

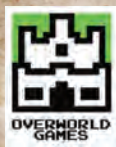


RULEBOOK

Traduction Française: Julien Jakoby



Massachusetts, dans la ville de Salem, le 17ème siècle touche à sa fin. Vous êtes de ces citoyens qui ont remarqué la lente et insidieuse infiltration des Sorcières dans votre communauté Puritaine, aspirant lentement la bonté des coeurs des habitants de la ville pour la remplacer par un mal étouffant. Tournant le dos à la perte, vous avez rassemblé quelques pèlerins de confiance pour établir non loin de là une nouvelle ville : New Salem. Elle aura pour fondations l'honnêteté et la compassion envers son prochain. Vous y désignerez un Connétable. Garant de vos choix, il vous guidera dans vos futures constructions et dans l'expansion de votre commerce. Mais restez sur vos gardes... car si votre havre de paix naissant venait à être gagné par le désespoir, la plaie purulente des sorcières de Salem pourrait s'étendre jusqu'à chez vous.



BUT DU JEU

Les joueurs construiront des Bâtiments, gagnant ainsi des points selon les symboles correspondants à leurs cartes de Personnage, et marquer des points supplémentaires en complétant des ensembles de Bâtiments. Un joueur Sorcière gagnera si son équipe atteint un certain nombre de Désespoir dans la ville. À l'inverse, un joueur Puritain gagnera si le total de Désespoir reste inférieur à ce même montant. Le joueur ayant le plus de points et dont l'équipe accomplit son objectif remporte la partie.

MATÉRIEL

144 CARTES BÂTIMENTS



10 CARTES PERSONNAGE



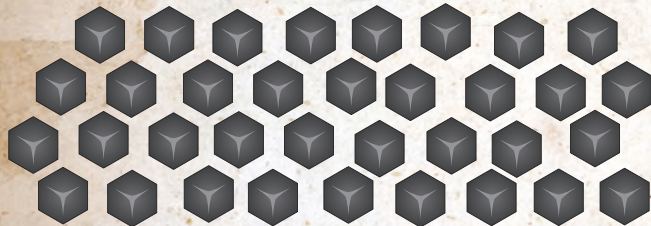
23 CARTES ÉVÈNEMENTS



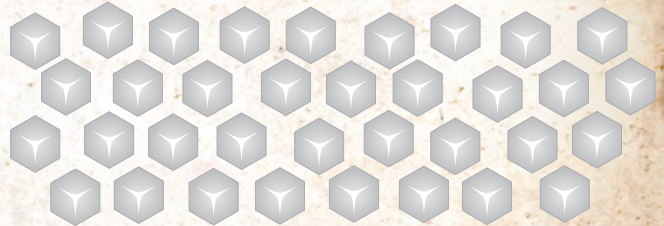
5 CARTES ROUND



35 CUBES DÉSESPOIR



35 CUBES ESPOIR



8 INSIGNES



1 PION CONNÉTABLE



SYMBOLES



DÉSESPOIR

Le Désespoir représente l'influence des Sorcières dans la cité. Il est utilisé pour déterminer Qui des Puritains ou des Sorcières l'emporte. Cette ressource étant illimitée, si les cubes Désespoir viennent à manquer, vous pouvez utiliser ce que vous souhaitez pour les matérialiser.



ESPOIR

L'Espoir est la monnaie de New Salem et sert à lancer des événements. Lorsque ce symbole est présent sur une carte Bâtiment, cela indique qu'il en génère. Présent sur certaines cartes Événement, il y indique le coût en Espoir requis pour lancer cet événement. Cette ressource étant illimitée, si les cubes Espoir viennent à manquer, vous pouvez utiliser ce que vous souhaitez pour les matérialiser.



RETIRER DU DÉSESPOIR

Lorsqu'un joueur pose un Bâtiment ou déclenche un événement sur lequel figure ce symbole, pour chaque symbole présent, il retire un cube Désespoir d'un bâtiment. Cette action ne peut pas être conservée pour un autre round ; s'il n'y a aucun Désespoir sur les Bâtiments en jeu lorsqu'un Bâtiment ou un Événement avec ce symbole est joué, cela n'a aucun effet.



ENSEMBLE CORRESPONDANT

Ces symboles apparaissent aux bords des cartes Bâtiment pour signaler qu'un autre Bâtiment doit être placé à droite et/ou à gauche de chaque Bâtiment de cet ensemble. Chaque ensemble complet comprend une paire de demie lunes et une paire de triangles.



