

l'AUBERGE SANGLANTE

LES FORAINS



Une auberge... encore plus sanglante !

Avec cette extension, l'auberge accueille les membres, étranges et inquiétants, d'une troupe de forains : un montreur d'ours, une femme à barbe, un lanceur de couteaux, une voyante... Mais vous avez plus d'un tour dans votre sac ! Faites bon usage de vos pièges à loups, du puits ou du tas de neige, et ils ne seront pas nombreux à sortir vivants de cette auberge !

PRINCIPE GÉNÉRAL DE L'EXTENSION

LES FORAINS, la première extension pour l'Auberge Sanglante, est composée de 52 nouvelles cartes, réparties en 3 modules indépendants qui peuvent être combinés librement. Chaque module amène de nouvelles règles, présentées ci-dessous, et permet de renouveler le jeu de base. À l'exception de ces modifications, les règles du jeu de base sont inchangées.

MATÉRIEL

Une règle du jeu et 56 cartes réparties comme suit :

- **Module 1 - Les forains** : 14 cartes *Voyageur* et 8 cartes *Événement*.
- **Module 2 - Les notables** : 14 cartes *Voyageur*.
- **Module 3 - Les trucs et astuces de Tata Ginette** : 16 cartes *Objet*.
- 4 cartes *Chèque de 50F*.

Précision : vous pouvez à tout moment échanger 5 tuiles Chèque de 10F contre une carte Chèque de 50F, cela ne compte pas comme une action.

Note : les cartes *Voyageur* de l'extension possèdent de part et d'autre du nom de la carte une icône ★ permettant de les distinguer de celles du jeu de base et d'en faciliter le tri.



1 carte Forain • 1 carte Événement • 1 carte Notable • 1 carte Objet

MODULE 1 - LES FORAINS

Les forains constituent une nouvelle famille de voyageurs. Ce module peut être joué **avec ou sans** ses cartes *Événement*. Avant de commencer votre partie, décidez d'intégrer ou non les cartes *Événement*.

MISE EN PLACE

- Ajoutez les 14 cartes *Forain* au paquet de cartes *Voyageur*.
- Constituez la pile d'entrée comme pour le jeu de base, en retirant du paquet de cartes *Voyageur*, sans les regarder, un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs et de la durée de la partie.

Note : nous vous conseillons de jouer des parties longues lorsque vous intégrez ce module.

MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE POUR LES ÉVÉNEMENTS

- Mélangez ensemble les 8 cartes *Événement*, face cachée, pour constituer une pioche distincte.
- Placez la pioche de cartes *Événement* à proximité du plateau.



DÉROULEMENT DU JEU

Les forains sont des voyageurs, vous pouvez donc les corrompre, les tuer, les enterrer ou encore construire leur dépendance (s'ils en proposent une) comme pour ceux du jeu de base. Ils présentent néanmoins certaines particularités :

↪ Rangs asymétriques

Les forains disposent de 2 rangs différents, un rang lorsqu'ils occupent une chambre de l'auberge et un rang lorsqu'ils ont quitté cette chambre. Le rang du haut (celui sur l'icône *Oreiller* ) s'applique donc lorsque vous souhaitez soit les corrompre, soit les tuer. Le rang du bas (celui au-dessus de l'icône *Dépendance* ) s'applique donc lorsque vous souhaitez soit les enterrer, soit construire leur dépendance.

Exemple : le rang du haut de la femme à barbe est de valeur 2, alors que son rang du bas est de valeur 1. Si vous souhaitez la tuer, vous devez prendre en compte le rang du haut (ici : 2) ; pour l'enterrer par la suite, vous devrez prendre en compte le rang du bas (dans ce cas : 1).

↪ Roulotte (voir également illustration et précisions page 12)

Quatre forains permettent de construire une roulotte. Lorsque vous construisez cette dépendance, placez la carte à la suite des chambres de l'auberge et déposez un de vos jetons *Clef* à l'endroit prévu sur la carte.

Phase 1 : l'accueil des voyageurs (le soir)

Le joueur responsable de l'accueil doit également placer un voyageur dans chaque roulotte où aucun cadavre n'est encore enterré. Il place alors la carte *Voyageur* sur la carte *Roulotte* en ne laissant apparaître que la partie inférieure de celle-ci.

Phase 2 : les actions des joueurs (la nuit)

Lorsque vous réalisez l'action *Enterrer un cadavre*, vous pouvez glisser ce cadavre sous une roulotte n'accueillant pas de voyageur. Dans ce cas, le propriétaire de cette roulotte replace la carte roulotte et le cadavre enterré dessous dans son aire de jeu (à la suite de sa grange) et récupère son jeton *Clef*. Le nombre de cadavres que vous pouvez cacher sous une roulotte est égal au rang du bas (celui juste au-dessus de l'icône *Dépendance*) de cette roulotte, comme dans le jeu de base.

