

Intrigue



Règles du jeu

2

Intrigue

Un jeu de **Stefan DORRA**
 Illustration de **Clément MASSON**
 Direction artistique par **Ian PAROVEL**



Intrigue est un jeu de négociation pour **3 à 5 joueurs**, à partir de **14 ans**.
 La durée d'une partie est d'environ **45 minutes**.

Matériel :

- **1** Île : dessinée à l'intérieur du couvercle de la boîte.
- **5** Châteaux : 1 orange, 1 noir, 1 blanc, 1 bleu et 1 vert.
- **40** Conseillers aux couleurs des 5 châteaux.
 Soit 2 chimistes, 2 écrivains, 2 médecins et 2 religieux par couleur.
- **150** Billets au total, de 3 valeurs : 1000, 5000 et 10000 ducats.
 Soit 50 de chaque.

Aperçu et but du jeu :

Les joueurs incarnent des notables voulant s'enrichir grâce à l'envoi de conseillers dans les contrées adverses. Malheureusement, il se peut qu'il n'y ait pas assez de place pour tout le monde. A vous de trouver les moyens nécessaires (promesses, pots-de-vin, chantages) afin de vous assurer les meilleurs emplacements des châteaux adverses pour être plus productif et donc amasser plus d'argent.

Bien entendu, **aucune promesse n'a pour obligation d'être tenue !**

Au bout de **5 tours de jeu**, le joueur ayant accumulé le plus d'argent gagne la partie.

Mise en place :

Chaque joueur choisit une couleur, prend le château ainsi que les conseillers correspondants, et les pose devant lui, face visible.
 A moins de 5 joueurs, mettez de côté les châteaux et les conseillers non utilisés.

Le couvercle de la boîte est retourné afin que l'île dessinée à l'intérieur soit posée au milieu de l'aire de jeu. Les billets sont posés à côté de l'île et constituent la banque.

En début de partie, chaque joueur reçoit **2 billets de chaque valeur, soit un total de 32000 ducats**. Cet argent doit rester caché durant toute la partie. Il est possible de faire de la monnaie à tout moment du jeu.

Intrigue

3



Exemple de mise en place à 5 joueurs.

Le joueur le plus corrompu autour de la table devient le premier joueur.
En cas de doute, déterminez-le au hasard.

La partie peut commencer.

Intrigue

Tour de jeu :

A son tour, le joueur actif devra réaliser **3 phases** :

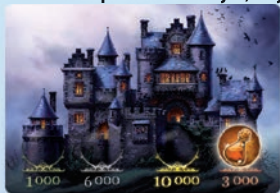
- Récolter les revenus,
- Accueillir et expulser les conseillers adverses de son château,
- Présenter 2 conseillers.

A la fin de ces 3 phases, c'est à son voisin de gauche de les réaliser, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait réalisé 5 fois ces phases, ce qui déclenchera la fin de partie.

Phase 1 : Récolter les revenus

Le joueur actif reçoit de la banque, pour chacun de ses conseillers, la somme correspondant à la valeur des emplacements où ils sont situés dans les châteaux adverses, soit 1000, 3000, 6000 ou 10000 ducats par conseiller.

***Note : Lors du premier tour de jeu, les joueurs ne percevront donc aucun revenu.**



Dans cette configuration, Orange a un conseiller sur l'emplacement à 3000 dans le château de Noir, deux conseillers dans le château de Blanc, un sur l'emplacement à 3000 et l'autre sur l'emplacement à 10000. Orange reçoit donc 16000 ducats pour ce tour-ci.

Phase 2 : Accueillir et expulser les conseillers adverses

Le joueur actif doit placer, ou non, les conseillers se présentant devant son château.

***Note : Il est possible qu'aucun conseiller ne soit présent devant le château du joueur actif. Cette phase est alors ignorée.**

Il y a 3 règles d'or à respecter lors de cette phase :

- **Règle 1** : Il ne peut y avoir qu'un conseiller par emplacement dans le château, soit 4 conseillers au total par château.
- **Règle 2** : Tous les conseillers d'un même château doivent être de types différents, qu'ils appartiennent à un même joueur ou non. Sinon, il y a un **conflit**, voir page 5 et 6.
- **Règle 3** : Si un type de conseiller n'est pas présent dans le château du joueur actif, ce dernier a pour obligation de l'accueillir s'il se présente à lui, et de le placer dans un de ses emplacements libres de son choix, que cela lui plaise ou non.

Intrigue

5

Explication des conflits :



On parle de **conflit externe** lorsqu'il y a plusieurs conseillers du même type qui se présentent au château du joueur actif le même tour.