PRENDRE/DONNER L'ÉVÉNEMENT

Tout Événement sur lequel figure ce symbole est donné ou pris par un joueur lorsqu'il est joué au lieu d'être défaussé sous le paquet Événement.



BONUS DE FIN DE PARTIE

Un ensemble complet de Bâtiment avec ces symboles ajoutera ou retirera du Désespoir à la fin de la partie, avant de déterminer le vainqueur. Le Désespoir ne s'ajoute ou ne se retire pas immédiatement lorsqu'un ensemble est complété, mais seulement une fois le round 5 achevé.

CATÉGORIES DE BÂTIMENT

Bien que les catégories de Bâtiments soient indiquées, vous pouvez simplement vous référer à leurs symboles



DIVERTISSEMENT



COMMERCE



FINANCE



ENSEIGNEMENT



MORT






JUSTICE

MISE EN PLACE

CARTES PERSONNAGE

- Séparez en deux paquets distincts les cartes Personnages Sorcière et les cartes Personnages Puritain. Référez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer le nombre approprié de cartes Sorcière et Puritain à inclure selon le nombre de joueurs.
- Retirez au hasard des cartes de chaque paquet jusqu'à obtenir le nombre adéquat de chaque sorte conformément au tableau ci-dessous, puis mélangez les cartes Personnages restantes en un seul paquet.
- Distribuez une carte à chaque joueur.
- Mettez de côté toutes les cartes Personnages non utilisées. Veillez à ce qu'elles restent face cachées.

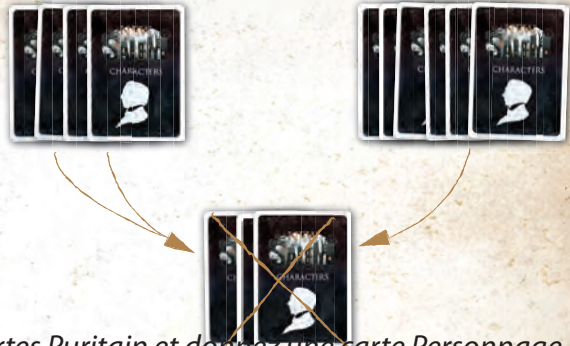
 JOUEURS	 SORCIÈRE CARTES PERSONNAGE	 PURITAIN CARTES PERSONNAGE
3	2	4
4	2	4
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	3	6

MISE EN PLACE CARTES PERSONNAGE EXEMPLE (SIX JOUEURS)

Séparez les cartes Personnages Sorcière et Puritain.



Retirez au hasard deux cartes Personnage Sorcière et une carte Personnage Puritain du jeu.



Mélangez ensemble les deux cartes Sorcière et les cinq cartes Puritain et donnez une carte Personnage à chaque joueur.



Retirez du jeu la carte Personnage restante.

PREMIÈRE PARTIE EN TANT QUE SORCIÈRES

S'il y a des nouveaux joueurs, partagez-leur ces conseils pour jouer en tant que Sorcière après avoir distribué les cartes Personnages.

- **N'ajoutez pas trop de Désespoir trop tôt en début de partie, cela pourrait vous trahir et vous soumettre au Procès.**

- **Ne vous inquiétez pas d'être découvert dans les derniers rounds. C'est l'occasion d'ajouter beaucoup de Désespoir.**

- N'oubliez pas que même les Puritains jouent de temps à autre des Bâtiments générant du Désespoir. Si on vous interroge, vous pouvez très bien accuser la malchance en prétendant n'avoir aucune bonne carte à jouer, ou que vous réunissez les cartes vous rapportant le plus de

- **Accusez les autres. Si vous accusez quelqu'un d'autre, vous détournerez l'attention de vous, sèmerez le doute parmi les autres joueurs... et un Puritain pourrait ainsi**

même être soumis au Procès. others to doubt them, and you may even get a Puritan put on Trial.

MISE EN PLACE

CARTES BÂTIMENT ET ÉVÉNEMENT

Chaque carte Bâtiment et Événement présente un chiffre dans le coin inférieur droit indiquant, en fonction du nombre de joueurs, si elle est utilisée dans la partie.