Phase 3 : fin de tour (le matin)

Lors du départ des voyageurs, un voyageur occupant une roulotte permet à son propriétaire d'avancer son disque de 1F sur la piste de richesse.

↪ Enterrement particulier

Trois forains (le nain, la femme à barbe et les jumelles) nécessitent un enterrement particulier. Reportez-vous au texte de la carte et aux précisions en fin de livret de règles pour le détail de ceux-ci. Vous êtes obligé de respecter ces particularités !

Exemple : si vous tuez la femme à barbe, vous devez l'enterrer sous une dépendance d'un autre joueur. Si aucun adversaire ne dispose de place, vous ne pouvez pas l'enterrer !

DÉROULEMENT DU JEU POUR LES ÉVÉNEMENTS

Lors de la phase 1 « L'accueil des voyageurs », **dès que le premier forain est installé dans une chambre** (ou une roulotte), révélez la première carte *Événement* de la pioche. Le joueur responsable de l'accueil lit à haute voix le texte de l'événement puis poursuit normalement l'accueil.

Attention : *lors d'une phase d'accueil, seul le premier forain installé dans une chambre entraîne l'apparition d'un événement !*

Lors de la phase 3 « Fin de tour », **si au moins un forain occupe une chambre de l'auberge** (ou une roulotte), l'événement est appliqué. Le moment précis où s'applique l'événement est indiqué sur les cartes et en fin de livret de règles. Défaussez ensuite l'événement, qu'il ait été appliqué ou pas, et poursuivez normalement le tour de jeu. Si la pioche de cartes *Événement* est vide, reconstituez-la en mélangeant les cartes défaussées.



MODULE 2 - LES NOTABLES

Les notables constituent une nouvelle famille de voyageurs. Ils remplacent les nobles du jeu de base.

MISE EN PLACE

- Écartez les 14 cartes *Noble* du jeu de base et remplacez-les par les 14 cartes *Notable*.
- Constituez la pile d'entrée comme pour le jeu de base, en retirant du paquet de cartes *Voyageur*, sans les regarder, un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs et de la durée de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Les notables sont des voyageurs, vous pouvez donc les corrompre, les tuer, les enterrer ou encore construire leur dépendance comme pour ceux du jeu de base. Ils présentent néanmoins certaines particularités :

↪ Rangs asymétriques

Les notables disposent de 2 rangs différents, un rang lorsqu'ils occupent une chambre de l'auberge et un rang lorsqu'ils ont quitté cette chambre. Le rang du haut (celui sur l'icône *Oreiller* 🛏) s'applique donc lorsque vous souhaitez soit les corrompre, soit les tuer. Le rang du bas (celui au-dessus de l'icône *Dépendance* 🧶) s'applique donc lorsque vous souhaitez soit les enterrer, soit

construire leur dépendance.

Exemple : le rang du haut du chirurgien est de valeur 1, alors que son rang du bas est de valeur 2. Si vous souhaitez le tuer, vous devez prendre en compte le rang du haut (ici : 1) ; pour l'enterrer par la suite, vous devrez prendre en compte le rang du bas (dans ce cas : 2).

↪ Effets des dépendances

Les effets des dépendances liées aux notables sont soit variables en fonction de l'occupation de l'auberge, soit directement liés aux actions et/ou possessions des autres joueurs.



MODULE 3 - LES TRUCS ET ASTUCES DE TATA GINETTE

Tata Ginette (vous la connaissez, c'est cette vieille tante acariâtre mais expérimentée qui gère les chambres neutres) a décidé de partager avec vous certains de ses trucs et astuces pour que vous puissiez être plus efficace et enfin digne de porter le même patronyme ! Mais on ne la refait pas la Tata : cela pourrait bien vous coûter un peu d'argent !

MISE EN PLACE

- Mélangez ensemble les 16 cartes *Objet*, face cachée. Distribuez 4 cartes *Objet* à chacun des joueurs. À moins de 4 joueurs, remplacez les cartes non distribuées dans la boîte, sans les regarder. Tous les joueurs effectuent ensuite simultanément les autres étapes de la mise en place.
- Choisissez secrètement une carte parmi les 4 que vous avez reçues et posez-la devant vous, face cachée. Passez ensuite les 3 cartes restantes à votre voisin de gauche.
- Choisissez secrètement une carte parmi les 3 que vous avez reçues de votre voisin et posez-la devant vous, face cachée. Passez ensuite les 2 cartes restantes à votre voisin de gauche.
- Choisissez secrètement une carte parmi les 2 que vous avez reçues de votre voisin et posez-la devant vous, face cachée. Remettez la carte non sélectionnée dans la boîte, sans la révéler.

