



The 3 Commandments (Les 3 commandements) – Règles

15 artefacts

(5 dans chacune des couleurs, blanc, noir et marron)



1 frontière sacrée

Cette carte marque la frontière entre les commandements  et les tabous  aussi bien pour la grande prêtresse que pour les novices.

4 socles de cartes




1 bloc

Pour noter combien chacun a gagné de karma (vous aurez besoin d'un stylo)

Que se passe-t-il avant la partie ?

Placez le plateau de jeu sur la table. Il montre le cercle sacré dans lequel les rituels auront lieu, l'anneau intérieur et le secteur au delà de lui. Le cercle sacré est divisé en douze secteurs, le centre, cinq secteurs touchant le centre (hexagones), cinq secteurs plus éloignés du centre (triangles) et l'anneau extérieur. Mélangez les cartes action et les cartes artefact séparément et placez-les en deux piles face cachée sur le plateau de jeu (voir le schéma page 6). Mettez les cartes vierges de côté. Quand vous jouez pour la première fois, examinez certaines des cartes pour sentir les commandements possibles et les tabous possibles.

Mettez la frontière sacrée dans un socle de carte . Les joueurs choisissent un premier joueur qui sera la première grande prêtresse. Il prend les marqueurs, le bloc, un stylo et note les noms de tous les joueurs (y compris le sien) sur le bloc.

Déroulement de la partie

Chaque joueur joue le rôle de grande prêtresse une fois et guide les autres joueurs à travers un rituel. Le nombre de joueurs détermine le nombre de manches que chacun rituel aura. Les novices auront chacun un essai par manche.



| Nombre de joueurs | Manches par rituel |
|-------------------|--------------------|
| 3 | 4 |
| 4-5 | 3 |
| 6-7 | 2 |

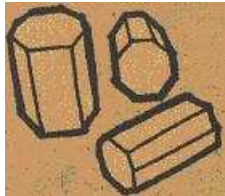
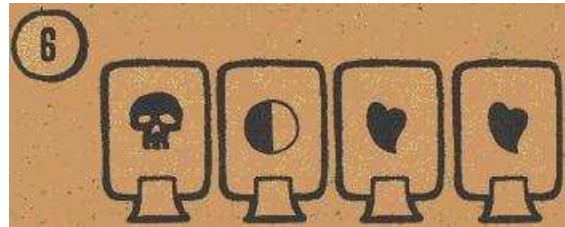
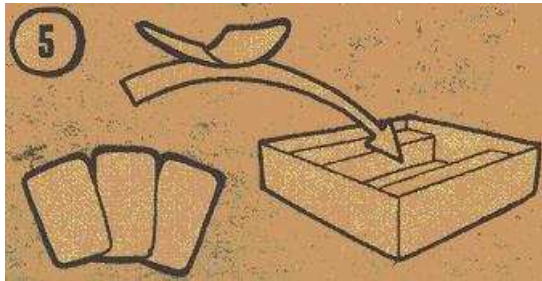
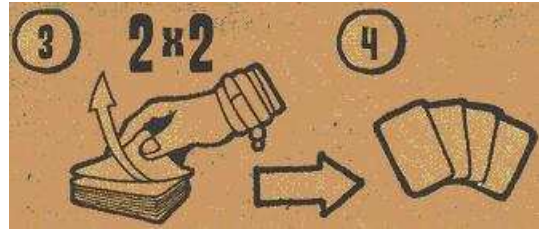
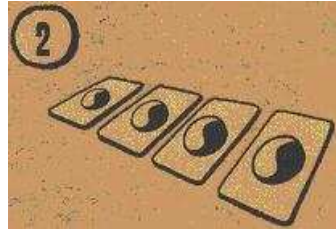
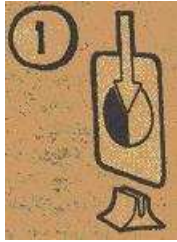
Après la dernière manche pendant laquelle les novices essayent de se conformer aux règles religieuses, la grande prêtresse obtient autant de karma que ce que le novice le plus ardent a obtenu pendant le rituel. Une fois que chaque joueur a été grande prêtresse, le joueur avec le karma le plus élevé est déclaré vainqueur.

