Complots

Un jeu de Rikki Tahta pour 2 à 8 joueurs, illustré par Naïade

Bien qu'un peu longues, les règles de *Complots* sont vraiment très simples. Nous avons voulu supprimer toute ambiguité et multiplier les exemples pour une plus grande clarté.

But du jeu

Être le dernier survivant en éliminant les personnages de tous ses adversaires.

Matériel

- 6 personnages en 4 exemplaires chacun (24 cartes) :
  La Duchesse, L'Assassin, La Comtesse, Le Capitaine, L'Ambassadeur et L'Inquisiteur.
- 8 aides de jeu (1 par joueur).
- 24 pièces d'argent, 6 d'or (1 or = 5 pièces d'argent).

Préparation pour une partie de 3 à 6 joueurs

Les aménagements spéciaux pour 2, 7 et 8 joueurs sont expliqués en fin de règle.

Chaque partie se joue avec 5 personnages différents :
- *La Duchesse*, *L'Assassin*, *La Comtesse* et *Le Capitaine* sont toujours présents.
- On prend enfin *L'Ambassadeur* **OU** *L'Inquisiteur* (nous vous conseillons *L'Ambassadeur* pour vos premières parties).

De 3 à 6 joueurs, on joue avec 15 cartes (3 exemplaires de chacun des 5 personnages retenus).

On distribue deux personnages au hasard à tous les joueurs, qu'ils placent faces cachées devant eux.
Les joueurs peuvent regarder leurs cartes à tout moment pendant la partie, mais ils doivent les garder faces cachées.

Les cartes restantes sont placées au centre de la zone de jeu : elles constituent la *Cour*.

Donnez 2 pièces à chaque joueur. **L'argent est toujours visible.** Les pièces restantes sont placées au milieu de la zone de jeu, à côté de la *Cour* : c'est le *Trésor*.

La personne la plus patibulaire commence la partie, puis le vainqueur de la partie précédente entame la suivante.

Déroulement du jeu

On joue toujours dans le sens horaire.
À son tour, un joueur doit choisir une Action parmi quatre possibles (il ne peut jamais passer son tour).

Après avoir choisi son Action, les autres joueurs peuvent le *mettre en doute* (*cf.* section B) ou le *contrer* (*cf.* section C).

A. Les différentes Actions

1. Revenu
2. Aide étrangère
3. Assassinat
4. Utiliser le pouvoir d'un des 5 personnages

IMPORTANT :
Si un joueur commence son tour avec 10 pièces ou plus, **il doit obligatoirement assassiner (Action 3.)** un personnage adverse en dépensant 7 pièces au *Trésor*. C'est sa seule Action autorisée ce tour-ci. Cette Action ne peut être contrée.

1. Revenu : prendre une pièce au *Trésor*. Cette Action ne peut jamais être contrée.

2. Aide étrangère : prendre 2 pièces au *Trésor*. Cette Action peut être contrée par *La Duchesse*.

3. Assassinat : payer 7 pièces au *Trésor* et assassiner un personnage adverse. Le joueur ciblé perd immédiatement un de ses personnages face cachée, au choix, qu'il retourne face visible. Un *Assassinat* ne peut jamais être contré.

Rappel : si vous commencez votre tour avec 10 pièces, vous êtes obligé de faire un *Assassinat*.

IMPORTANT :
① Une fois qu'on a retourné un personnage sur sa face visible, le pouvoir de cette carte retournée n'a plus d'effet pour le restant de la partie. Les autres personnages identiques encore cachés ont évidemment toujours leur pouvoir actif.
② Si les deux cartes d'un joueur sont retournées faces visibles, **il est éliminé** : ses pièces retournent au *Trésor* et ses cartes restent visibles de tous.

4. Utiliser le pouvoir d'un des 5 personnages en jeu

Pour utiliser cette Action, il suffit d'annoncer qu'on possède le personnage dont on veut utiliser le pouvoir et de choisir en même temps, au besoin, le joueur ciblé (c'est le cas pour le *Capitaine*, l'*Assassin* et l'*Inquisiteur*).
Cela peut être vrai, cela peut être faux (et c'est alors du bluff). On ne montre pas ses cartes, sauf si on est *mis en doute* par un autre joueur (*cf.* section B.).
Si aucune *mise en doute* n'est prononcée, le pouvoir du personnage choisi est alors appliqué.