Dans cette configuration, Orange et Noir présentent tous deux un conseiller chimiste au château de Blanc.

*Blanc aura donc à résoudre un **conflit externe** lorsqu'il sera le joueur actif.*

On parle de **conflit interne** lorsqu'un conseiller se présente au château du joueur actif et qu'il est du même type qu'un conseiller déjà présent sur l'un des emplacements de celui-ci.

Dans cette configuration, Orange présente un conseiller chimiste au château de Blanc alors qu'il y a déjà un chimiste de Noir dans son château.

*Blanc aura donc à résoudre un **conflit interne** lorsqu'il sera le joueur actif.*



Intrigue

Il est possible que les deux conflits se cumulent durant un même tour.



Dans cette première configuration, Orange et Noir présentent tous deux un chimiste au château de Blanc alors qu'il y a déjà un chimiste de Vert.

Blanc aura donc à résoudre un **conflit externe** puis un **conflit interne** lorsqu'il sera le joueur actif.

Dans cette seconde configuration, Orange et Noir présentent tous deux un chimiste au château de Blanc.

De plus, Orange présente un écrivain alors qu'il y a déjà un écrivain de Vert.

Blanc aura donc à résoudre un **conflit externe** pour les chimistes puis un **conflit interne** pour les écrivains lorsqu'il sera le joueur actif.



L'ordre pour accueillir et expulser les conseillers :

I - Le joueur actif doit placer les conseillers qui ne sont dans aucun conflit.

Les joueurs ayant présenté des conseillers, en commençant par celui situé à gauche du joueur actif, indiquent les emplacements qu'ils aimeraient occuper dans le château, puis négocient librement avec son propriétaire. Les promesses peuvent être de tout genre.

Intrigue

7

Exemples de négociation :

Exemple 1 :

«Si tu m'acceptes pour l'emplacement à 10000, je te promets que je placerai ton personnage à 10000 aussi.»

Exemple 2 :

«- Si je te donne 3000 ducats, tu places mon conseiller sur 6000 ?

- 5000 ducats minimum et tu seras sur l'emplacement à 6000.

- OK, va pour 5000 ducats !»

Si ce sont des pots-de-vin, le joueur annonce et verse immédiatement au joueur actif la somme en question après acceptation de celui-ci. Il ne peut promettre une somme dont il ne dispose pas.

Cas particulier : Si un joueur se retrouve au cours de la partie sans argent, c'est la banque qui paiera un pot-de-vin d'une valeur de 1000 ducats au joueur actif pour les négociations.

Par ailleurs, durant les négociations, il est possible de combiner promesses et pots-de-vin.

Il est toutefois impossible de revoir cette somme, à la hausse, comme à la baisse, une fois le paiement effectué. Après avoir écouté les demandes d'emplacements et encaissé les pots-de-vin, **le joueur actif place les conseillers dans son château à sa libre convenance**, en respectant les règles d'or décrites précédemment.

***Note :** Pour rappel, aucune promesse n'a pour obligation d'être tenue ! Bien entendu, les autres joueurs peuvent discuter, argumenter et menacer le joueur actif pour tenter de lui faire respecter ou non ses promesses.

Dans cet exemple, seul le religieux de Vert n'entre dans aucun conflit. Vert propose à Blanc 3000 ducats pour qu'il le place sur l'emplacement à 6000. Blanc demande 5000 ducats et Vert accepte.

Blanc encaisse les 5000 ducats puis place finalement le religieux de Vert sur l'emplacement à 1000, tout en se réjouissant de son sale tour. Vert s'en souviendra.



Intrigue

II - Le joueur actif doit s'occuper des conflits externes.

De la même manière que décrit précédemment, un nouveau tour de négociation commence afin de savoir lequel des conseillers entrera dans son château.

Si plusieurs conflits externes existent, le joueur actif les résout, type par type, dans l'ordre de son choix.



Désormais, Blanc doit gérer le conflit des chimistes d'Orange et de Noir. Orange propose à Blanc de l'installer sur l'emplacement à 3000 en échange d'un bon emplacement lorsque viendra son tour, plus 1000 ducats. Blanc encaisse directement les 1000 ducats. Noir propose 3000 ducats afin que Blanc positionne son jeton sur l'emplacement à 6000. Blanc encaisse les 3000 ducats.

Après réflexion, Blanc choisit le chimiste de Noir et le place sur 6000.

III - Le joueur actif règle les conflits internes.

Toujours de la même manière, un troisième tour de négociation commence afin de décider si le joueur actif remplace ou non le conseiller déjà en place dans son château. Le joueur menacé, se trouvant déjà dans le château, peut participer également à la négociation pour garder sa place car rien n'est acquis.

