

ARUSPICES

EGALITÉ

Carte action: placez une carte Deus au centre de la table de façon à ce qu'il n'y ait plus égalité.

Scène: changez de lieu

Narration : racontez comment le manque de frissons et de plaisir là où vous êtes vous pousse à changer de lieu. Décrivez le nouveau lieu.

ACCUSATEUR

Carte action: prenez une carte Deus Miles. Placez l'accusateur au centre de la table.

Scène: changez de lieu

Narration:

- **0 ou 1 Parcae ont été tirés:** laissez présager la menace de l'Accusateur et/ou des soldats. Leur influence vous hante. Vous les voyez, mais eux ne vous voit pas, ou alors ils vous voient mais vous leur échappez. Changez de lieu : celui-ci n'est pas plus sûr.
- **2+ Parcae ont été tirés:** décrivez votre confrontation avec l'Accusateur et révélez ou étouffez votre crime.

AMANS

Carte action: aucune

Scène: changez de lieu

Narration: décrivez votre fuite de l'Empire. C'est votre scène Amans finale.

BACCHUS

Carte action: gardez la carte Deus Bacchus

Scène: ne changez pas de lieu

Narration: racontez l'escalade de décadence sur le lieu. Bacchus reste avec vous.

MILES

Carte action: si vous avez la carte Deus Accusateur, placez là au centre de la table.

Scène: changez de lieu

Narration:

- **0 ou 1 Parcae ont été tirés:** laissez présager la menace de l'Accusateur et/ou des soldats. Leur influence vous hante. Vous les voyez, mais eux ne vous voient pas, ou alors ils vous voient mais vous leur échappez. Changez de lieu : celui-ci n'est pas plus sûr.
- **2 Parcae ont été tirés:** décrivez votre confrontation avec l'Accusateur et/ou les soldats. Il vous attrape mais vous arrivez d'une manière ou d'une autre à vous enfuir. Vous êtes blessé / battu et / ou vous avez perdu quelque chose de précieux. Si vous étiez avec votre Compagnon (dans la fiction) vous êtes obligés de vous séparer (si vous possédez la carte Amans, vous la gardez).
- **3+ Parcae ont été tirés:** décrivez l'appréhension qu'à votre personnage. Votre scène suivante sera une scène Miles finale.

MINERVE

Carte action: placez la carte Deus Minerve au centre de la table.

Scène: ne changez pas de lieu

Narration: si (dans l'histoire) vous êtes avec votre compagnon, racontez comment vous découvrez quelque chose de nouveau sur lui.

Sinon, racontez ce qui lui arrive. Vous avez une vision/vous le voyez de loin/quelqu'un vous donne des nouvelles.

PLUTON

Carte action: prenez une carte Deus Miles. Placez Pluton au centre de la table.

Scène: changez de lieu

Narration: décrivez comment la scène se termine par un crime violent. Vous êtes impliqué, que vous ayez participé ou non. Changez de lieu.

SATYRE

Carte action: -

Scène: changez de lieu

Narration: changez de lieu et racontez la décadence sexuelle

VÉNUS

Carte action: si la carte Deus Amans est en jeu, prenez-la et placez la carte Deus Vénus au centre de la table.

Scène: changez de lieu

Narration: si la carte Deus Amans n'est pas en jeu, vous vous rappelez un souvenir chaleureux et tendre de votre amoureux.

Sinon:

- Si (dans l'histoire) vous êtes avec votre compagnon, racontez comment vous vous rapprochez de lui.
- Ou, racontez comment une femme mystérieuse et attirante ou un bel homme vous mène dans un nouveau lieu où votre compagnon est présent.

VINUM



Si au moins une carte Umbra Vinum a le symbole

Carte action: prenez une carte Deus du centre de la table ou, s'il n'y en a pas, d'un autre joueur.

Scène: vous pouvez changer de lieu

Narration: racontez la présence de ce nouveau personnage dans le lieu où vous vous trouvez et les détails sur la montée des frissons et de l'excitation. Vous pouvez changer de lieu, si vous le voulez.

Sinon,

Carte action: -

Scène: ne changez pas de lieu

Narration: décrivez l'escalade de la décadence

MISE EN PLACE

Placer au milieu de la table les cartes Deus suivantes :

- 1 Bacchus
- 1 Pluton
- 1 Accusateur
- (la moitié du nombre de joueurs arrondie au supérieur)* Satyre
- (la moitié du nombre de joueurs arrondie au supérieur) * Miles
- 1 Minerve
- 1 Vénus

En commençant par le joueur le plus jeune et dans le sens horaire, chaque joueur donne, à un autre joueur, une carte Deus de son choix. Recommencez jusqu'à ce que chaque joueur ait deux cartes Deus. Un joueur n'a pas le droit de choisir une carte pour lui-même.

