

Nombre de joueurs : 2.**Durée d'une partie : 30 à 75 minutes.**

Nous sommes à la fin du 18ème siècle et les principautés voisines de Leichtberg et de Schwerheim sont des foyers de conspiration ! Dans les deux états, des maîtres secrets organisent des loges maçonniques pour le compte des Rosicruciens et de leurs rivaux, les Illuminati. Chaque joueur mène la conspiration dans l'une des deux principautés, et ce n'est qu'au dénouement que nous saurons lequel a le mieux manipulé les systèmes d'initiation secrète à son avantage.



(« Freimaurerei » est le terme allemand pour « Franc-maçonnerie ». Il se prononce « FRAÏ-maü-rè-raï ».)

Matériel

Bien que les pyramides transparentes, les grandes pyramides rouges et vertes et les grandes et moyennes pyramides violettes ne soient pas utilisées, ce jeu nécessite 10 ensembles Icehouse ou 5 piles Rainbow et 5 piles Xeno. Un sac opaque, un paquet de cartes, un dé Ice Die et un dé Treehouse sont aussi nécessaires.

But du jeu

Marquer plus de points que l'adversaire en essayant de faire correspondre l'alignement de ses propres dirigeant, initiés parfaits et loges à celui de son maître secret.

Préparation

Pour commencer la partie, disposez les composants comme cela est décrit dans cette section.

Cartes

Divisez le paquet de cartes en deux, une partie contenant les cartes numérotées (As à 10) et l'autre les figures. Mélangez séparément ces deux paquets et posez-les de part et d'autre des joueurs. Le paquet de cartes numérotées est le « paquet des loges » et le paquet des figures est le « paquet des dirigeants ».

Initiés

Placez derrière le paquet des loges la réserve d'« initiés », c'est-à-dire ces cinq ensembles de pyramides :

- Maçons : 2 ensembles bleus complets (ou un bleu et un cyan, qui sont considérés identiques)
- Marqueurs de degré élevé : Les petites et moyennes pyramides d'un ensemble rouge (rite français), les petites et moyennes pyramides d'un ensemble vert (rite de St Andrew) et les petites pyramides d'un ensemble violet (rite de la perfection).

Argent

Placez derrière le paquet des dirigeants deux ensembles complets de pyramides jaunes (ou un jaune et un orange indifférentiés) qui constituent l'argent. La devise des deux principautés est le taler (T). Les valeurs des pyramides sont les suivantes :

- petite pyramide = 1 T
- pyramide moyenne = 5 T
- grande pyramide = 25 T

Lorsque les joueurs reçoivent de l'argent, au cours de la partie, ils doivent essayer de garder les pyramides ayant le plus de valeur, afin de permettre à la banque de rendre la monnaie.

Maîtres secrets et alignements

Chaque joueur choisit secrètement une grande pyramide blanche ou noire pour représenter son maître secret (MS). Les petites et moyennes pyramides blanches et noires sont toutes placées dans le sac opaque. Chaque joueur tire alors aléatoirement une petite pyramide du sac, l'observe secrètement et la cache sous son MS. Cette combinaison est alors posée en empilement sur la table. La petite pyramide indique l'ALIGNEMENT INTÉRIEUR ou réel du MS et la grande donne l'ALIGNEMENT EXTÉRIEUR ou apparent. Il est possible que les joueurs aient le même alignement intérieur ou extérieur, ou les deux ! Ils connaîtront



Configuration initiale d'une partie : les deux maîtres secrets sont des rosicruciens... peut-être.

chacun l'alignement extérieur de l'autre MS, qui affecte ses possibilités pendant la partie, mais pas son alignement intérieur, qui détermine le calcul de son score.

Une pyramide noire indique l'alignement avec les Illuminati ; une pyramide blanche, avec les Rosicruciens.

Posez le sac d'alignement avec l'argent, derrière le paquet des dirigeants. Prenez ensuite une carte du dessus de ce paquet pour chaque principauté et placez les cartes tirées face visible de leur côté respectif de la table. Il s'agit de princes (ou de princesses), et leur couleur indique leur alignement.

Les couleurs noires (pique et trèfle) correspondent aux Illuminati et les couleurs rouges (cœur et carreau), aux Rosicruciens.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est celui qui se trouve à Leichtberg (déterminé par une méthode de votre choix) et il n'a le droit qu'à une action lors de son premier tour. Les joueurs prennent ensuite des tours de DEUX actions en alternance. Les actions disponibles sont les suivantes :

- Recrutement de maçons
- Perception des cotisations
- Construction d'une loge
- Réorganisation
- Établissement d'un rite
- Progression des initiés
- Intrigue

Chacune est décrite en détails ci-dessous.