- Prenez en main les 3 cartes choisies et gardez-les secrètes jusqu'à leur utilisation.
- Placez votre disque sur la case 10F de la piste de richesse (au lieu de 5F dans le jeu de base), puis retranchez la valeur totale des objets que vous avez sélectionnés (les objets ont un coût qui varie de 0F à 3F).

DÉROULEMENT DU JEU

En cours de partie, vous pouvez jouer un objet durant la phase spécifiée sur la carte ; jouer un objet ne compte jamais comme une action et vous pouvez jouer plusieurs objets lors d'un même tour. Tous les objets ont un usage unique : défaussez-les et remettez-les dans la boîte après leur utilisation.

Note : si plusieurs joueurs jouent un de leurs objets simultanément et qu'il y a contestation sur l'ordre d'application de leurs effets, on joue les cartes et résout leurs effets en suivant l'ordre du tour.

Exemple : lors de la phase d'accueil des voyageurs, Noélie souhaite utiliser son poison pour empoisonner l'évêque alors que Madeline souhaite servir son café à ce même évêque. Comme Noélie précède Madeline dans l'ordre du tour, l'effet du poison est appliqué en premier. Madeline peut alors décider de servir le café à un autre voyageur, ou de le récupérer et d'en faire usage lors d'un tour suivant.

PRÉCISIONS

↪ **Mise en place conjointe des modules 1 & 2**

Lorsque vous jouez conjointement avec les modules 1 et 2, procédez comme suit pour constituer la pile d'entrée.

- Écartez les 14 cartes *Noble* du jeu de base et remplacez-les par les 14 cartes *Notable*.
- Ajoutez les 14 cartes *Forain* au paquet de cartes *Voyageur*.
- Constituez la pile d'entrée comme pour le jeu de base, en retirant du paquet de cartes *Voyageur*, sans les regarder, un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs et de la durée de la partie. Dans une telle configuration, nous vous conseillons de jouer des parties longues.

↪ **Fin de la première saison et fin de partie**

En fonction des modules sélectionnés, l'épuisement de la pile d'entrée peut se produire lors d'une phase d'accueil des voyageurs. Lorsque la pile d'entrée est vidée pour la première fois, mélangez les cartes de la pile de sortie et constituez une nouvelle pile d'entrée. Continuez ensuite la phase d'accueil jusqu'à ce qu'il y ait une carte *Voyageur* dans chacune des chambres et roulottes le nécessitant. La seconde fois que la pile d'entrée est vidée, effectuez un dernier tour normalement même si l'auberge n'est pas complètement remplie, sauf s'il y a moins de voyageurs dans les chambres et les roulottes que de joueurs. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement et les cartes *Voyageur* restantes sont placées sur la pile de sortie.

PRÉCISIONS/CONSEILS/EXEMPLES SUR LES EFFETS DES CARTES

↳ LES FORAINS

ROULOTTE - Comme pour toutes les autres dépendances, vous pouvez enterrer un cadavre sous la roulotte d'un autre joueur, mais devez alors partager avec ce dernier l'argent que porte ce voyageur. Chaque fois que les règles ou les cartes du jeu de base ou de l'extension parlent de « chambre de l'auberge », il faut étendre cela aux roulottes **à l'exception** du service en chambre et de la magnanerie. *Exemple : le matin, la présence d'une carte Force de l'ordre dans une roulotte suffit pour déclencher l'enquête !* Si vous n'avez plus de jeton *Clef* disponible, vous ne pouvez pas construire de roulotte.



Roulottes 1 et 3 - Emplacement occupé par un voyageur 2
Emplacement non occupé par un voyageur 4

FEMME À BARBE - Partagez avec le propriétaire de la dépendance l'argent que porte la femme à barbe. Attention, si aucune place n'est disponible sous une dépendance d'un adversaire, vous ne pouvez pas enterrer la femme à barbe !

JUMELLES - Glissez la carte *Jumelles* (face cercueil) sous une de vos dépendances et prenez une des cartes écartées en début de partie pour représenter le deuxième cercueil. Attention, vous ne gagnez que la somme indiquée sur la carte *Jumelles*.

NAIN - Glissez la carte sous la dépendance, en position horizontale pour la distinguer des autres cartes. *Exemple : si vous enterrez le nain sous une dépendance de rang 2, vous pourrez par la suite encore y enterrer 2 cadavres.*

BONIMENTEUR (ENTRESORT) - Rien de particulier !