Si plusieurs conflits internes doivent être résolus, le joueur actif commence par l'emplacement à 1000, puis par celui à 3000, ensuite par celui à 6000, pour enfin terminer par celui à 10000. Il est possible d'avoir les 4 conflits internes durant un même tour de jeu.

***Note : Lorsqu'un conseiller est remplacé, le nouveau venu prend obligatoirement la place de ce dernier. Ainsi, il ne peut être placé sur un autre emplacement du château.**

Intrigue

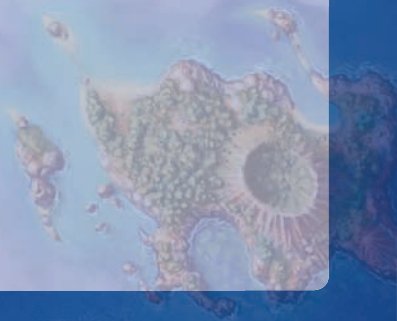
9



Enfin, Blanc doit gérer le conflit des écrivains d'Orange et de Vert. Orange réitère sa précédente proposition : un bon emplacement lorsque viendra le tour de Blanc, plus 1000 ducats. Blanc encaisse les 1000 ducats. Vert ne propose rien, à ses risques et périls. Blanc décide de garder Vert, en dépit du pot-de-vin d'Orange. Peut-être voulait-il s'excuser pour le coup précédent avec le religieux ?

Tous les conseillers qui n'ont pas été accueillis ce tour-ci sont exilés (posés) sur l'île et y resteront jusqu'à la fin de la partie ! Un joueur peut donc perdre de l'argent à cause de pots-de-vin, mais également un ou plusieurs conseillers lors d'un même tour, ce qui est vraiment dommage ...

***Note : La seule manière d'expulser un conseiller est de le remplacer par un autre personnage de même type lors d'un conflit interne. Il n'est donc jamais possible d'expulser un conseiller sans conflit.**



Phase 3 : Présenter 2 conseillers

Le joueur actif choisit 2 conseillers parmi ceux qui restent encore devant lui, identiques ou différents et les place devant les châteaux des adversaires où il désire se présenter. Il peut tout à fait placer ses 2 conseillers devant le château du même joueur (mais placer 2 conseillers identiques devant le château du même joueur est totalement inutile selon la règle d'or n°2, page 4).

***Note :** Comme chaque joueur n'a que 8 conseillers, et doit en placer 2 à chaque tour, lors du 5^{ème} tour de jeu, cette phase est ignorée. Les joueurs savent donc facilement qu'ils entament le dernier tour.

***Rappel :** Dès que le joueur actif a réalisé ses 3 phases dans l'ordre, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

Après les 5 tours de jeu, **chaque joueur exécute une dernière fois la phase de revenus**. Pour rappel, au premier tour aucun joueur n'avait de conseiller placé, donc aucun revenu à encaisser. En exécutant cette phase après le 5^{ème} tour, il y aura bien eu 5 phases de revenus au total.

Le joueur ayant accumulé le plus d'argent gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Avertissement :

Suite à toutes ces trahisons possibles et (in)imaginables, l'ensemble des personnes ayant pris part à l'édition de ce projet décline toute responsabilité en cas d'éventuelles disputes, crises de nerfs, voire ruptures amicales ou amoureuses et autres désagréments consécutifs.

Pour rappel, ceci n'est qu'un jeu !

Trahir pour réussir, certes, mais n'oubliez pas aussi que les bons comptes font les bons amis !

Intrigue

11

Résumé d'un tour de jeu :

- Phase 1, le joueur actif reçoit une somme correspondant aux emplacements occupés par ses conseillers dans les châteaux adverses.
- Phase 2, le joueur actif résout l'accueil et l'expulsion des conseillers adverses.
- Phase 3, le joueur actif place 2 de ses propres conseillers au choix devant les châteaux adverses.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Crédits :

IGIARI tenait à remercier, par ordre alphabétique : Florent BLIECK, Marie DONADIEU, Stefan DORRA, Youri FAJA, Claire FERRARY, GIGAMIC, Yolaine GLENISSON, Emmanuel LEQUIEN, Clément MASSON, Ian PAROVEL, Michèle SCHEIDER, Thuy TRAN, WHATZ GAMES.

© 2015, Stefan Dorra, All rights reserved.



Édité par IGIARI
14 Allée des Goémons
56340 CARNAC

© 2015, Igiari, All rights reserved.
www.igiari.com



Distribution française par GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 10-2015