Voici le détail de tous les personnages :

La Duchesse
Elle prend 3 pièces au *Trésor* et ne peut pas être contrée.

L'Assassin
En payant 3 pièces au *Trésor*, il assassine un personnage adverse.
L'Assassin peut être contré par *La Comtesse*.
Si l'Action réussit, le joueur ciblé perd un personnage : il révèle face visible le personnage de son choix et l'expose devant lui.

Le Capitaine
Il prend 2 pièces à un adversaire (si ce dernier n'a qu'une seule pièce, *Le Capitaine* n'en prend qu'une). *Le Capitaine* peut être contré par un autre *Capitaine*, et par *L'Ambassadeur*/*L'Inquisiteur*.

L'Ambassadeur
Il permet de piocher 2 personnages à la *Cour* : le joueur se retrouve alors avec 4 cartes. Il en choisit 2 et remet les 2 autres à la *Cour*. Les cartes de la *Cour* sont alors mélangées.

L'Inquisiteur (remplace L'Ambassadeur)
Il est utilisé d'une seule des deux façons suivantes :

❶ il permet de piocher 1 personnage à la Cour : le joueur se retrouve alors avec 3 cartes. Il en choisit 2 et remet la dernière à la Cour. Les cartes de la Cour sont alors mélangées.

OU

❷ il permet de regarder une carte Personnage chez un adversaire qui choisit quelle carte il désire montrer. *L'Inquisiteur* choisit alors de la lui rendre, ou de la lui faire défausser. Si elle est défaussée, la carte est mélangée aux cartes de la Cour, et l'adversaire en pioche une nouvelle en remplacement.

B. Mettre en doute un personnage

Lorsqu'un joueur veut utiliser le pouvoir d'un personnage, un de ses adversaires peut le *mettre en doute*.

Si plusieurs joueurs veulent le *mettre en doute*, seul le plus rapide à avoir parlé peut le faire.

On résout alors le défi :

a. Si le joueur a menti et ne possède pas le personnage, il perd le défi et retourne immédiatement face visible un de ses personnages (il est libre de choisir celui des deux qu'il retourne).
Le pouvoir du personnage n'est alors pas appliqué (dans le cas de *L'Assassin*, les 3 pièces ne sont pas dépensées).

b. Si le joueur possède le personnage, il le montre, puis mélange ce personnage avec la *Cour* pour en piocher un nouveau qu'il conserve face cachée. **Le pouvoir du personnage est appliqué.** C'est l'adversaire qui perd alors le défi et retourne immédiatement face visible un de ses personnages (il est libre de choisir celui des deux qu'il retourne).

Exemple 1 :
- *Joueur1 dit qu'il a Le Capitaine et veut voler 2 pièces à Joueur2.*
- *Joueur2 décide de mettre en doute Joueur1.*
  - *Joueur1 montre alors sa carte Capitaine (il la mélange aussitôt à la Cour pour en piocher une nouvelle).*
  - *Joueur2 a perdu le défi et doit donc retourner une de ses deux cartes. **Si ses deux cartes sont retournées, il est éliminé**.*
- *Joueur1 peut donc effectuer son Action : il vole 2 pièces à Joueur2.*

C. Contrer un personnage

Certains personnages peuvent *contrer* l'*Aide étrangère* ou d'autres personnages. **Un *contre* peut réussir ou échouer.**

Pour contrer, il suffit d'annoncer qu'on possède le personnage adéquat. Cela peut être vrai, cela peut être faux (et c'est alors du bluff).
Quand le pouvoir du *Capitaine*, de l'*Assassin*, ou de l'*Inquisiteur* cible un joueur, seul ce dernier peut le contrer.

IMPORTANT :

Un personnage qui contre peut aussi être *mis en doute* par n'importe quel joueur. Si la *mise en doute* réussit, le *contre* échoue. On résout toujours une *mise en doute* avant de résoudre le *contre*.

Si un *contre* réussit, alors l'Action initiale échoue automatiquement.

Voici les personnages pouvant contrer :

La Duchesse
Elle contre un joueur qui tente d'obtenir l'*Aide étrangère* et l'empêche ainsi de prendre 2 pièces au *Trésor*.

La Comtesse
Elle contre *L'Assassin*. L'Action de *L'Assassin* échoue et le coût de 3 pièces est tout de même payé au *Trésor*.