- Retirez toutes les cartes Bâtiment et/ou Événement dont le chiffre **est supérieur** au nombre de joueurs de la partie.
- Mélangez les Bâtiments restants et placez-les face cachée pour créer le paquet Bâtiment.
- Placez les cartes Événement Purification et Procès face visible au milieu de la table.
- Mélangez les Événements restants et placez-les face cachée pour créer le paquet Événement.

CARTES ROUND

Placez au centre de la table le paquet de cartes Round face visible afin qu'il soit visible par tous les joueurs. Empilez les cartes dans l'ordre avec la carte Round 1 au sommet et la carte Round 5 en bas du paquet.

INSIGNES

Prenez un insigne par chaque joueur dans la partie et placez-les en tas sur la table. Rangez tout insigne non utilisé dans la boîte.

CONNÉTABLE

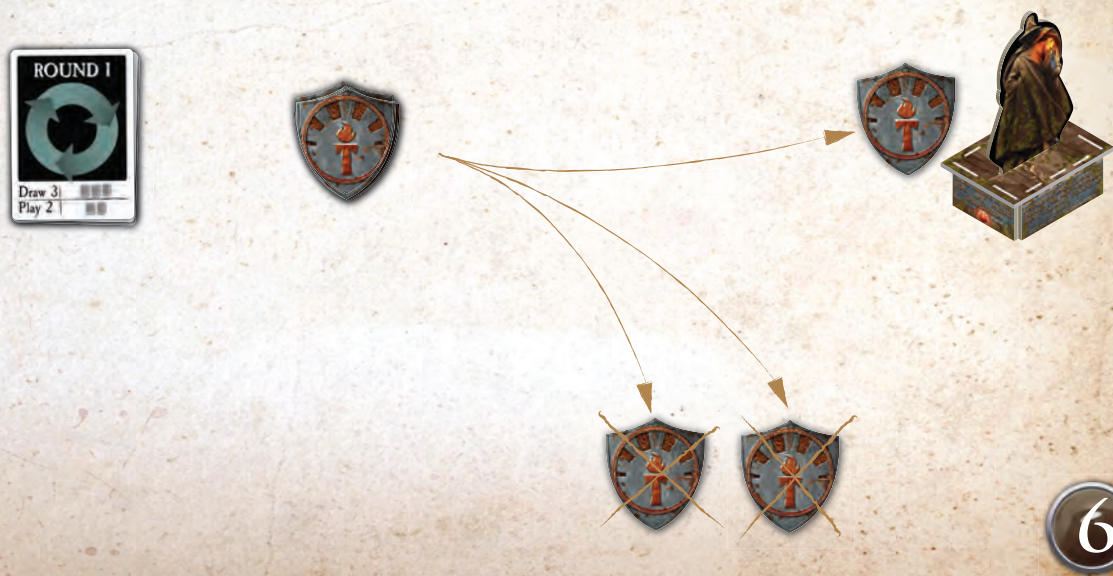


Donnez le jeton Connétable et un insigne au joueur ayant le plus récemment été accusé à tort. Il sera le premier Connétable. Contrairement aux prochains Connétables de la partie, **il ne reçoit pas un cube Espoir.**

MISE EN PLACE CARTES BÂTIMENT ET ÉVÉNEMENT EXEMPLE (SIX JOUEURS)



CARTES ROUND, INSIGNES ET CONNÉTABLE EXEMPLE (SIX JOUEURS)



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



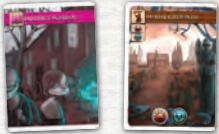
Chacun des cinq rounds de la partie se décompose en quatre phases se déroulant dans l'ordre suivant :

1. Draft de Bâtiments
 - A. Distribution
 - B. Draft
 - C. Défausse
2. Pioche d'Événement
3. Lancement des Événements
4. Mélange et Fin de Round