Ensuite, on distribue une carte Deus Vinum à chaque joueur.

Toutes les cartes Umbra sont mélangées et placées au centre de la table (elles constituent la pioche). Conservez à part la carte Deus Amans, elle sera ajoutée aux autres cartes Deus lorsque la carte Parcae aura été tirée une première fois.

DURÉE DU JEU

Vous pouvez choisir la durée du jeu :

- Soit vous souhaitez jouer un temps défini (par exemple 2 heures)
- Soit vous décidez de jouer jusqu'à ce que la carte Parcae soit retournée un certain nombre de fois (par exemple, le jeu se termine quand la carte Parcae est retournée 6 fois)
- Soit vous décidez que le jeu prendra fin lorsque tous les joueurs auront atteint leur scène finale.

Le jeu se termine de toute façon au plus tard lorsque tous les joueurs ont atteint leur scène finale.

QUE FAIRE PENDANT VOTRE PREMIER TOUR

Le premier joueur est celui qui a la vie la plus hédoniste, ensuite on tourne dans le sens horaire.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous commencez par présenter votre personnage aux autres joueurs. Répondez simplement aux questions suivantes pour leur donner une idée de votre personnage (une aide de jeu est disponible sur www.bacchanaliategame.com avec une liste de noms) :

- Qui êtes-vous ?
- Que voyez-vous dans le miroir ?
- Qui est votre double (votre compagnon) ?
- Pourquoi êtes-vous en fuite ? Quel est votre crime contre l'Empire ?
- Qui vous accuse de ce crime (votre Accusateur) ?
- Où êtes-vous maintenant ? Que faites-vous ? Rappelez-vous que vous devez être à Bertinoro ou à proximité, et vous ne devez pas être avec votre compagnon pour le moment.

L'Accusateur et le compagnon sont tous les deux des personnages que vous concevez au fur et à mesure du jeu. Mais vous

devriez les avoir déjà conceptualisés lors d'une discussion ouverte avec les joueurs, durant laquelle vous échangerez des suggestions les uns avec les autres.

Vous devez être accusé d'un crime sérieux contre l'Empire, mais vous pouvez malgré tout être innocent. Vous êtes peut-être un esclave qui a tué son maître ou un citoyen romain dont les ennemis politiques ont créé de fausses preuves d'accusation.

Le premier joueur doit également inclure dans sa scène le premier signe de la présence de la bacchanale en ville : la consommation d'alcool, des rires bruyants, de la musique, des gens s'embrassant et dansant dans la rue, etc. Cette scène ne compte pas en tant que point de départ pour le niveau de débauche du joueur.

QUE FAIRE DURANT LES AUTRES TOURS

1 Narrez comment Bacchus vient à vous

Si vous avez reçu Bacchus durant le tour d'un autre joueur (voir étape 6), au début de votre tour et avant de piocher des cartes, racontez brièvement comment le dieu se manifeste.

2 Pioche

Piochez autant de carte Umbra qu'il le faut pour refaire votre main à 4. Si vous possédez une carte «mise de coté», ne refaites votre main qu'à 3 cartes. S'il n'y a pas assez de cartes, mélangez la pile de défausse et formez une nouvelle pioche de cartes Umbra.

Quand la carte Parcae est piochée, le joueur continue son tour normalement. Mais, après avoir fini et avant que le prochain tour ne démarre, il prend le Deck et la pile de défausse et les mélange ensemble afin d'obtenir un nouveau deck de cartes Umbra.

La première fois que la carte Parcae est piochée, mettez en jeu la carte Deus Amans au centre de la table avec les autres cartes Deus non piochées. Gardez une trace du nombre de fois que la carte Parcae est piochée, cela a une influence sur le Dieu Influent.

Après avoir pioché vos cartes, comparez-les avec les cartes Deus que vous avez en face de vous.

3 Sacrifiez du vin à Minerve

Si vous avez Minerve parmi vos cartes Deus, vous devez immédiatement défausser une carte Umbra Vinum. Cette carte part à la défausse et ne peut pas être utilisée par la suite lors de votre tour. Si vous n'avez pas de carte Umbra Vinum, Minerve retourne au centre de la table. Vous ne pouvez pas sacrifier une carte «mise de coté».

4 Honorez les dieux

Placez les cartes Umbra sur les cartes Deus correspondantes (s'il y en a), de telle façon que l'on sache facilement combien de cartes sont posées.

Si vous possédez deux cartes Deus identiques ou plus, vous devez répartir du mieux possible les cartes Umbra. Avant de placer une deuxième Umbra sur une carte Deus (disons une carte Miles par exemple) chaque autre carte Deus Miles que vous possédez doit avoir au moins une carte Umbra. Voir image.