Le Capitaine et L'Ambassadeur / L'Inquisiteur
Ils permettent tous de contrer *Le Capitaine* et empêchent ainsi le vol de 2 pièces par *Le Capitaine*.

Exemple 2 :
- *Joueur1 annonce qu'il a Le Capitaine et veut voler 2 pièces à Joueur2.*
- *Joueur3 décide de mettre en doute Joueur1.*
  - *Joueur1 prouve sa bonne foi en montrant son Capitaine (il mélange sa carte à la Cour pour en piocher une nouvelle).*
  - *Joueur3 a perdu le défi et doit donc retourner face visible une de ses deux cartes (qu'il choisit).*
- *Joueur2 décide alors de contrer Joueur1 en annonçant L'Ambassadeur.*
  - *Joueur3 décide de mettre en doute (encore !) Joueur2.*
    - *Joueur2 prouve sa bonne foi en montrant son Ambassadeur (il mélange sa carte à la Cour pour en piocher une nouvelle).*
    - *Joueur3 a une nouvelle fois perdu le défi et doit donc retourner face visible sa dernière carte. **Il est éliminé.***
  - *Joueur2 ayant bien annoncé L'Ambassadeur, il contre le Capitaine de Joueur1.*
- *L'Action de Joueur1 ayant été contrée, il ne vole pas de pièces à Joueur2.*

Partie pour 7 et 8 joueurs

À 7 et 8 joueurs, on utilise 20 cartes : 4 exemplaires de chacun des 5 personnages choisis. Les règles ne changent pas.

Partie pour 2 joueurs

› Le premier joueur ne reçoit en début de partie qu'une seule pièce (au lieu de deux).
› Faire 3 paquets avec dans chacun les 5 personnages différents.
› Chaque joueur prend un paquet de 5 cartes.
› Mélanger les cartes du 3ème paquet et en distribuer une au hasard à chaque joueur. Les trois cartes restantes vont faces cachées à la *Cour* (qui ne sera constituée que de ces 3 cartes).
› Après avoir pris connaissance de leur carte, chaque joueur choisit une carte parmi les 5 de son paquet. Les 4 autres cartes sont défaussées.
› Chaque joueur dispose ainsi de 2 cartes : une qu'il a reçue au hasard et l'autre qu'il a choisie.

Précisions

▸ Après l'annonce du choix d'une Action, nous conseillons de laisser passer quelques secondes pour que les adversaires aient l'opportunité de *mettre en doute* ou de *contrer* le personnage choisi.

▸ **Une fois qu'on a retourné un personnage sur sa face visible, son pouvoir ne peut plus être utilisé.**
En plus de symboliser le nombre de « vies » des joueurs (chaque personnage rendu visible peut être considéré comme une « vie » perdue, à la manière des jeux vidéo), les personnages visibles donnent une indication sur les personnages cachés encore en jeu.

▸ Il existe deux cas où un joueur peut perdre ses 2 vies dans le même tour. Tous deux mettent en jeu *L'Assassin* :

❶ Mettre en doute *L'Assassin* peut être dangereux :
› Joueur1 annonce qu'il a *L'Assassin* et veut assassiner un des personnages de Joueur2.
› Joueur2 décide de *mettre en doute* Joueur1.
› Joueur1 prouve sa bonne foi en montrant *L'Assassin* et fait perdre une vie aussitôt à Joueur2.
› Le pouvoir de *L'Assassin* est ensuite appliqué et fait perdre à Joueur2 sa seconde vie.
› **Joueur2 est alors éliminé**.

❷ Cas particulier de *L'Assassin* et de *La Comtesse* où un joueur peut aussi perdre ses 2 personnages d'un coup :
› Joueur1 annonce qu'il a *L'Assassin* et veut assassiner un des personnages de Joueur2.
› Personne ne *met en doute* Joueur1.
› Joueur2 décide alors de *contrer* Joueur1 en annonçant *La Comtesse*.
› Joueur1 décide de *mettre en doute* Joueur2.
› Joueur2 avoue ne pas avoir *La Comtesse* : il perd une vie et retourne une de ses deux cartes.
› *L'Assassin* n'ayant pas été *contré*, son pouvoir est appliqué et fait perdre à Joueur2 sa seconde vie.
› **Joueur2 est alors éliminé**.

© 2013 Ferti. All rights reserved. v1.1
http://www.ferti-games.com - ferti@orange.fr