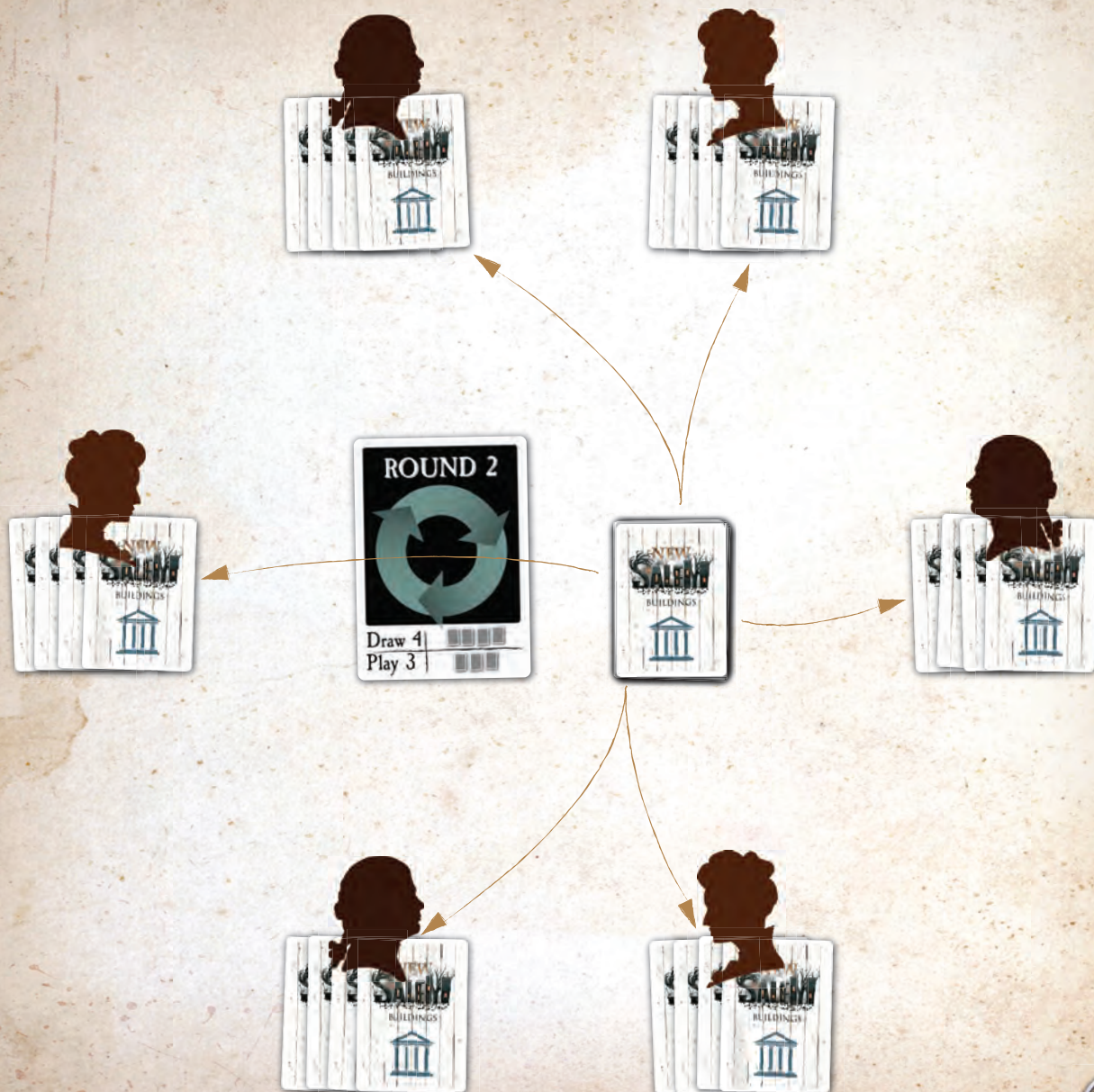
1. DRAFT DE BÂTIMENTS

A. DISTRIBUTION

La carte Round du round en cours indique le nombre de Bâtiments devant être distribué et joué par chaque joueur chaque round. Cette règle est également détaillée dans le tableau ci-dessous.

 ROUND	 BÂTIMENTS DISTRIBUÉS	 BÂTIMENTS JOUÉS
1	3	2
2	4	3
3	5	4
4	4	3
5	3	2

DÉROULEMENT DE LA PARTIE DISTRIBUTION EXEMPLE (ROUND DEUX)



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun des cinq rounds de la partie se décompose en quatre phases se déroulant dans l'ordre

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Draft de Bâtiments | 2. Pioche d'Événement |
| A. Distribution | 3. Lancement des Événements |
| B. Draft | 4. Mélange et Fin de Round |
| C. Défausse | |

1. DRAFT DE BÂTIMENTS

B. DRAFT

Chaque joueur choisit une carte et la place face cachée au-dessus de sa carte Personnage, puis passe les cartes restantes au joueur à sa gauche. Si le joueur qui les reçoit est encore en train de faire son choix avec d'autres cartes, le donneur place alors les cartes sur le bord de la table entre eux.