5 Vérifier le Dieu Influent

Après avoir placé les cartes Umbra, regardez le Deus qui en a le plus sur lui. C'est le *Dieu Influent*.

- Vinum gagne toutes les égalités si vous avez la carte Deus Satyre.
- Vinum perd toutes les égalités dans les autres cas.
- S'il n'y a pas de Dieu Influent, Vinum est le Dieu Influent.

Les égalités sont possibles et sont traitées d'une façon spéciale dans 'Aruspice.

6 Béplacemement de Bacchus dans la Bacchanale

Si vous possédez la carte Deus Bacchus mais que Bacchus n'est pas votre Dieu Influent, vous devez donner Bacchus à un autre joueur. À votre tour, le joueur qui le recevra vous posera une question (voir étape 7). Le joueur qui recevra la carte Deus Bacchus doit la garder inclinée devant lui (à 90°), tant qu'il n'aura pas posé la question. Cela lui sert d'aide mémoire.

Rappelez-vous qu'à partir du moment où Bacchus part chez quelqu'un, il ne reviendra jamais au centre de la table. Si vous deviez le faire, donnez à la place la carte à un autre joueur.

7 Consultez l'Aruspice

Consultez l'Aruspice et suivez les instructions du Dieu Influent adéquat.

Tout d'abord, *suivez les instructions de la carte action du Dieu Influent* (s'il y en a une) et donnez ou prenez des cartes Deus comme indiqué, en n'oubliant pas :

- Vous ne pouvez jamais prendre ou donner de cartes Deus Vinum. Elle reste avec vous pendant toute la partie.
- Si l'on vous dit de prendre une carte Deus, vous devez tout d'abord choisir une carte Deus du centre de la table.
- S'il n'y a pas de cartes Deus au centre de la table, prenez-la au joueur de votre choix.
- S'il n'y a pas la carte Deus que vous voulez au centre de la table, prenez-la au joueur de votre choix qui a la carte.

Ensuite, narrez la scène en montrant ce qui arrive à votre personnage en suivant les instructions de l'Aruspice.

Au bout d'un moment vous allez sûrement narrer une scène qui comportera un personnage dont vous n'avez plus la carte Deus. Le personnage peut rester, partir ou tout ce que vous voulez, tant que cela respecte ce que dit l'Aruspice. La seule exception concerne l'Amans : vous pouvez le faire rester, partir ou toute autre chose (si l'on ne vous dit pas l'inverse), mais pour vous réunir de nouveau, vous devez posséder la carte Deus Amans ou alors les règles doivent vous y autoriser.

Vous pouvez «garder» une carte Umbra de votre choix pour le tour suivant. Pour cela, inclinez la carte et incorporez dans votre narration un personnage reconnaissable, un lieu particulier ou un objet décrit précédemment par un autre joueur. Ce n'est pas «un garçon», mais «le garçon brun avec la robe orange». Ce n'est pas «une ferme» mais «la ferme aux murs rouge avec l'immense chêne». Le personnage, lieu ou objet ne doit pas avoir été introduit précédemment dans une de vos narrations. Et il ne doit pas être associé à la carte Deus d'un autre joueur, comme les soldats, satyres, etc.

Cette carte que vous inclinez et gardez est la carte «mise de coté». Le fait d'incliner sert de pense-bête, car vous ne pouvez pas garder la même carte deux tours d'affilée. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une carte «mise de coté» à tout moment. Cette carte sera comptée avec celles que vous avez en main pour le décompte du Dieu Influent lors du tour suivant.

8 Bacchus vous donne à réfléchir

Si vous avez perdu la carte Deus Bacchus durant l'étape 5, le joueur qui la possède maintenant va vous poser une question. Elle peut être sur ce que ressent votre personnage, ce qu'il pense de quelque chose ou un détail sur son passé. Vous pouvez répondre directement (il pense ceci ou cela/il a fait ceci ou cela) ou narrer ce qui s'est passé.


9 Faites place nette

Placez toutes les cartes Umbra dans la défausse (à l'exception de la carte «mise de coté»).

Fin de votre tour.

QUE FAIRE DURANT LE TOUR DES AUTRES JOUEURS

UNE POUTRE DANS L'ŒIL DU DIEU

 Si vous avez la carte Deus Minerve et que quelqu'un est en train de narrer une suite d'événements particulièrement excessifs et décadents. Vous pouvez, si vous le voulez, lui donner Minerve pour montrer que la déesse a connaissance et répond à l'offense.

POSER DES QUESTIONS

Même si l'on ne vous a pas donné Bacchus, vous pouvez poser des questions au joueur actif. Soyez polis et ne vous accaparez pas la scène. Mais si vous souhaitez avoir quelques éclaircissements ou des détails, ou que vous êtes simplement curieux, posez simplement la question.