Exemple de développement des conspirations au début d'une partie

Recrutement de maçons

Si votre principauté ne dispose d'aucune loge, lancez le dé Ice Die et recevez de la banque une ou deux pyramides de la ou des tailles indiquées. Par exemple, si le dé indique une grande pyramide, prenez-en une grande ; s'il indique une moyenne ET une petite, prenez une de chaque. (Si vous ne disposez pas d'un dé Ice Die, utilisez les valeurs suivantes avec un dé à 6 faces normal : 1 = petite ; 2 = moyenne ; 3 = grande ; 4 = grande + petite ; 5 = grande + moyenne ; 6 = moyenne + petite.)

Si votre principauté dispose de loges, lancez le dé une fois pour chaque loge, en plaçant les nouveaux maçons dans la loge pour laquelle vous avez lancé le dé, puis lancez le dé une dernière fois, le ou les nouveaux maçons étant placés dans une loge quelconque ou restant sans affiliation dans votre principauté.

La réserve de maçons est limitée. S'il ne reste plus de pyramides d'une taille indiquée dans la réserve, mais qu'un maçon sans affiliation (c'est-à-dire hors d'une loge) non promu (c'est-à-dire sans pyramide de « rite » empilée dessus) de cette taille se trouve dans l'autre principauté, vous pouvez le récupérer dans votre loge par « désertion ». En l'absence de tout maçon de cette taille, que ce soit dans la réserve ou dans la principauté adverse, le recrutement échoue.

Perception des cotisations

Collectez de la banque 1 T par maçon (c'est-à-dire une pyramide bleue de n'importe quelle taille) dans votre principauté. Le MS ne compte pas comme maçon pour la perception des cotisations.

Construction d'une loge

Versez 5 T à la banque et tirez une carte du paquet des loges. Comme pour les dirigeants, la couleur indique l'inclination de la loge (rouge pour les Rosicruciens, noir pour les Illuminati). Posez-la face visible sur la table et posez trois maçons dessus. (Ces membres établis peuvent provenir de toute loge de la principauté ou de ses maçons sans affiliation.) Si vous ne disposez pas de trois maçons, vous ne pouvez pas construire de loge. Si, pour quelque raison que ce soit, une loge contient moins de trois maçons, elle est immédiatement dissoute et remise sous le paquet des loges. Les maçons restants, le cas échéant, perdent leur affiliation et restent dans la principauté.

Le MS peut compter pour un maçon dans le décompte du nombre de maçons d'une loge.

Réorganisation

Cette action ne peut être effectuée que comme PREMIÈRE des deux actions d'un tour. Elle vous permet de déplacer les maçons en toute liberté entre les loges (et la zone sans affiliation) de votre principauté, dans les limites du quorum de trois dans chaque loge. (Vous pouvez utiliser ce déplacement pour dissoudre volontairement une loge, comme cela est décrit ci-dessus.)

En principe, il n'existe pas de limite supérieure au nombre de maçons dans une loge. Si vous n'avez plus de place sur la carte elle-même, groupez les pièces de sorte qu'elles en touchent les bords. (Assurez-vous donc bien que les maçons sans affiliation ne touchent aucune carte de loge.)

Établissement d'un rite

Versez 15 T à la banque. Placez une pyramide moyenne rouge ou verte sur le MS. S'il est déjà surmonté d'une pyramide rouge ou verte, ajoutez-y une petite pyramide violette. Ces pyramides représentent l'autorité du MS à initier respectivement les rites français, de St Andrews et de la perfection.

Remarquez que le MS ne peut pas établir à la fois les rites de St Andrews et français, bien qu'il soit au final possible de commander les deux rites dans la même principauté. (Voir Intrigue, ci-dessous.)

Progression des initiés

Chaque MS ou maçon de la principauté surmonté d'une pyramide moyenne rouge ou verte peut promouvoir un grand maçon ou deux maçons moyens dans la loge ou il se trouve, en empilant une pyramide moyenne de même couleur sur une grande ou des petites sur des moyennes. Chaque MS ou maçon surmonté d'une pyramide violette peut promouvoir à la place un maçon du rite français ou de St Andrew au rite de la perfection. Les candidats au rite de la perfection doivent posséder une grande pyramide de base bleue surmontée d'une pyramide moyenne verte ou rouge.