Une fois que tous les joueurs ont sélectionné une carte Bâtiment, ils la retournent face visible. Selon le symbole figurant sur sa carte, chaque joueur y ajoute un cube Espoir, un cube Désespoir, ou bien enlève un cube Désespoir d'un Bâtiment.

Les joueurs poursuivent la phase de draft de cette manière jusqu'à n'avoir plus qu'à choisir entre



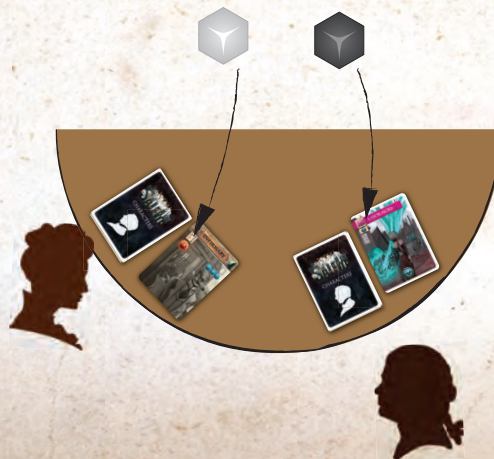
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

DRAFT EXEMPLE (ROUND DEUX)

Les Joueurs 1 et 2 ont chacun reçu 3 cartes Bâtiment. Le Joueur 1 choisit de garder une carte Bâtiment et la place face cachée au dessus de sa carte Personnage (A). Le Joueur 2 est encore en train de choisir entre ses 3 cartes, par conséquent, le Joueur 1 place ses deux cartes restantes au bord de la table entre lui et le Joueur 2 (B). Le joueur 1 prend ensuite les deux cartes qui lui ont été transmises (C).



Quand chacun des joueurs a sélectionné une carte Bâtiment et a passé ses cartes restantes à son voisin, chacun révèle sa première carte Bâtiment et ajoute ou retire de l'Espoir ou du Désespoir selon les indications.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun des cinq rounds de la partie se décompose en quatre phases se déroulant dans l'ordre suivant :

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Draft de Bâtiments | 2. Pioche d'Événement |
| A. Distribution | 3. Lancement des Événements |
| B. Draft | 4. Mélange et Fin de Round |
| C. Défausse | |

1. DRAFT DE BÂTIMENTS

C. DÉFAUSSE

Lorsqu'un joueur se voit donner deux cartes, il doit alors choisir une des deux actions suivantes :

- Garder une de ces cartes et défausser l'autre

OU

- Défausser les deux cartes et prendre une carte Bâtiment du haut du paquet Bâtiment et la conserver.

Les cartes Bâtiment défaussées sont placées au-dessous du paquet et ne peuvent être vues par aucun autre joueur..

Quand tous les joueurs ont fait leur choix, chacun révèle sa dernière carte et ajoute ou retire un cube Espoir ou Désespoir, si le symbole correspondant figure sur sa carte.

2. PIOCHE D'ÉVÉNEMENT

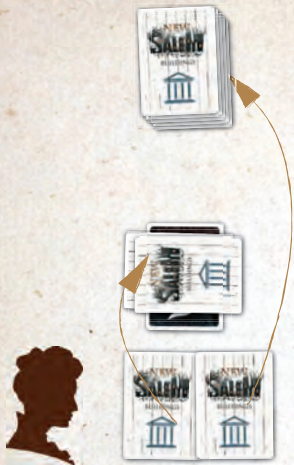
Piochez une carte Événement du paquet Événement et placez-la face visible sur la table. En plus de la Purification et du Procès, il y aura désormais un Événement face visible à chaque round joué.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

DÉFAUSSE - EXEMPLE DISTRIBUTION - EXEMPLE

(ROUND DEUX)

Lorsqu'il choisit entre deux cartes seulement, un joueur peut :
En garder une et défausser l'autre.



OU

Défaussez les deux et en piocher une au hasard dans le paquet.



