

Le Nom de la Rose

Stefan Feld / Ravensburger 2008

Les cartes événements

MITTELSAM: Rencontre

Quand William et Adson se rencontrent dans un lieu, i.e. l'un est déplacé vers l'autre, on procède alors après l'action normale du joueur à un décompte des **points de suspicion** qui vont faire avancer les **points d'indice**, exactement comme à la fin d'une journée. Les marqueurs sur la piste de suspicion reviennent tous ensuite sur la case 10.

Il se peut que cet événement arrive plusieurs fois par jour, pour autant que William et Adson se retrouvent à nouveau. Dans le cas où les 6 marqueurs sont sur la même case des **points de suspicion**, on ne procède évidemment pas à un décompte.

A la fin de la journée, on procédera de toute façon à un décompte habituel.

DICHT DRAN: Rapprochement

Celui qui joue William, avance ou recule normalement le ou les moines qu'il rencontre sur la **piste d'indice**, puis il avance n'importe quel moine sur le plateau (pas forcément présent sur le même lieu que William) de 2 **points d'indice**, ou deux moines d'un seul **point d'indice**. On ne peut pas utiliser ces points pour faire reculer ainsi les moines sur la **piste d'indice**.

EILIG: Vite!

Pendant toute la durée de la journée, aucun joueur ne pourra utiliser ses jetons de « temps » (=soleil sur une face) pour raccourcir le temps d'une action. On peut par contre gagner les jetons normalement et les garder devant soi.

UNAUFALLIG: Invisible

Chaque fois qu'un moine est déplacé dans un lieu (avec une carte « moine » ou « lieu ») et qu'il s'y trouve seul, i.e. sans autre moine ou William ou Adson, son marqueur est reculé d'un point sur la **piste d'indice**.

RATSELHAFT: Etrange

Quand un joueur déplace un moine dans le même lieu où se trouve William, il avance n'importe quel moine sur le plateau de 2 **points d'indice**, ou deux moines d'un seul **point d'indice**. Ceci peut également affecter le moine qui vient d'être déplacé près de William, mais pas obligatoirement.

FLEIZIG: Zélé

Quand un joueur joue une carte « lieu », il peut déplacer deux moines dans ce lieu et effectuer les deux actions normalement dans l'ordre désiré (e.g. collecter un jeton « temps », utiliser William, etc.).

Quand un joueur joue une carte « moine », il peut déplacer ce moine dans 2 lieux différents et effectuer les actions correspondantes.

Quand un joueur joue une carte William/Adson, il peut déplacer William ou Adson 2 fois et effectuer leur action correspondante à chaque fois. On ne peut toutefois pas déplacer William ET Adson, c'est 2 fois soit l'un soit l'autre.

Attention : le temps d'action n'est pas doublé pour l'utilisation de la carte, on n'avance le cube sur le cadran solaire qu'une seule fois, même si on joue 2 fois la carte.

UNGLAUBIG: Infidèle

Celui qui place un moine à l'église force TOUS les joueurs à perdre chacun un jeton « temps » qui sera remis normalement à la fin de la chaîne des jetons « temps ». Le joueur actif qui vient de déplacer le moine à l'église ne doit pas lui-même en perdre. Si des joueurs ne possèdent pas de jetons « temps », ils n'en perdent évidemment pas.

Si William ou Adson sont déplacés à l'église, cela n'a aucun effet.

HEIKEL: Malin

A la fin de son tour, le joueur fait avancer un moine, n'importe lequel, même celui qui vient d'être joué, sur la [piste de suspicion](#) du même nombre de points de sa carte jouée, quelle qu'elle soit.

Si Adson est déplacé, puisque la valeur de la carte est de 0, on ne déplace personne sur la piste.

Si un jeton « temps » est utilisé pour réduire la valeur de la carte, cela n'a pas d'effet sur l'évènement, on prendra la valeur inscrite totale en compte pour les [points de suspicion](#).

VERFANGLICH: Compromettant

Celui qui place William dans un lieu avec des moines, avancera / reculera les moines non pas de 3 sur la [piste d'indice](#) mais de 6. Avec Adson, on avancera / reculera de 10 sur la [piste de suspicion](#).

S'il y a plusieurs moines présents, on peut bien évidemment toujours choisir qui recule et qui avance.

DUBIOS: Douteux

Celui qui joue un moine, n'importe où, avance son marqueur d'une case sur la [piste d'indice](#).

VERBOTEN: Interdit

Celui qui déplace un moine dans la bibliothèque avance son marqueur de 2 cases sur la [piste d'indice](#).

ERWICHT: Attrapé!

Cet évènement n'est joué qu'à la fin de la journée au moment du décompte des [soupçons](#) et [indices](#). On double alors les [points d'indices](#) obtenus (i.e. 10-8-6-4-2-0)

FORSCHEND: Interrogation

Quand un moine se déplace dans un bâtiment dans lequel se trouve d'autres moines, ces autres moines avancent tous d'1 point sur la [piste d'indice](#). Le moine qui vient d'être déplacé n'est bien évidemment pas affecté par l'évènement.

VERDÄCHTIG: Suspect

A la fin du tour de chaque joueur, le marqueur le plus avancé sur la [piste des soupçons](#) avance d'1 point sur la [piste d'indice](#). Si plusieurs marqueurs sont égaux, les marqueurs correspondant avancent tous sur la [piste d'indice](#).

Si les 6 marqueurs sont sur la même case, il ne se passe rien.