Un empilement de trois pyramides (bleu-rouge/vert-violet) est un initié parfait (IP). Chaque IP possède un alignement, représenté par une pyramide moyenne blanche ou noire tirée au hasard du sac d'alignement et emboîtée sous la pyramide bleue dès sa promotion.

Une seule action permet à tous les maçons initiateurs (c'est-à-dire, constitués d'une grande pyramide bleue surmontée d'une moyenne rouge/verte) peut en promouvoir un ou deux autres, dans toute la principauté. La promotion ne peut avoir lieu qu'entre maçons dans les loges : les maçons sans affiliation ne peuvent pas être promus.

Exemples de promotions

1. Schwerheim possède deux loges. Le cinq de trèfle contient deux petits maçons et un grand maçon initié au rite français à un précédent tour (une pyramide moyenne rouge sur une grande bleue). Le trois de carreau contient le MS, qui a établi le rite français et le rite de la perfection (une petite pyramide violette sur une moyenne rouge, sur une grande blanche, avec l'alignement dissimulé à l'intérieur), et trois maçons moyens. Un grand maçon est sans affiliation.

À son tour, le joueur de Schwerheim utilise sa première action pour réorganiser, déplaçant le maçon sans affiliation et le MS vers le cinq de trèfle. Il utilise sa seconde action pour promouvoir les initiés. Le maçon du rite français promeut le grand maçon en un second maçon du rite français et le MS promeut l'un des maçons du rite français au rite de la perfection, de sorte qu'à la fin du tour, le cinq de trèfle contient le MS, un IP, un maçon du rite français et deux petits maçons.

2. Avec la même position de départ, le joueur peut déplacer le grand maçon vers le cinq de trèfle et le maçon du rite français vers le trois de carreau. La promotion aurait alors lieu dans cette dernière loge, le maçon du rite français promouvant deux maçons moyens et étant promu par le MS comme dans l'exemple précédent.

Intrigue

Lancez un dé et consultez le tableau suivant.

d6	Dé Treehouse	Résultat
1	SWAP	Tenter un changement d'alignement d'un dirigeant.
2	AIM	Tenter un changement d'alignement d'une loge.
3	DIG	Changer l'alignement d'un IP ou ajouter un alignement à un IP.
4	TIP	Supprimer des loges.
5	HOP	Provoquer une désertion de l'autre principauté.
6	WILD	N'importe laquelle des intrigues précédentes.

Changement d'alignement d'un dirigeant

Le joueur peut tenter de changer l'alignement du dirigeant de l'une des principautés. Choisissez d'abord le dirigeant. Retournez la carte du dessus du paquet des dirigeants et posez-la sur l'ancienne carte de dirigeant. La nouvelle carte indique l'alignement actuel du dirigeant.

Changement d'alignement d'une loge

Le joueur peut tenter de changer l'alignement d'une loge de l'une des principautés. Choisissez d'abord la loge. Retournez la carte du dessus du paquet des loges et posez-la sous les maçons, mais sur l'ancienne carte de loge. La nouvelle carte indique l'alignement actuel de la loge.



Les deux principautés sont bien organisées. Aucune ne satisfait les conditions de fin de partie et aucune ne pourra le faire sans saboter l'autre !

Changement d'alignement d'un IP ou ajout d'un alignement à un IP

Le joueur peut tenter de modifier l'alignement d'un IP de l'une des principautés ou d'y ajouter un alignement. Choisissez d'abord l'IP. Soulevez l'empilement par sa grande base en laissant la pyramide moyenne d'alignement posée. Cette pyramide moyenne est l'alignement EXTÉRIEUR de l'IP. Le joueur qui intrigue peut simplement tirer une nouvelle pyramide moyenne au hasard dans le sac d'alignement et remplacer celle d'avant, qui est alors remise dans le sac. Plus retors, le joueur peut ajouter (ou remplacer, s'il en existe déjà une) une petite pyramide en tant qu'alignement INTÉRIEUR au cœur du nid qui constitue la base de l'IP. Le joueur tire la petite pyramide au hasard, mais peut l'observer secrètement avant de la placer sous l'IP.