En plus du Procès et de la Purification, il y a désormais un Événement révélé lors du round 1 et un révélé au cours du round 2.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun des cinq rounds de la partie se décompose en quatre phases se déroulant dans l'ordre suivant :

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Draft de Bâtiments | 2. Pioche d'Événement |
| A. Distribution | 3. Lancement des Événements |
| B. Draft | 4. Mélange et Fin de Round |
| C. Défausse | |

3. LANCEMENT DES ÉVÉNEMENTS

DON D'ESPOIR

Tout autre joueur que le Connétable peut donner tout ou partie de ses cubes Espoir à un ou plusieurs autres joueurs, à tout moment durant la phase de Lancement des Événements, même après qu'un ou plusieurs Événements ont été déclenchés.

Seul le Connétable peut lancer un Événement. Lorsque vous lancez un Événement, suivez les étapes suivantes :

- Retirez autant de cubes Espoir de vos propres cartes Bâtiments que le coût indiqué sur l'Événement et remettez-les dans la réserve.

LANCER LES ÉVÉNEMENTS

- Lisez et suivez les indications du texte de la carte Événement. Si la carte ne présente pas une bordure rouge, placez-la face cachée au-dessous du paquet Événement, à moins que la carte ne vous spécifie de la remettre à un autre joueur. Piochez ensuite un nouvel Événement du dessus du paquet et placez-le face visible pour remplacer l'Événement qui vient d'être résolu.

- Choisissez un nouveau joueur afin qu'il endosse le rôle du Connétable. Vous ne pouvez pas désigner un joueur possédant un Insigne ou soumis au Procès. Donnez au nouveau Connétable le pion correspondant.

- Le nouveau Connétable prend un Insigne au centre de la table et place un cube Espoir de la réserve sur un de ses Bâtiments. Si à ce moment, tous les joueurs, à l'exception du Connétable, sont en possession d'un Insigne ou sont en Procès, ils remettent leur Insigne au centre de la table. Le nouveau Connétable peut désormais choisir soit de lancer un autre Événement ou bien de mettre fin au round.

FIN DU ROUND

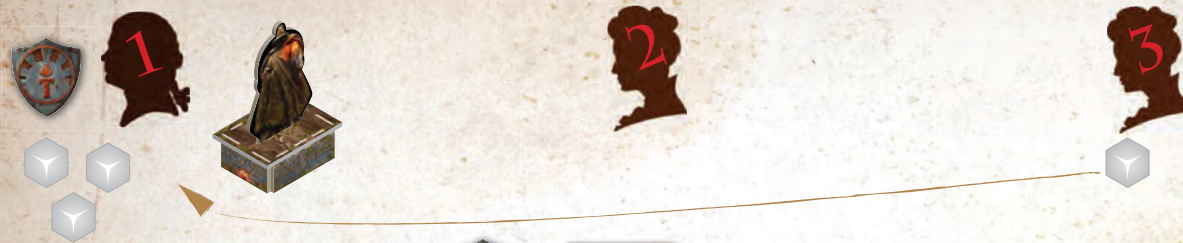
Si le Connétable possède suffisamment d'Espoir pour lancer l'Événement le plus cher, il doit obligatoirement lancer un Événement (sans pour autant devoir choisir le plus coûteux). Si le Connétable possède moins d'Espoir que l'Événement le plus coûteux, il peut décider de mettre fin à cette phase et de passer au prochain round.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LANCEMENT DES ÉVÉNEMENTS - EXEMPLE

Le Joueur 1 est Connétable et veut soumettre le Joueur au Procès. Le joueur 1 n'a que trois Espoir, et le Procès en coûte quatre. Le joueur 3 donne un Espoir au Joueur 1.



Le Joueur 1 lance l'événement du Procès et le donne au Joueur 2.



Le Joueur 1 donne le pion Connétable au Joueur 3. Le joueur 3 prend un Insigne. Comme désormais chacun des joueurs possède un insigne ou est en Procès, le Joueur 1 remet son Insigne au centre de la table.



GAMEPLAY

Chacun des cinq rounds de la partie se décompose en quatre phases se déroulant dans l'ordre suivant :

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Draft de Bâtiments | 2. Pioche d'Événement |
| A. Distribution | 3. Lancement des Événements |
| B. Draft | 4. Mélange et Fin de Round |
| C. Défausse | |

4. MÉLANGE ET FIN DE ROUND

Lorsque le Connétable décide de ne plus lancer d'événement pour ce round, mélangez le paquet Bâtiments. Retournez la carte Round en cours et placez-la face cachée à côté du paquet de cartes Round.

La partie s'achève après la phase de Lancement des Événements du 5ème round.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève après la phase de Lancement des Événements du 5ème round.