FILLE DE JOIE (ALCÔVE) - *Exemple : vous pouvez récupérer en main le paysan que vous avez joué pour corrompre un client de rang 1.*

MONTREUR D'OURS (CAGE DE L'OURS) - *Exemple : vous pouvez jouer une seule carte de votre main pour tuer un voyageur de rang 2. Vous n'êtes pas obligé de profiter de la cage quand vous faites l'action Tuer un client.*

↳ LES ÉVÉNEMENTS

LA CIRRHOSE - Si aucun paysan (ou paysanne) n'est présent au bistrot à la fin du tour, il ne se passe rien.

LE COFFRE PERCÉ - *Exemple : si vous avez 1 chèque de 50F et 2 chèques de 10F, soit une valeur de 70F au total, vous perdez un montant de 40F.*

LA DÉBANDADE - Les paysans retournent au bistro et les voyageurs vont dans la pile de sortie. Vos comparses fugueurs ne vous réclament pas de salaire.

LA DIVERSION - Si un joueur utilise la lettre de dénonciation, chaque joueur ayant au moins un cadavre non enterré devra alors faire appel au fossoyeur, que l'enquête des forces de l'ordre ait lieu ou pas.

LA HAUTE SAISON - Rien de particulier !

LES MAÎTRES CHANTEURS - L'événement s'applique lors de l'étape de l'enquête des forces de l'ordre. Un cadavre placé sous une tombe ou dissimulé sous le tas de neige n'est pas concerné.

LES PICKPOCKETS - Le paiement des chambres et l'application des effets de certaines cartes (comme par exemple les jardins ou le laboratoire) sont effectués avant la résolution de l'événement.

LA REVENDICATION - L'effet d'une distillerie reste applicable (un de vos comparses ne vous réclame pas de salaire).

↳ LES NOTABLES

SÉRICICULTEUR (MAGNANERIE) - Cet effet ne s'applique qu'une fois, lors de la construction de la magnanerie. Un voyageur occupant une de vos roulottes ne compte pas pour la résolution de cet effet. *Exemple : si lorsque vous construisez la magnanerie, deux de vos chambres sont occupées par un voyageur, vous gagnez immédiatement 6F.*

VIGNERONNE (FÛT DE CHÊNE) - Cet effet ne s'applique qu'une fois, lors de la construction du fût de chêne. *Exemple : si deux des chambres neutres sont occupées par un voyageur lorsque vous construisez le fût de chêne, vous gagnez immédiatement 6F.*

CHIRURGIEN (LABORATOIRE) - L'effet de cette carte est résolu après l'enquête des forces de l'ordre, ainsi qu'après la résolution de l'événement *Les maîtres chanteurs* et des objets *Lettre de dénonciation* et *Tombe*. Un cadavre dissimulé sous le tas de neige n'est pas pris en compte. Vous gagnez 3F peu importe le nombre de cadavres non enterrés chez les autres joueurs. Lorsqu'un joueur possède plusieurs laboratoires, il cumule leurs effets. *Exemple : lorsque vous possédez 2 laboratoires, vous gagnez 6F en fin de tour si au moins un autre joueur a un cadavre non enterré.*

BANQUIER (COFFRE-FORT) - Vous devez reporter l'argent gagné lors de la résolution de cet effet sur la piste de richesse. *Exemple : un adversaire, suite à un enterrement, gagne 18F. Comme il est déjà à 28F sur la piste de richesse, il ne peut en empocher que 12F. Vous gagnez l'excédent de 6F.*

NOTAIRE (ÉTUDE) - Vous réalisez cet échange lors du tour d'un autre joueur.

PHARMACIEN (OFFICINE) - Vous gagnez 2F peu importe le nombre de joueurs possédant au moins 3 comparses. L'événement *La débâcle* est appliqué avant cet effet.



↳ LES TRUCS ET ASTUCES DE TATA GINETTE

DENTS EN OR (OF) - Pour les forains et les notables, le rang à prendre en compte est celui du bas. *Exemple : si vous enterrez le chirurgien, vous gagnez 4F supplémentaires (2x 2F), soit un total de 20F.*

GÂTEAU (OF) - Pour les forains et les notables, le rang à prendre en compte est celui du haut. La carte *Gâteau* est défaussée dès que le voyageur quitte sa chambre (le matin, ou s'il quitte sa chambre suite à l'action d'un joueur). *Exemple : si vous placez le gâteau dans la chambre occupée par le chirurgien, vous gagnez 2F supplémentaires (2x 1F) lorsqu'il quitte l'auberge le matin venu.*

LETTRE DE DÉNONCIATION (OF) - Vous devez utiliser votre lettre de dénonciation au terme de la phase 1. Lors de la phase 3, même en l'absence d'enquête des forces de l'ordre, les joueurs ayant au moins un cadavre non enterré devront payer 10F par cadavre non enterré et remettre les cadavres ainsi perdus dans la boîte de jeu. Le joueur qui utilise la lettre de dénonciation est également concerné.

