

Murder Party : Le Concile de Ferrare (Renaissance italienne)



En 1438, dans la ville de Ferrare, se déroule un concile exceptionnel réunissant parmi les personnes les plus brillantes d'Italie. Les joueurs devront négocier, comploter et intriguer habilement pour faire prospérer leurs intérêts.

Caractéristiques



10 à 20 joueurs



2 animateurs / maîtres du jeu



3h00 de jeu



30 min d'explication de règles

Fonctionnement

En début de partie, chaque joueur reçoit sa fiche de personnage.

Cette fiche lui indique qui est son personnage, quelles sont ses **ressources** (or et prestige de départ), sur quels **alliés** il peut compter, et quels sont les **complots** qu'il pourra mettre en œuvre pendant la partie.

En bas de la fiche se trouve aussi sa **capacité spéciale**, unique à chaque personnage.

Sur sa feuille de personnage, un joueur prend aussi connaissance de ses **quatre desseins** : ce sont les **objectifs** qu'il devra tenter d'accomplir d'ici la fin du Concile. Ces desseins sont **uniques** à chaque personnage : fortune, prestige, pouvoir, alliance etc.

Giovanni Tavelli

Evêque de Ferrare



15



5



Alliés à ma disposition :

- Prêtre
- Prêtre

Complots à ma disposition :

- Voler
- Calomnier

Quartier de résidence :

- Quartier du château

Desseins :

- *Amici dell papa*

Le seigneur de **Ferrare** a donné une fête en votre honneur.

- *Una a volta per carità*

Vous avez 40 pièces d'or ou plus.

- *C'è il mio gregge.*

Vous avez au moins une relique.

- *Vescovo di Ferrara*

Vous avez au moins la moitié du prestige du seigneur de **Ferrare**.

Capacité spéciale : amour du peuple

Quand vous posez un prêtre dans un quartier, vous gagnez autant d'or que le nombre d'alliés défaussés par votre prêtre. De plus, vous pouvez célébrer des mariages.



Les complots

Les complots coûtent chers, et se posent face cachée sur le plateau de jeu, le temps qu'ils se déclenchent (10 à 30 minutes).

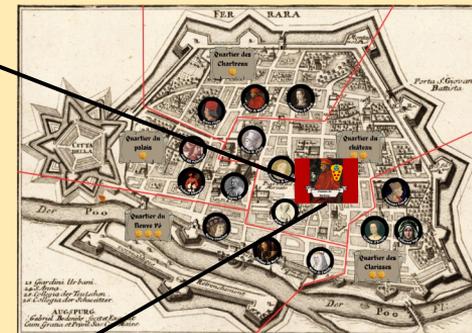
Tout le monde sait qui complot, sait que l'effet du complot ne peut cibler qu'un personnage présent dans le quartier de Ferrare (délimité par des ligne rouges) où se prépare le complot, mais ignore l'effet du complot.

Liste des complots du jeu:

- **Festoyer** : gagner du prestige.
- **Assassiner** : éliminer un personnage.
- **Calomnier** : faire perdre du prestige.
- **Voler** : dérober de l'or ou un objet.
- **Saboter** : annuler un complot en préparation.
- **Leurrer** : N'a aucun effet, est juste là pour semer le doute.



Verso



plateau de jeu

Festoyer	 30 minutes
 10	Mise en place : choisissez un personnage résidant dans ce quartier en l'honneur de qui cette fête sera donnée.
	Révélation : le personnage choisi gagne 3+1d4 points de prestige.

Recto

Les Alliés

Les alliés représentent les gens de la suite de chaque personnage. Ils se posent directement sur le plateau de jeu central et déclenchent leurs effets **instantanément**.

- **Les marchands** : récupèrent de l'or.
- **Les gardes** : du corps protègent des complots assassins.
- **Les mercenaires** : éliminent les autres serviteurs.
- **Les espions** : permettent de connaître la nature et la cible d'un complot en préparation.
- **Les voleurs** : dérobent l'or des marchands.
- **Les prêtres** : permettent aux joueurs de récupérer leurs alliés posés sur le plateau pour les utiliser à nouveau.



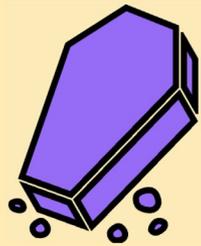
plateau de jeu

Espion du cardinal
Albergati

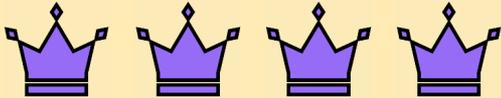


Regardez immédiatement et secrètement un des complots en préparation dans le quartier où vous venez de placer cet espion.

Fin de partie



Lorsqu'un joueur est assassiné dans les 2 premières heures de jeu, un nouveau personnage lui sera attribué avec des objectifs réalisables en moins d'une heure: Personne n'est exclu du jeu.



À la fin du jeu les joueurs obtiennent un score de 0 à 4 correspondant au nombre d'objectifs remplis

Pourquoi choisir le Concile de Ferrare ?

Une équipe **engagée**: Ici tout le monde joue !
personne n'est passif, dilué dans une activité de
groupe où une tête d'équipe prend la main et dirige
tout le monde. Chacun joue pour soi avec son
personnage unique !

De la **complicité** créée: Pour réaliser leurs
objectifs les joueurs devront collaborer, créer des
alliances, bluffer et trahir !

Ces interactions sont nombreuses et créent de
vrais moments de complicité que ce soit avec une
alliance qui fonctionne ou une vile trahison !

Une expérience **unique et originale** introuvable
ailleurs, forgée par notre créateur de jeux qui vous
transporte en pleine Renaissance italienne !

Tarifs sur devis

**Costumes, accessoires,
décors, musique d'ambiance et
animateurs inclus.**