The 3 Commandments (Les 3 commandements) – Règles

Le rituel

La grande prêtresse

La grande prêtresse met la frontière sacrée et les trois socles de carte vides devant elle. Elle met les quatre cartes destinées les unes à côté des autres devant elle le côté neutre face visible (2). La grande prêtresse pioche les deux cartes du dessus de chacune des deux pioches (3), de sorte qu'elle ait quatre cartes en main (4). Elle choisit alors une des cartes et la remet face cachée dans la boîte (5). Elle décide ensuite laquelle des autres cartes représente un tabou dans sa religion. Les deux autres cartes décrivent des commandements positifs. Elle place les cartes dans les socles de carte devant elle de sorte que, de son point de vue, ses commandements positifs soient du côté droit et la carte taboue du côté gauche (6). Elle veille à ce que les novices ne puissent voir que les versos des cartes.



Les novices peuvent maintenant voir si les cartes action et/ou artefact apportent du bon ou du mauvais karma. La grande prêtresse répartit les artefacts dans les différents secteurs du plateau de jeu comme elle le souhaite.

Chaque artefact doit être clairement placé dans un secteur (pas sur une ligne), plus d'un artefact peut se trouver dans un secteur.

Les artefacts peuvent être couchés, debout, se toucher ou être l'un sur l'autre.

Comment puis-je être une bonne grande prêtresse ?

La grande prêtresse veut inciter au moins un novice à obtenir autant de karma que possible.

Il est meilleur pour elle que les autres en obtiennent le moins possible. Elle doit choisir les commandements et placer les artefacts en conséquence.

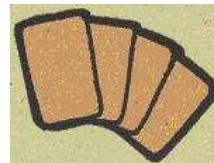
Elle doit faire particulièrement attention à empêcher les novices de ne pas gagner de karma du tout.



Exemple 1a

Kara est la grande prêtresse. Elle pioche quatre cartes.

- If you do not move the upper part of your body [Si vous ne déplacez pas la partie supérieure de votre corps].
- If you dance [Si vous dansez].
- If you move a white artefact [Si vous déplacez un artefact blanc].
- Number of artefacts in the starting area [Nombre d'artefacts dans le secteur de départ].



The 3 Commandments (Les 3 commandements) – Règles


Elle regarde le plateau de jeu et décide de défausser la première carte "If you do not move the upper part of your body [Si vous ne déplacez pas la partie supérieure de votre corps]". Elle détermine ensuite ce qui est mauvais pour votre karma "If you move a white artefact [Si vous déplacez un artefact blanc] " et met la carte appropriée du côté gauche de la frontière sacrée.


Elle place alors les deux autres cartes du côté droit de la frontière sacrée.

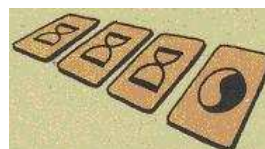



Exemple 2a (plus tard pendant la partie)

Maintenant, Fred est la grande prêtresse. Il a sélectionné trois commandements qui ont empêché les autres joueurs d'obtenir beaucoup de karma.

 **POSITIF** : Number of areas with artefacts of exactly one color [Nombre de secteurs avec des artefacts d'une seule couleur].

 **POSITIF** : If you ask the High Priestess for permission to take your turn [Si vous demandez à la grande prêtresse la permission de jouer votre tour].



 **NÉGATIF** : Number of areas with at least one black artefact [Nombre de secteurs avec au moins un artefact noir].

Il est maintenant sous pression car trois novices de suite ont échoué à obtenir du karma. C'est maintenant le tour de Gordon.