FINIR LE JEU

Le jeu prend fin quand tous les personnages ont atteint leur Final. Il y a 3 types de Final que vous atteignez en suivant les Aruspices: Final narratif, Final Miles et Final Amans (voir ci-dessous).

À leur prochain tour, tous les joueurs restants piochent des cartes comme s'ils étaient dans leur scène Finale, si:

- un joueur est parti
- deux joueurs sont partis et Parcae a été pioché
- la durée de la partie est atteinte (le cas échéant)
- Parcae a été pioché le nombre de fois défini en début de partie (le cas échéant)

FINALS

FINAL MILES

Durant votre scène finale Miles, défaussez la carte «mise de côté» (si vous en avez une), piochez ensuite des cartes Umbra en défaussant les cartes Vinum, jusqu'à en avoir 4 en main. Racontez ensuite le final de votre personnage suivant le résultat du Dieu Influent:

- 1 Si l'**Amans** ou **Vénus** est le Dieu Influent, vous avez une fin heureuse ! Décrivez comment vous vous enfuyez de Bertinoro et de l'Empire avec votre compagnon.
- 2 Sinon vous mourez des mains de l'Accusateur/soldats ou en conséquence directe de leurs actions. Si vous avez **Parcae** en main, vous pouvez narrer un twist avant que vous mourriez qui fait que vous échappez aux griffes de votre Accusateur et/ou sauvez votre compagnon.

FINAL NARRATIF

Durant votre scène de Final narratif, si vous ne possédez que des cartes Deus Vinum, prenez l'option 3 de la liste ci-dessous. Sinon, défaussez la carte «mise de côté» (s'il y en a une), puis piochez des cartes Umbra en défaussant les Vinum, jusqu'à avoir 4 cartes en main. Si vous piochez Parcae, vous pouvez narrez un gros twist et choisir votre final librement dans la table suivante. Sinon, n'importe quel Deus avec au moins une carte Umbra est le Dieu Influent. Il n'y a pas d'égalité. S'il n'y a pas de Dieu Influent, repiochez 4 cartes comme précédemment jusqu'à ce que vous piochiez Parcae ou que vous ayez un Dieu Influent.

Puis choisissez et racontez le final du Dieu correspondant :

- 1 **Amans** ou **Vénus**: vous avez une fin heureuse, vous vous enfuyez de Bertinoro.
- 2 **Pluton**: votre personnage meurt des suites d'un crime ou d'un acte violent pendant la bacchanale.
- 3 **Bacchus** ou **Satyre**: vous êtes perdu à jamais dans la bacchanale et devenez un suivant de Bacchus pour l'éternité.
- 4 **Minerve**: choisissez soit de vous sortir des griffes de l'Accusateur mais perdre le compagnon ou mourir des mains des soldats/Accusateur mais sauver votre Compagnon.
- 5 **Miles** ou **Accusateur**: vous mourez des mains des soldats/Accusateur ou d'une conséquence directe de leurs actions.

FINAL AMANS

Décrivez votre fuite de l'Empire. Vous arrivez dans un lieu sûr avec votre compagnon. Les soldats et l'Accusateur ne peuvent plus vous atteindre.

FINIR UNE SCÈNE FINALE

Après avoir narré votre scène finale, mettez toutes vos cartes Umbra dans la défausse. Si vous avez la carte Deus Bacchus, donnez là à un autre joueur. Placez toutes les autres cartes Deus (à l'exception de Vinum) au centre de la table.

BACCHANALIA

Furor Immanis vini et Deorum

Bacchanalia is © 2012 by Paul Czege & Michele Gelli
Game Edition © 2012 Shadow di Michele Gelli

Game Design

Paul Czege, Michele Gelli

Project Management, Art Direction, Game Text

Claudia Cangini, Michele Gelli

Text Check

Paolo Bosi, Claudia Cangini, Michele Gelli,
Moreno Roncucci, Luca Velluttini
Meguey Baker (English)
Katharina Froehlich (German)
Ludovic Papais (French)

Graphic Design & Illustrations

Claudia Cangini

Playtesters

www.bacchanaliagame.com/#!/team

www.narrattiva.it

NARRA TIVA

"Narrattiva" is a publishing label of Shadow di Michele Gelli
via Nicola Sacco 39, 47122 Forlì (FC) - ITALY
Fax: +39.0543.579934
www.studioshadow.it

Links

www.narrattiva.it/bacchanalia (Italian)
<http://www.bah-editions.fr/> (Français)
www.bacchanaliagame.com (Italian and English)
www.gentechegioca.it (Italian)

This page is freely photocopied for private use.