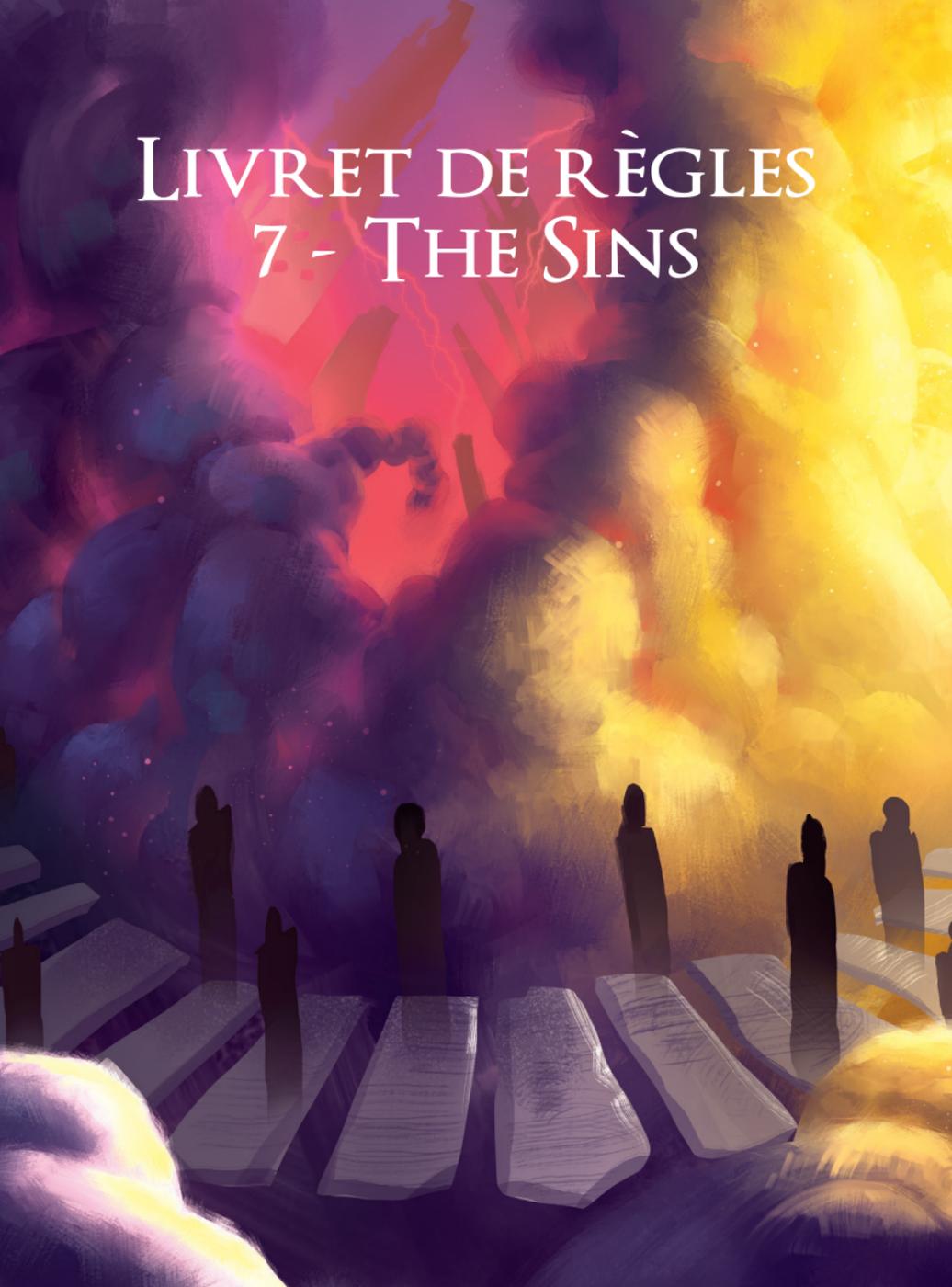


# LIVRET DE RÈGLES

## 7 - THE SINS





# THE SINZ

*Sous les habits troués les vices paraissent grands ; Robes et manteaux fourrés cachent tout.*

*William Shakespeare*

7 – The Sins est un jeu de cartes qui va tester votre mémoire et votre intégrité morale. Mener une vie vertueuse induit de nombreux sacrifices, alors que se laisser tenter systématiquement par les péchés condamne votre âme à l'éternelle damnation. Qui pourrait se satisfaire d'une existence sans jamais succomber à une faiblesse ? Une vie remplie de vertus et de vices arrive à sa fin, et le jugement inévitable pèse sur vos épaules. Pliez le genou et attendez le verdict, pécheurs.