Exemple 3a (un peu avant la fin de la partie)

Gordon est la dernière grande prêtresse. Il a choisi trois commandements, parmi eux "if you act macho [si vous vous conduisez comme un macho]".

C'est un commandement positif.

Les novices

Chaque novice joue son tour en exécutant un déplacement. A chaque tour, le joueur prend un artefact du plateau de jeu et le déplace quelque part sur le plateau de jeu. Il doit être clairement placé dans un secteur et ne toucher aucune ligne. Le joueur peut le replacer dans le secteur d'où il l'a pris. Si un novice effectue un déplacement illégal (comme placer l'artefact sur une ligne ou déplacer deux artefacts), il n'obtient aucun karma. Chaque autre novice obtient deux karmas.

Déplacements

Un déplacement commence en prenant exactement UN artefact et se termine en mettant CET artefact sur un secteur du plateau de jeu. Pendant le déplacement le novice peut agir de la façon qu'il souhaite et peut le faire tout seul et/ou avec l'artefact.

Plus spécifiquement, un joueur peut

- toucher d'autres artefacts
- toucher d'autres novices et la grande prêtresse
- quitter la table avec l'artefact

Un joueur ne peut pas

- déplacer plus d'un artefact
- placer un artefact sur des lignes
- enlever les artefacts du plateau de jeu de manière permanente



Exemple 1b

Jenn est le premier novice à jouer son tour. Elle prend un artefact noir d'un triangle où il reste trois artefacts, se lève, parle à l'artefact, sourit à Kara d'une façon amicale puis met l'artefact dans le centre.

The 3 Commandments (Les 3 commandements) – Règles



Exemple 2b (plus tard pendant la partie)

Gordon n'a aucun indice. Les autres novices ont effectué chaque action à laquelle il pouvait penser mais personne n'a gagné de karma pour ça. A la place, presque tout le monde a entendu "mauvais karma". Plutôt involontairement il demande "Puis-je ?" et débute son tour. Vous pouvez voir la grande prêtresse Fred se détendre quand Gordon prend un artefact noir d'un triangle et le mettre au centre où il y a déjà deux artefacts noirs.



Exemple 3b (un peu avant la fin de la partie)

Kara se lève, tape des pieds sur sol et prend un artefact blanc du centre. Elle tend son bras, tient l'artefact devant elle et dit "Hé bonbon, tout seul aujourd'hui ?"

Gordon sourit : cela lui semble être un comportement macho ! Cependant, quand Jenn s'est précédemment seulement levée, il n'a pas comptabilisé cela comme un comportement macho.

Karma

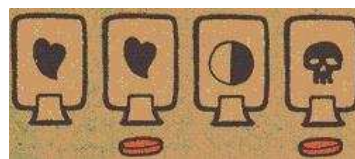
La grande prêtresse enregistrera le karma gagné par les novices pendant le rituel en utilisant la ligne vide la plus en haut du bloc. A la fin du tour de chaque novice, la grande prêtresse utilise les marqueurs rouges pour indiquer auxquelles des cartes de la novice a été conforme avec ses actions, s'il y en a, et met les autres marqueurs de côté. Si une carte se rapportant à un nombre et portant un "?" ne gagne aucun karma, elle ne sera pas marquée.

| | ELVIS | BOB | HANK | JOHNNY | JUNE |
|-----|-------|-----|------|--------|------|
| I | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| II | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| III | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| IV | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| V | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| VI | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| VII | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |

Pour déterminer le karma gagné, elle ajoute le karma sur les commandements positifs marqués et soustrait le karma sur le tabou s'il était marqué.

Si une carte marquée a un "?" pour valeur, elle calcule la valeur réelle de la constellation dans le cercle sacré.

Important : La grande prêtresse ne dit jamais combien de karma une carte a rapporté.