Supprimer des loges

Le joueur peut inciter l'un des dirigeants à supprimer et dissoudre toutes les loges dont l'alignement est opposé au sien dans sa principauté. Pour cela, l'alignement EXTÉRIEUR du MS du joueur ou d'un IP de sa principauté doit être le même que celui du dirigeant. Sinon, l'intrigue n'a pas d'effet.

La ou les cartes des loges supprimées sont remises sous le paquet des loges. Tous les maçons à une seule pyramide bleue de ces loges retournent dans la réserve. Les maçons de ces loges initiés à un niveau supérieur perdent leur affiliation.

Provoquer une désertion

Un IP peut être déplacé de la principauté de l'adversaire vers celle du joueur, si ce dernier dispose d'un MS ou d'un IP dont l'alignement extérieur correspond à celui de l'IP visé. Le déserteur est placé dans la même loge que le MS ou l'IP qui a servi d'agent provocateur de la désertion (ou hors de toute loge si cet agent était sans affiliation).

Un IP d'un joueur de tout alignement peut sinon être utilisé pour provoquer la désertion d'un maçon de niveau élevé du rite (français ou de St Andrew) qui manque à la principauté. Dans ce cas, lancez le dé Treehouse. Tout résultat différent de WILD (6) est une réussite : joignez le déserteur à l'IP à l'origine de

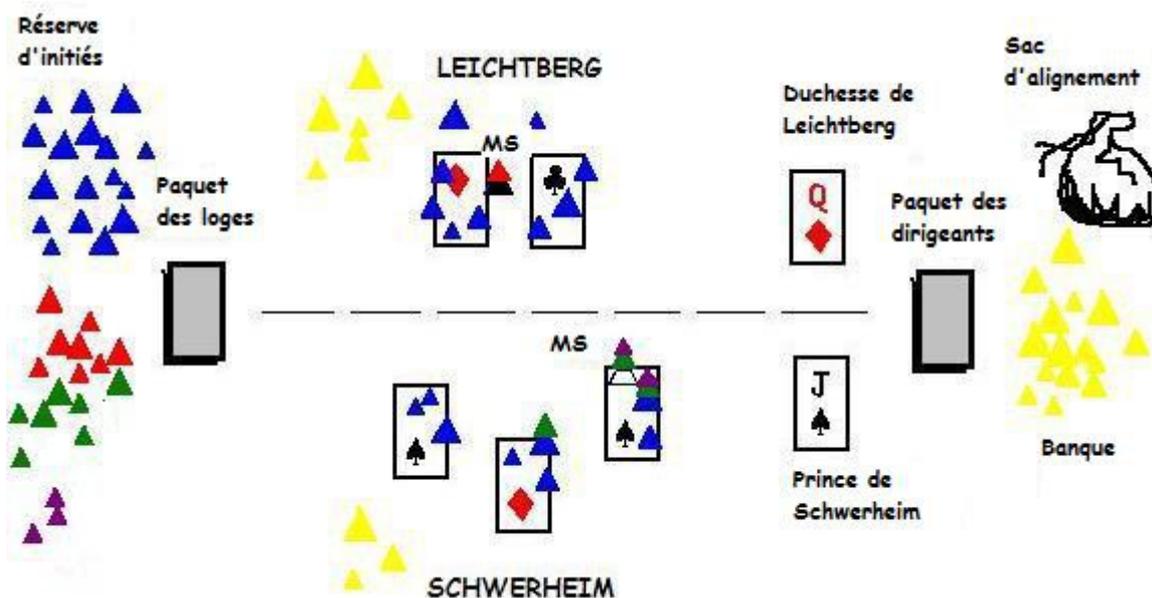
l'intrigue et, si la base du déserteur est une grande pyramide, ajoutez-y une petite pyramide violette et une pyramide d'alignement pour en faire un IP. En cas d'échec, joignez l'IP à l'origine de l'intrigue au maçon de niveau élevé et remplacez la pyramide intermédiaire de l'IP pour qu'elle corresponde au rite visé.

Lancer supplémentaire

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de votre lancer, ne l'utilisez pas. Il vous suffit de payer 5 T pour relancer ! (Cela ne coûte pas d'action supplémentaire et vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous avez de l'argent.)

Exemple

Cette figure représente la surface de jeu en cours de partie. (Les banques représentées ne contiennent pas le nombre précis de pyramides qui devraient s'y trouver.)