# CONTENU



11 CARTES  
ORGUEIL



11 CARTES  
AVARICE



11 CARTES  
LUXURE



11 CARTES  
ENVIE



11 CARTES  
COLÈRE



11 CARTES  
PARESSE



11 CARTES  
GLOUTTONNERIE



3 CARTES  
JUGEMENT  
DERNIER



7 CARTES  
PÉNITENCE  
(VARIANTE DE JEU)



5 CARTES  
SCORE



1 PLATEAU  
ABYSSE  
DES ÂMES



10 PIERRES  
DE PARDON



I



II



III

Toutes les cartes Péchés Capitaux sont réparties équitablement entre les 3 paquets : 6 de chaque dans le paquet Enfer I, 3 dans Enfer II et 2 dans Enfer III. Les 3 dos de cartes différents permettent de construire le deck, comme indiqué lors de la mise en place.

# MISE EN PLACE

**A** Séparez les cartes Péchés Capitaux selon leur type. Choisissez les types de Péchés avec lesquels vous voulez jouer en fonction du nombre de joueurs. Ils peuvent être choisis aléatoirement ou selon ceux que les joueurs préfèrent, peu importe. Rangez les autres types de Péchés dans la boîte.

NOMBRE DE JOUEURS	TYPES DE CARTES PÉCHÉS CAPITALAUX
2	4
3	5
4	6
5	7

**B** Divisez les cartes choisies en trois paquets en fonction de leurs dos. Mélangez chaque deck séparément. Chaque joueur pioche une carte du paquet Enfer I, la regarde secrètement, et la met face cachée dans sa réserve. Chaque joueur prend une carte Score et la place à côté.

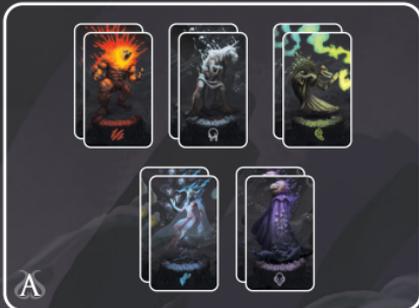
**C** Révélez les 5 premières cartes du deck Enfer I, et placez-les au centre de la table.

**D** Mélangez une carte Jugement Dernier dans chaque deck en respectant les dos de cartes. Placez le deck Enfer III au centre de la table, le deck Enfer II par-dessus, et enfin, les cartes Enfer I. Cela forme la pioche des Péchés Capitaux.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE PIERRES DE PARDON
2	4
3	6
4	8
5	10

**E** Placez l'Abysses des Âmes et un nombre de Pierres de Pardon correspondant au nombre de joueurs près des cartes Péchés Capitaux révélées.

# Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs



# BUT DU JEU

Vous allez tenter d'atteindre le meilleur score possible en collectant divers Péchés Capitaux. Ne sombrez pas dans l'excès, ni dans l'indifférence totale. De temps en temps, vous devrez alimenter l'Abysses des Âmes pour influencer la fin de la partie et gagner des Pierres de Pardon, qui se révèlent très utiles lors du décompte des points.

# TOUR DE JEU

Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et en commençant par le joueur qui a le plus récemment péché, chaque joueur doit choisir parmi deux actions :

☞ Prendre toutes les cartes Péchés Capitaux d'un même type au centre de la table, et les ajouter face cachée à sa réserve.

☞ Prendre toutes les cartes Péchés Capitaux d'un même type au centre de la table, et les ajouter face cachée sur le plateau Abysses des Âmes. Dans ce cas, le joueur récupère une Pierres de Pardon, s'il en reste.

Les joueurs ne peuvent regarder ni les cartes de leur réserve ni celles de l'Abysses des Âmes. À la fin de chaque tour, d'autres cartes sont révélées pour remplacer celles qui ont été prises. Il doit toujours y en avoir 5 au centre de la table.

Les cartes de Jugement Dernier ne représentent pas de Péché Capital et ne peuvent pas être récupérées. Elles restent simplement sur la table pour réduire le nombre de cartes disponibles pour les joueurs.

## EXEMPLE DE TOUR

**A** Lors de son tour, Margaux peut prendre 2 cartes Envie, 2 cartes Colère, ou 1 carte Paresse. **B** Elle peut aussi décider de les mettre dans l'Abysses des Âmes. Dans ce cas, elle peut prendre une Pierre de Pardon s'il en reste. **C** Margaux choisit d'ajouter les 2 cartes Envie à sa réserve. **D** Elle révèle 2 nouvelles cartes qu'elle ajoute aux cartes disponibles au centre de la table. Le joueur suivant pourra choisir entre 3 cartes Colère ou 1 carte Paresse. La carte Jugement Dernier restera sur la table jusqu'à la fin de la partie, et diminue le nombre de choix possibles pour tous les joueurs.



# FIN DE PARTIE

La partie prend fin immédiatement dès que la 3ème carte Jugement Dernier est révélée. Les joueurs répartissent alors les cartes de leur réserve, et celles de l'Abysses des Âmes par Pêché. Chaque type de Pêché fera remporter des points aux joueurs en fonction du nombre de cartes présentes dans leurs réserves respectives.

