCHÉ) - Gagnez immédiatement 4F. En fin de partie, gagnez 4F par carte violette dans la pile de sortie.	Cet argent est toujours versé sous forme de monnaie, attention donc à la limite à 40F de la piste de richesse !
0	BARON (GRAND CHANDELIER) - Gagnez immédiatement 4F.	-
1	VICOMTE (LIT KING SIZE) - Gagnez immédiatement 6F.	-
2	COMTE (SALLE A MANGER) - Gagnez immédiatement 9F.	-
3	DUK (ÉCURIES) - Gagnez immédiatement 4F. En fin de partie, gagnez 4F par carte verte dans la pile de sortie.	Cet argent est toujours versé sous forme de monnaie, attention donc à la limite à 40F de la piste de richesse !
3	PRINCE (SERRÉ) - En fin de partie, gagnez 3F par tuile <i>Chèque de 10F</i> en votre possession.	Cet argent est toujours versé sous forme de monnaie, attention donc à la limite à 40F de la piste de richesse !
3	MARQUIS (PAVILLON) - Gagnez immédiatement 18F.	-

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

PHASE 1 : L'ACCUEIL DES VOYAGEURS (LE SOIR)

PHASE 2 : LES ACTIONS DES JOUEURS (LA NUIT)

1. Corrompre un client,
2. Construire une dépendance,
3. Tuer un client,
4. Enterrer un cadavre,

5. Passer (et blanchir de l'argent).

PHASE 3 : FIN DE TOUR (LE MATIN)

- A. L'enquête des forces de l'ordre,
- B. Le départ des voyageurs,
- C. Le paiement des salaires.