- Si le total est plus grand que zéro, la grande prêtresse indique le total et le marque sur le bloc sous le nom du novice. Elle retourne ensuite toutes les cartes destinées de sorte que leur côté neutre soit face visible.
- Si le total est zéro, le novice n'obtient aucun karma, la grande prêtresse annonce "aucun karma" et ne note rien sur le bloc. Elle retourne ensuite une carte destinée de sorte que son côté négatif soit face visible.
- Si le total est plus petit que zéro, le novice n'obtient aucun karma mais ne doit pas en rendre non plus. La grande prêtresse annonce "mauvais karma" et ne note rien sur le bloc. Elle retourne ensuite une carte destinée de sorte que son côté négatif soit face visible.



Exemple 1c

Kara évalue maintenant le déplacement de Jenn. Elle ne met un marqueur que devant la carte "Number of artefacts in the starting area [Nombre d'artefacts dans le secteur de départ]" car Jenn n'a ni dansé ni déplacé d'artefact blanc. Elle note et annonce "trois karma pour Jenn".



Exemple 2c (plus tard pendant la partie)

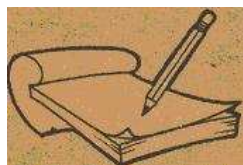
Fred met un marqueur devant chacune des trois cartes. Il dit alors "Vous gagnez quatre karmas" et note le total de Gordon.

Gordon a réellement marqué sept karmas positifs car il s'est conformé aux deux commandements positifs : Il a demandé la permission avant de commencer son déplacement, ce qui lui a rapporté trois karmas et a marqué quatre karmas pour les secteurs dans lesquels il y a des artefacts d'une seule couleur. Cependant, les trois secteurs avec des artefacts noirs lui ont coûté trois karmas, de sorte que son total a été de quatre karmas. Fred peut maintenant se détendre et retourner les trois cartes destinées négatives de leur côté neutre.

The 3 Commandments (Les 3 commandements) – Règles

Perdre ses pouvoirs ou continuer le rituel

Si la grande prêtresse retourne la quatrième carte destinée de son côté négatif, elle perd ses pouvoirs. Le rituel est immédiatement terminé. Tous les novices reçoivent 20 karmas chacun. La grande prêtresse n'obtient aucun karma du tout. Le prochain joueur devient grande prêtresse. Si la grande prêtresse ne perd pas ses pouvoirs, le prochain novice prend son tour pour effectuer son déplacement.



Rituel terminé régulièrement

Si tous les novices ont pris tous leurs tours sans que la quatrième carte destinée soit retournée, le rituel se termine. La grande prêtresse obtient autant de karma que le novice qui en a gagné le plus. Elle remet les cartes artefact et action qu'elle a utilisées dans la boîte et passe la frontière sacrée, les socles de carte, le bloc et le stylo à son voisin de gauche.

Fin de la partie

Quand chaque joueur a été grande prêtresse une fois, le joueur avec le total de karma le plus élevé gagne la partie. Si deux joueurs ou plus ont la même valeur de karma, ils partagent la victoire.

Dans le cercle sacré

C'est où ?