NOMBRE DE CARTES PÉCHÉS CAPITAUX DE CHAQUE TYPE	POINTS
1	1
2	3
3	6
4	-1
5	-3
6	-6
7+	10

Pour désigner le vainqueur, il faut d'abord calculer les points de l'Abysses des Âmes. Ne prenez pas en compte les Pierres de Pardon encore présentes. Si le total des points de l'Abysses des Âmes est supérieur à 7, alors le gagnant

est le joueur avec le plus de points ; autrement, le gagnant est le joueur qui cumule le moins de points.

Avant de totaliser les points des cartes de leur réserve, les joueurs doivent placer leurs Pierres de Pardon sur les différents types de cartes collectés, avec un maximum d'une Pierre par type de Pêché. Chaque pierre présente dans la réserve d'un joueur compte comme une carte supplémentaire pour le décompte des points de ce type de Pêché. Il est impossible d'utiliser une pierre pour un type de Pêché que l'on ne possède pas. Les pierres excédentaires sont ignorées.

En cas d'égalité, le joueur qui cumule le plus de cartes remporte la partie. Si l'égalité persiste, c'est le joueur concerné qui a le plus de types de Pêchés différents qui gagne. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés partagent la dissolution de leurs âmes.

## EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

**A** Dans l'Abysses des Âmes, il y a 6 cartes Envie, 2 Gloutonnerie, 1 Paresse et 1 Colère. Cela fait  $-6 + 3 + 1 + 1 = -1$  point. Donc le vainqueur sera celui qui cumule le moins de points.

**B** Margaux a récupéré 2 cartes Envie, 4 Paresse, 3 Luxure, et 1 Colère, ainsi que 2 Pierres de Pardon. Pour réduire son score, elle décide de placer 1 Pierre sur la Luxure et 1 sur la Paresse. Cela fait  $3 - 3 - 1 + 1 = 0$  point.

**C** En revanche, si l'Abysses des Âmes avait cumulé plus de 7 points, Margaux aurait pu placer 1 pierre sur l'Envie et 1 sur la Colère pour scorer  $6 - 1 + 6 + 3 = 14$  points.



# VARIANTE DE JEU : LA PÉNITENCE



Cette variante de jeu permet de minimiser l'aléatoire en permettant à chaque participant de jouer le même nombre de tours. Les règles sont identiques au mode standard, à l'exception de quelques points :

Lors de la mise en place, le premier joueur retourne sa carte score du côté rouge, en guise d'aide mémoire. Prenez les cartes Pénitence correspondantes aux Péchés utilisés dans la partie, mélangez-les et placez-les au fond de la pioche des Péchés Capitaux.

Au moment où la troisième carte Jugement Dernier est révélée, le tour des joueurs continue jusqu'à ce que le joueur à gauche du premier joueur termine son tour. Si la troisième carte du Jugement Dernier est révélée pendant le tour de ce joueur, alors la partie prend fin immédiatement.

# REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Premièrement, j'aimerais remercier ma copine Chiara Gherardi, le groupe Alea lacta Est Rubicone, la communauté «Tana del Goblin» et plus particulièrement Lorenzo Gherardi et Alberto Ansaloni qui ont testé le jeu de nombreuses fois. Je voudrais aussi remercier Mario Cortese et GateOnGames pour leur engagement et leur professionnalisme dans le suivi de ce projet.

## CREDITS

### **GateOnGames Editions**

**www.gateongames.com**

edizioni@gateongames.com

### **Auteur**

David Spada

### **Illustrations**

Nicola Angius

### **Développement**

Giacomo Maltagliati, Mario Cortese,

Margherita Cagnola

### **Direction artistique**

Margherita Cagnola

### **Relecture**

Mario Cortese, Sollenda Cacini,

Giacomo Maltagliati

### **Ressources additionnelles**

We thank Freepik for its fantastic icons DB!

### **Traduction Internationale**

Thomas Mazzantini

### **Traduction française**

Marianne Michel

### **Testeurs**

Marta Ciaccasassi, Martino

Chiacchiera, Carlo Rossi, Guido Albini,

Michele Valenti, Manuel Rocchi, Serena

Ansaloni, Michele Pablo Granocchia,

Gabriele Mari, Davide Macrelli, Marco

Andrea Candiani, Simone Manuzzi,

Luca Mosconi, Thiago Monti, Omar

Rotili, Filippo Landini, Marco Ramberti,

Fabio Romagnoli, Daniele Tascini,

Ciro Faccioli, Sara Rubino, Giacomo

Maltagliati, Margherita Cagnola,

Alessandro Cacini, Sollenda Cacini,

Mario Cortese, Alberto Salani, Nicola

Troiano et tous les joueurs qui ont

testé le prototype à Play 2019

### **Distributed by DungeonDice.it**

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

7-The Sins © 2019 GateOnGames

### **Distribué en France par Ludistri**

[www.ludistri.fr](http://www.ludistri.fr)



GateOnGames and Dungeondice.it are registered trademarks. All rights reserved.