Le total de Désespoir dans une partie détermine si le camp des Puritains ou des Sorcières l'emporte. Pour départager le vainqueur du camp gagnant, on compte les points rapportés par les Bâtiments. Le joueur ayant le plus de point gagne la partie !

Il y a quatre étapes pour déterminer le gagnant du jeu. Ces étapes sont décrites en détail dans les pages suivantes.

1. Résolution des Procès
2. Résolution des Ensembles de Bâtiment
3. Décompte du Désespoir
4. Décompte des Points

FIN DE LA PARTIE

Quatre étapes permettent de désigner le vainqueur de la partie :

1. Résolution des Procès
2. Résolution des Ensembles de Bâtiment
3. Décompte du Désespoir
4. Décompte des Points

1. RÉOLUTION DES PROCÈS

À la fin de la partie, un procès se déroule. Tous les joueurs révèlent leurs cartes Personnage.

- Pour **chaque Sorcière** ayant **une carte Procès**, retirez **2 cubes Désespoir** de la ville.
- Pour **chaque Sorcière** n'ayant **pas une carte Procès**, ajoutez **2 cubes Désespoir** à la ville.
- Pour **chaque Puritain** ayant **une carte Procès**, ajoutez **2 cubes Désespoir** à la ville.

2. RÉOLUTION DES ENSEMBLES DE BÂTIMENT

Tous les joueurs, même ceux en Procès, suivent les instructions suivantes :

- Pour chaque ensemble complet de 3 Bâtiments unique Mort, ajoutez 3 Désespoir à la ville.
- Pour chaque ensemble complet de 3 Bâtiments unique Justice, retirez 3 Désespoir de la ville.

FIN DE LA PARTIE RÉSOLUTION DES PROCÈS - EXEMPLE

Il y a un total de 7 cubes Désespoir sur les Bâtiments des joueurs. Le Joueur 1 est une Sorcière et possède une carte Procès, par conséquent deux cubes Désespoir sont retirés. Le Joueur 2 est une Sorcière mais n'a pas de carte Procès, par conséquent deux cubes Désespoir sont ajoutés. Le Joueur 3 est un Puritain et possède une carte Procès, on ajoute donc deux nouveaux cubes Désespoir. Le Joueur 4 est un Puritain et ne possède pas de carte Procès, ce qui n'entraîne aucune conséquence.



RÉSOLUTION DES ENSEMBLES DE BÂTIMENT - EXEMPLE

Le Joueur 1 n'a pas complété aucun ensemble Mort ou Justice. Le Joueur 2 a complété l'ensemble Justice, et retire 3 cubes Désespoir de la ville. Les joueurs 3 et 4 ont chacun complété un ensemble Mort et par conséquent ajoutent chacun 3 Désespoir à la ville.



FIN DE LA PARTIE

Quatre étapes permettent de désigner le vainqueur de la partie :



1. Résolution des Procès
2. Résolution des Ensembles de Bâtiment
3. Décompte du Désespoir
4. Décompte des Points

3. DÉCOMPTE DU DÉSESPOIR

S'il y a suffisamment de cubes Désespoir dans la ville à la fin de la partie, la Sorcière ayant le plus de Points de Victoire est désignée vainqueur. S'il n'y a pas assez de cubes Désespoir dans la ville pour qu'une Sorcière l'emporte, le Puritain ayant le plus de Points de Victoire est le vainqueur.

S'il y a suffisamment de cubes Désespoir dans la ville pour que les Sorcières gagnent, mais qu'aucun des joueurs n'est une Sorcière, tous les joueurs perdent.

Le tableau ci-dessous indique le nombre minimum de cubes Désespoir requis dans la ville à la fin de la partie pour qu'une Sorcière l'emporte.

 NOMBRE DE JOUEURS	3	4	5	6	7	8
 DÉSÉSPOIR REQUIS POUR LA VICTOIRE D'UNE SORCIÈRE	6	8	10	12	14	16

4. DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs marquent des points comme suit :

- 1 point pour chaque Bâtiment que possède joueur qui correspond à une des catégories inscrites sur sa carte Personnage.
- 2 points pour chaque ensemble complet de 3 Bâtiments uniques, quelle que soit sa catégorie, peu importe qu'elle soit présente sur la carte Personnage du joueur.



