

WIZKIDS™



20-30 min



Âge 14+



5-10 joueurs

MAGIC™

RAVNICA INQUISITION™



RÈGLES DU JEU

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit au hasard une carte Rôle face cachée et une carte Guilde face visible.

- Cartes Guilde face visible : Utilisez les guildes de l'Allégeance de Ravnica (Azorius, Rakdos, Gruul, Simic, Orzhov) avant d'en ajouter d'autres.
- Cartes Rôle face cachée : Pour une partie à 5-6 joueurs, utilisez 2 cartes Rôle « Agents de Bolas ». Pour une partie à 7-9 joueurs, utilisez 3 cartes Rôle « Agents de Bolas ». Pour une partie à 10 joueurs, utilisez 4 cartes Rôle « Agents de Bolas ». Le reste des cartes Rôle sont des « Sentinelles ».

Les **Sentinelles** gagnent si au moins 2 **Agents de Bolas** meurent. Sinon, ce sont les Agents de Bolas qui gagnent !

COMMENCER LA PARTIE :

1. Choisissez un narrateur.
2. Tout le monde ferme les yeux.
3. Le narrateur dit : « Les Agents de Bolas ouvrent les yeux, se reconnaissent, puis ferment les yeux. » Les Agents de Bolas font ce qu'on leur demande, tandis que les Sentinelles gardent les yeux fermés. Après quelques instants, le narrateur dit : « Tout le monde peut ouvrir les yeux. »
4. Lorsque tout le monde a ouvert les yeux, le premier **tour de couleur** peut commencer.

Tour de couleur – Pendant 5 tours, suivez ces étapes :

1. Lancez un compte à rebours de 2 minutes pour cette couleur.
2. Retournez une carte Leader de couleur face visible. Elle indique **la couleur du tour**. Laissez-la visible.
3. Tous les joueurs profitent du temps restant pour discuter de leurs plans. Le mensonge est autorisé !
4. Tous les joueurs votent pour élire un joueur Leader de couleur. Les joueurs ne peuvent voter que pour un joueur dont la carte Guilde est de la **même couleur** que la carte Leader de couleur de ce tour. Pour voter, tous les joueurs lèvent une main, comptent à rebours à partir de 3, puis désignent simultanément le joueur pour lequel ils votent. Les cartes Guilde indiquent qui départage les égalités.
5. Le joueur élu prend la carte de Leader de couleur et la place devant lui, face visible. Il exécute ensuite sa capacité de couleur.

Pioche de Ciblage - Un paquet composé de 5 cartes, une de chaque couleur, qui est utilisé pour déterminer quels joueurs peuvent être ciblés par des capacités pendant ce tour.

Pour « tirer une carte » de la Pioche de Ciblage, ce joueur mélange la **Pioche de Ciblage** puis prend la carte du dessus face cachée. Il doit choisir un joueur de cette couleur. Le joueur garde ensuite cette carte devant lui, face cachée.

CONTENU :

- 10 cartes Guilde
- 10 cartes Rôle
- 5 cartes de Ciblage
- 5 cartes Leader de couleur
- 1 carte Enflammé
- 1 carte Prix Ultime
- 1 livret de règles



Pioche de Ciblage

CAPACITÉS DE COULEUR :

BLANC : Le **Leader** de couleur tire une carte face cachée de la **Pioche de Ciblage**, la regarde et choisit un joueur qui correspond à cette couleur. Le **Leader** de couleur montre sa carte Rôle au joueur choisi (sans la montrer à personne d'autre).

BLEU : Le **Leader** de couleur tire une carte face cachée de la **Pioche de Ciblage**, la révèle, puis choisit un joueur de cette couleur. Chaque autre joueur de cette couleur regarde la carte de rôle du joueur choisi. (Faites passer la carte face cachée autour de la table.)

NOIR : Le **Leader** de couleur tire une carte face cachée de la **Pioche de Ciblage**, la regarde, puis note secrètement un joueur qui correspond à cette couleur pour la carte « **Prix Ultime** ». Le joueur noté mourra après le dernier tour.

ROUGE : Le **Leader** de couleur gagne la carte « **Enflammé** ». Avant le début du dernier tour, il tire la dernière carte de la **Pioche de Ciblage**, la regarde, puis donne la carte « **Enflammé** » à un joueur de la même couleur. Ce joueur mourra après le dernier tour.

VERT : Le **Leader** de couleur tire une carte face cachée de la **Pioche de Ciblage**, la regarde, puis choisit un joueur qui correspond à cette couleur, et regarde les cartes face cachée du joueur choisi.



LE DERNIER TOUR :

1. Le Leader de couleur rouge tire la dernière carte de la **Pioche de Ciblage**, face cachée, puis donne à un joueur de guilde de la même couleur la carte « **Enflammé** ».
2. Lancez un compte à rebours de 5 minutes pour discuter.
3. *Les joueurs discutent pour savoir qui doit être tué.*
4. Les 5 **Leaders** de couleur votent. (Si un joueur est Leader de plusieurs couleurs, il n'a qu'une seule voix).
 - a. (S'il y a égalité, il y a un vote entre les joueurs à égalité. S'il y a toujours égalité, seuls ceux qui ne sont pas Leaders de couleur votent pour savoir qui tuer.)
5. Le joueur qui récolte le plus de votes meurt.
6. Le joueur qui est « **Enflammé** » meurt.
7. Le Leader de couleur noire révèle le joueur qu'il a choisi pour « **Prix Ultime** ». Ce joueur meurt.
8. Les joueurs révèlent toutes leurs cartes face cachée.
9. Si au moins 2 Agents de Bolas sont morts, les **Sentinelles** gagnent ! Autrement, ce sont les **Agents de Bolas** qui remportent la partie !



Carte
Enflammé



Carte Prix Ultime

CRÉDITS :

Design du jeu

Direction du design : James D'Aloisio and Micky Cushing

Codirection du design : Ken Nagle

Designers : Sam Stoddard and Yoni Skolnik
Testeurs : Andrew Veen, Brandon Kreines, Corey Bowen, David McDarby, Dillon Jones, Eli Shiffrin, Ethan Fleischer, Gavin Verhey, Glenn Jones, Jordan Comar, Jules Robins, Kyle O'Neill, Lukas Litzsinger, Mark Globus, Matt Danner, Mike Turian, Robert Schuster, Scott Van Essen, and Stephanie Mitchel

Marque et Licences : Jordan Comar, Matt Danner

Administration de la R&D Wizards :

V-P de la R&D : Bill Rose

Directeur senior de la R&D : Aaron Forsythe

Directeur du design produit : Mark Globus

Directeur des opérations : Ken Troop

Gestion des opérations : Marisa Fulmer

Gestion du design : Mark Gottlieb

Gestion de la création du monde : Jenna Helland

Gestion de la création artistique : Jessica Lanzillo

Producteur : Stephanie Mitchell

Coordinateur : Sarah Como

Designer graphique WizKids : Patricia Rodriguez

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Version française : Roman Cizeron, Nicolas Lion

Correction : Mélissa Veludo

Marketing : Clara Morin

www.dontpanicgames.com



©2022 Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Ravenna Inquisition, leurs logos respectifs, les * ♦ ♣ ♠ symboles, tous les noms de personnages et leurs traits distinctifs, ainsi que tous les noms et symboles de guilde représentés sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. Utilisés avec autorisation. Tous droits réservés.



© 2022 WizKids/NECA LLC. WizKids, et les marques et logos associés sont des marques commerciales de WizKids. Tous droits réservés.