Fin de la partie

N'importe lequel des deux joueurs peut déclarer la fin de partie au DÉBUT de son tour, avant toute action, pour autant que sa principauté satisfasse au moins à l'une des deux conditions suivantes :

- il existe au moins cinq loges, OU
- il existe au moins trois initiés parfaits (y compris le MS).

Ce n'est pas parce que vous *pouvez* mettre fin à la partie que vous le *devez*. Voir le calcul des scores ci-dessous.

Calcul des scores

Une fois la partie terminée, les deux joueurs révèlent l'alignement INTÉRIEUR de leur maître secret. Ils totalisent ensuite les points de leur propre principauté de la manière suivante :

- si l'alignement du dirigeant de la principauté (indiqué par la carte visible) correspond à l'alignement intérieur du MS, 3 points ;



Partie terminée : L'Illuminati a pris le contrôle complet de Schwerheim, qui contient cinq loges, trois maîtres secrets et un dirigeant favorable aux Illuminati, mais les Rosicruciens n'ont qu'une présence marginale à Leichtberg.

- pour chaque initié parfait de la principauté dont l'alignement réel (la plus petite pyramide d'alignement) correspond à celle du MS, 2 points ;

- pour chaque loge de la principauté dont l'alignement correspond à l'alignement intérieur du MS, 1 point.

Le joueur dont le score est le plus élevé gagne la partie.

Variantes

Ajouts au paquet des dirigeants

Diverses cartes peuvent être ajoutées au paquet des dirigeants pour compliquer les alignements et les changements de dirigeant.

Un Joker ou le Fou du Tarot peut être intégré au paquet des dirigeants. Si un dirigeant est le Joker/Fou à la fin de la partie, l'alignement du dirigeant est alors déterminé par un tirage supplémentaire une fois la partie terminée.

Si vous jouez avec un jeu de Tarot, l'Hermitte peut être ajouté au paquet des dirigeants. Il compte comme un dirigeant sans alignement (et ne donne de points ni aux Illuminati, ni aux Rosicruciens).

Si vous jouez avec un jeu de Tarot, le Magicien peut être ajouté. Il compte comme un dirigeant du même alignement réel (intérieur) que le maître secret de cette principauté, quel qu'il soit.

Si vous jouez avec un jeu de Tarot, l'Impératrice et l'Empereur peuvent être ajoutés au paquet des dirigeants. Si l'une de ces cartes est tirée, placez-la à côté de la carte de dirigeant en jeu. Un changement d'alignement réussi de ce dirigeant entraîne la défausse de l'Impératrice/Empereur, mais jusqu'alors, l'alignement de l'Impératrice/Empereur s'applique aux dirigeants des deux principautés. (Si une principauté possède l'Empereur et l'autre l'Impératrice, leurs effets s'annulent.)

Ajouts au paquet des loges

Ces cartes compliquent les alignements et les changements de loge.

Un Joker ou la Roue de la fortune du Tarot peut être intégré au paquet des loges. Si une loge est le Joker/la Roue de la fortune à la fin de la partie, l'alignement de la loge est alors déterminé par un tirage supplémentaire une fois la partie terminée.

Si vous jouez avec un jeu de Tarot, la Tour peut être ajoutée au paquet des loges. Elle compte comme une loge sans alignement (et ne donne de points ni aux Illuminati, ni aux Rosicruciens).

Si vous jouez avec un jeu de Tarot, le Monde peut être ajouté. Il compte comme une loge du même alignement réel (intérieur) que le maître secret de cette principauté, quel qu'il soit.

Influences et autres notes

Ce jeu est une fiction historique, et non une simulation. Leichtberg et Schwerheim sont des lieux imaginaires et toute similitude des rites maçonniques du jeu avec des organisations historiques est fortuite. Pour en savoir plus sur l'histoire telle qu'elle a inspiré le présent scénario, consultez l'ouvrage de Christopher McIntosh, « The Rose Cross and the Age of Reason ».

Je crois qu'il est plus simple d'utiliser des cartes à jouer pour le confort de jeu. Toutefois, si vous avez la chance de disposer d'un magnifique jeu de tarot maçonnique de Jean Bouchard et que vous ne pouvez pas vous empêcher de l'utiliser, mon conseil est d'utiliser les épées et les coupes pour les Illuminati, et les batons et les deniers pour les Rosicruciens. (Ce qui va à l'encontre des correspondances habituelles avec les cartes à jouer.) De toute évidence, les atouts doivent être écartés, mais il n'y a aucune raison de ne pas conserver la quatrième tête de chaque couleur.