En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cube Espoir l'emporte. Si des joueurs sont toujours à égalité après décompte des cubes Espoir, ils sont tous désignés vainqueurs.

FIN DE LA PARTIE

DÉCOMPTE DU DÉSESPOIR - EXEMPLE

Il y a un total de 5 cubes Désespoir. Comme il s'agit d'une partie à quatre joueurs, le Puritain ayant le plus de points sera désigné vainqueur. Les Joueurs 1 et 2 ne peuvent pas gagner. Le Joueur 3 ou le Joueur 4 remportera la partie.



DÉCOMPTE DES POINTS - EXEMPLE

Le Joueur 3 remporte 2 points pour son ensemble Commerce (vert) et 1 point pour chaque Bâtiment le constituant car ils correspondent à une des catégories présentes sur sa carte Personnage. De la même manière, il gagne 1 point pour son Bâtiment Finance (jaune) qui correspond à l'autre catégorie de sa carte Personnage. Il gagne également 2 points pour son ensemble Mort (blanc). Le Joueur 3 obtient donc un total final de 8 points.



La Joueuse 4 remporte 2 points pour son ensemble Enseignement (violet). Elle gagne 1 point pour chacune de ses cartes Divertissement (rouge) et Finance (jaune), car ces Bâtiments correspondent aux catégories de sa carte Personnage. Elle remporte aussi 2 point pour son ensemble Mort (blanc). La Joueuse 4 obtient donc un total final de 7 points. Ce n'est malheureusement pas suffisant : le joueur 3 remporte la partie.







RAPPELS DE RÈGLES

Nous proposons ci-dessous un rappel des règles souvent oubliées et des questions les plus fréquentes.




- Chaque fois qu'un joueur reçoit de l'Espoir ou du Désespoir, il doit le placer sur un de ses Bâtiments.
- Le Connétable doit lancer un Événement s'il a assez d'Espoir pour lancer l'Événement au coût le plus élevé.
- Le Connétable **peut recevoir** de l'Espoir, mais **ne peut pas en donner**.
- Si le Connétable est en procès, il reste Connétable, mais ne pourra pas devenir Connétable à l'avenir.
- Chaque fois qu'un Bâtiment est pris ou donné à un autre joueur, tout Espoir et/ou Désespoir présent dessus est transféré avec ce Bâtiment au nouveau propriétaire.
- Chaque fois qu'un Bâtiment sort du jeu, tout Espoir et/ou Désespoir présent dessus est retiré et remis dans la réserve.
- Ni le paquet Bâtiment ni le paquet Événement ne possèdent une pile de défausse. Toute carte défaussée est placée au-dessous du paquet correspondant.
- Les effet des ensemble Mort et Justice ne sont appliqués qu'à la fin de la partie, et non pas immédiatement lorsque l'ensemble est complété.
- La discussion autour de la table est autorisée. **Vous pouvez** mentir ou dire la vérité à propos des cartes Personnage que vous avez vues, mais **vous ne pouvez montrer aucune** carte Personnage à moins qu'un Événement ne vous indique de la faire.
- Vous pouvez annoncer si vous êtes une Sorcière ou un Puritain et/ou quels ensembles vous rassemblez. Que ce soit vrai ou faux importe peu, mais **vous ne pouvez pas** parler de l'illustration, du nom, de la profession ou de l'apparence physique du Personnage représenté sur votre carte.

FICHE RÉCAPITULATIVE

CARTES PERSONNAGES ET DÉSESPOIR

 JOUEURS	3	4	5	6	7	8
 SORCIÈRE CARTES PERSONNAGE	2	2	2	2	3	3
 PURITAIN CARTES PERSONNAGE	4	4	4	5	6	6
 DÉSÉSPOIR REQUIS POUR LA VICTOIRE D'UNE SORCIÈRE	6	8	10	12	14	16

DRAFT DE BÂTIMENTS

 ROUND	1	2	3	4	5
 BÂTIMENTS DISTRIBUÉS	3	4	5	4	3
 BÂTIMENTS JOUÉS	2	3	4	3	2

PHASES

ROUND

1. Draft de Bâtiments (Distribution, Draft, Défausse)
2. Pioche d'Événement
3. Lancement des Événements
4. Mélange et Fin de Round

FIN DE LA PARTIE

1. Résolution des Procès
2. Résolution des Ensembles de Bâtiment
3. Décompte du Désespoir
4. Décompte des Points