Hexagone

Triangle

Anneau

extérieur

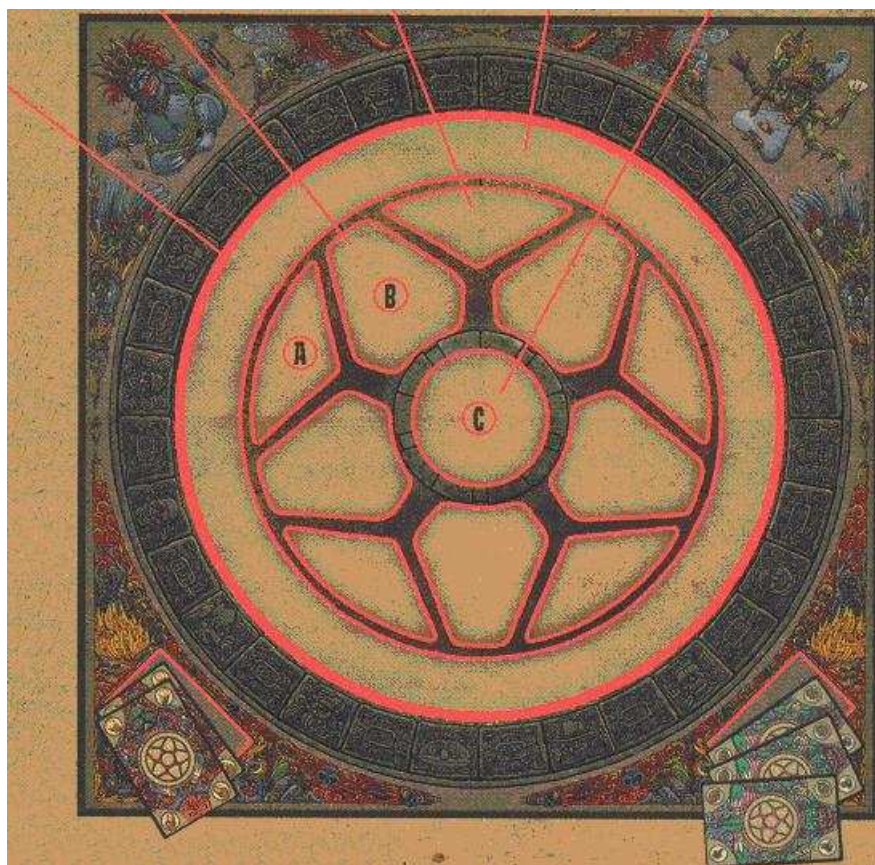
Centre

Cercle sacré

Le cercle sacré est l'endroit où le rituel aura lieu. Il est divisé en douze secteurs, l'anneau extérieur, le centre, les cinq hexagones et les cinq triangles qui forment l'intérieur ensemble. En dessous vous voyez les cases pour les cartes. Placez les cartes artefact sur la case de gauche et les cartes actions sur la case de droite.

Les secteurs de départ sont les emplacements où les novices prennent un artefact. Les secteurs cible sont les emplacements où les novices placent les artefacts.

Les secteurs qui partagent un bord sont adjacents.



En conséquence, **B** est adjacent à **A** et **C**, mais **A** n'est pas adjacent à **C**.
A la fin d'un tour, l'artefact déplacé est toujours dans le secteur cible.

The 3 Commandments (Les 3 commandements) – Règles

Déroulement du rituel

Chaque joueur est grande prêtresse une fois et pilote un rituel. Le rituel :

- La grande prêtresse pioche quatre cartes et détermine deux commandements et un tabou.
La grande prêtresse répartit les artefacts sur le plateau de jeu comme elle le souhaite.
- Les novices prennent des tours en effectuant chacun un déplacement.
- Après un déplacement la grande prêtresse marque les cartes conformes au déplacement du novice.
- Chaque novice gagne du karma pour son déplacement. Si un novice obtient du karma, la grande prêtresse retourne toutes les cartes destinée de leur côté neutre.
- Si un novice ne reçoit pas de karma, la grande prêtresse retourne une carte destinée de son côté négatif.
Si elle retourne la quatrième carte destinée, la grande prêtresse perd ses pouvoirs, chaque novice obtient 20 karmas et la grande prêtresse n'obtient aucun karma du tout ! Le rituel est terminé immédiatement.
- Quand tous les novices ont pris leurs tours, la grande prêtresse obtient autant de karma que le novice le plus ardent en a obtenu. Après que chacun a été grande prêtresse une fois, le joueur avec la valeur de karma la plus élevée est déclaré gagnant de la partie.

Choses facilement oubliées

- Quand vous obtenez du "mauvais karma", vous ne devez pas restituer le karma déjà gagné.
- Vous pouvez faire n'importe quoi avec l'artefact tant qu'il revient indemne sur le plateau de jeu.

Variante pour les experts

Essayez de ne pas utiliser les marqueurs, ceci rend plus difficile de se conformer aux religions.