TAPIS (OF) - Vous devez utiliser votre tapis au terme de la phase 1. Le cadavre devient l'entière propriété du joueur à qui vous le donnez, tout comme s'il avait lui-même tué ce client.

CAFÉ (1F) - Vous devez utiliser votre café au terme de la phase 1. Placez la carte *Café* sur le voyageur ciblé et défaussez-la lorsque ce voyageur quitte l'auberge le matin. Le café protège également le voyageur du poison. Pour les forains et les notables, le rang à prendre en compte est celui du haut. *Exemple : si vous servez le café dans la chambre occupée par le chirurgien, vous gagnez immédiatement 1F.*

GNÔLE (1F) - Vous devez posséder les comparses nécessaires pour réaliser l'action. *Exemple : vous récupérez en main le paysan et le moine que vous avez joués pour corrompre le bouilleur de cru.*

MARTEAU (1F) - Vous devez posséder les comparses nécessaires pour réaliser l'action. *Exemple : Vous pouvez récupérer en main le paysan et le vendeur de journaux que vous avez joués pour construire la distillerie.*

TAS DE NEIGE (1F) - Posez la carte *Tas de neige* sur le cadavre avant l'enquête des forces de l'ordre. Lors de l'enquête des forces de l'ordre, vous ne devez pas faire appel au fossoyeur pour le cadavre dissimulé sous le tas de neige. Défaussez la carte *Tas de neige* après le départ des voyageurs. L'effet du tas de neige ne s'applique que lors du tour où vous le jouez, lors du tour suivant votre cadavre redevient visible : à votre charge de l'enterrer !

BIBLE (2F) - Vous devez posséder les comparses nécessaires pour réaliser l'action. *Exemple : vous récupérez en main le paysan et le vendeur de journaux que vous avez joués pour enterrer le bouilleur de cru.*

CONFESSIONNAL (2F) - Vous ne pouvez bénéficier de l'effet du confessionnal, lors de la phase de fin de tour, que si vous avez strictement moins de cadavres enterrés que le joueur en ayant enterré le plus. L'argent provient de la piste de richesse : si le joueur possède moins de 6F, il vous donne tout ce qu'il peut vous donner en monnaie. Lors du décompte des cadavres, la dépouille du nain compte pour 1 cadavre (1 carte) et celles des jumelles pour 2 cadavres (2 cartes).

PIÈGE À LOUPS (2F) - Vous devez posséder les comparses nécessaires pour réaliser l'action. *Exemple : vous récupérez en main le paysan et le vendeur de journaux que vous avez joués pour tuer le bouilleur de cru.*

TOMBE (2F) - Si plusieurs joueurs, y compris vous, doivent faire appel au fossoyeur, vous pouvez choisir quel cadavre récupérer. Le joueur dont vous récupérez le cadavre ne doit plus payer le fossoyeur. Après usage, la carte *Tombe* et la carte du cadavre sont défaussées et rangées dans la boîte.

BROUETTE (3F) - Vous devez posséder les comparses nécessaires pour réaliser l'action. *Exemple : vous pouvez construire la loge proposée par un concierge présent dans l'auberge ou une roulotte, sans préalablement avoir besoin de le corrompre.* La brouette ne peut pas être utilisée pour construire la dépendance d'un voyageur à qui on a servi un café.

CHAUX (3F) - Vous pouvez, par exemple, faire usage de la chaux lorsque vous devez enterrer la femme à barbe sous une dépendance d'un autre joueur...

POISON (3F) - Le poison est administré après que les voyageurs aient pris possession de leur chambre, il n'a donc pas d'influence sur l'application d'un éventuel service en chambre ni sur le déclenchement de fin de partie. Le poison ne peut pas être administré à un voyageur à qui on a servi un café. La chambre du voyageur empoisonné ne doit pas être complétée et restera donc vide ce tour-ci.

PUITS (3F) - Le cadavre jeté dans le puits ne nécessite pas d'enterrement, la carte du cadavre est remise dans la boîte.

- Auteur : **Nicolas Robert**
- Développement de l'extension : **Pearl Games**
- Illustrations : **Weberson Santiago**
- Graphisme : **Luis Francisco**
- Rédaction des règles : **Renaud Eloy**

