

Intrigue

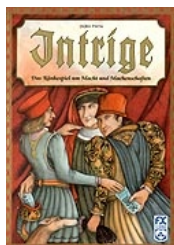
[Intrigue]

3-5 joueurs

+ 12 ans

75 mn

CONTENU



5 plans de jeu

représentant chacun un palais des «Cinq Grands Etats».

Chaque palais se subdivise en cinq domaines de plus ou moins grande importance.

50 jetons (10 de la couleur de chaque palais) représentant les membres des différents palais. Ils se répartissent en cinq corps de métier.

Une île où vont être exilés tout au long du jeu de plus en plus de personnages (jetons)

Un sac de pièces d'or d'une valeur de 10000, 50000 ou 100000 ducats. (par commodité sous forme de billets)

Stefan Dorra • 1994 • FX Schmid

traduction Le Clube 1.0



Chacun dirige un grand domaine, en pleine Renaissance italienne, où les diverses fonctions doivent être investies par les joueurs adverses. Pour obtenir ces postes, ils devront verser des pots de vin au maître des lieux... sans garantie que le plus offrant soit choisi.

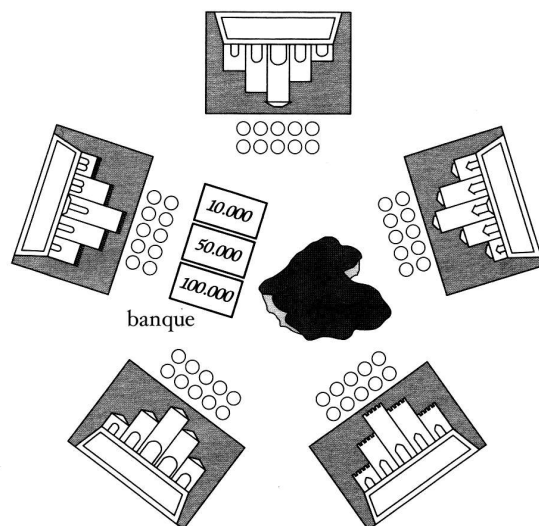
Préparation

Chaque joueur reçoit :

- Un plan de jeu qu'il déplie devant lui, identique.
- 320000 ducats (2 billets de chaque) l'argent perçu pendant le déroulement du jeu doit être dans la mesure du possible tenu secret.

Le joueur qui s'occupe en plus de la banque reçoit l'argent restant qu'il trie par unité et pose en évidence, en prenant soin de ne pas le mélanger avec son propre argent.

L'île est posée au centre de la table.



bleu > Venise

gris > Milan

rouge > Rome

beige > Naples

orange > Florence



conseiller
fiscal



conseiller
juridique



ecclésiastique



conseiller
militaire



conseiller
scientifique

Le Clube

clube.free.fr

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence. Puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur doit remplir 3 étapes consécutives par tour.

1. Encaisser les revenus.
2. Recevoir des jetons étrangers dans son propre palais.
3. Envoyer en mission ses propres pions dans des palais étrangers.

1. Encaisser les revenus

Au début de son tour, le joueur perçoit de la banque les revenus relatifs aux domaines dans lesquels sont hébergés ses pions dans les palais étrangers.

Dans le premier tour, aucun revenu ne peut être perçu.

2. Recevoir des jetons étrangers dans son propre palais.

Dans un second temps, le joueur doit recevoir dans son palais tous les pions que les autres joueurs ont placés dans son parc (*voir 3ème étape*)

(exception : cf. conflit)

Le domaine dans lequel ils va les placer dépend entre autres des « pots-de-vin » que les joueurs concernés vont lui verser.

Le premier joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) à avoir placé un pion dans le parc, indique - à voix haute et distincte - la somme souhaitée et la verse immédiatement au maître des lieux.

Par la suite, le joueur suivant concerné annonce le montant de son « pot-de-vin » et le lui paye également.

Les « pots-de-vin » doivent être d'au moins 10000 ducats . Ils doivent toujours être versés en liquide et dans leur totalité. Ils ne peuvent plus être augmentés ni réclamés par la suite.

Après que tous les joueurs ont versé leur dû au maître, ce dernier les accueille dans son palais. On veillera à ce qu'il n'y ait qu'un seul pion par domaine.

Le maître, après avoir mûrement considéré les différents aspects (*le montant des pots-de-vin, les aspirations et les menaces des autres joueurs, ses propres objectifs etc.*), répartit à sa guise – sans tenir compte des sommes versées ni des arrangements passés préalablement ! – les pions dans les différents domaines de son palais.

Les conflits

Dans la mesure où chaque corps de métier ne peut être représenté que par un seul pion, des conflits entre pions exerçant la même profession sont incontournables.

Conflit externe :

On résout tout d'abord les conflits externes (ne survenant que très rarement) ; dans ce cas, aucun pion du palais n'est concerné, mais plusieurs pions du même métier et se trouvant dans le parc spéculent sur le domaine qu'ils vont pouvoir investir.

Ici aussi, c'est l'ordre de passage qui détermine qui va pouvoir proposer le premier un pot-de-vin. Quand tous les joueurs concernés ont payé, le maître place un pion dans un domaine vacant ; les

autres pions qui ont pris part au conflit sont exilés sur l'île (pour le reste du jeu)

Conflit interne :

Beaucoup plus fréquent, il survient lorsqu'un pion se trouvant déjà dans un palais est attaqué par un ou plusieurs pions du même métier et se trouvant dans le parc.

Le joueur dont le pion est attaqué, doit le cas échéant verser de nouveau un pot-de-vin, et ce avant celui ou ceux qui l'attaquent depuis le parc (ici aussi en suivant le sens des aiguilles d'une montre). Le maître décide alors si le défenseur conserve sa position ou si l'agresseur prend possession du domaine. Tous les pions qui ont été soumis se retrouvent finalement sur l'île pour le reste de la partie.

Si plusieurs cas de conflits internes se présentent, on commence par régler celui qui a la moindre importance jusqu'à ce que plus un seul pion ne se trouve dans le parc.

3. Envoyer en mission 2 de ses propres pions dans des palais étrangers.

Dans un troisième temps, un joueur doit toujours faire entrer dans le jeu deux des pions de son choix qu'il a en réserve. Ils doivent impérativement être placés dans 2 palais différents. On les placera dans le parc situé devant le palais de son choix ; c'est ici qu'ils attendront d'être accueillis par les joueurs concernés. En aucun cas ils ne pourront échouer dans son propre palais.

Il n'y a pas d'autres restrictions. Chaque joueur veillera tout particulièrement à ne pas répartir ses pions de façon homogène. Le cas échéant, il adviendrait par exemple que 5 pions soient hébergés dans le même palais.

Dans le 6ème et dernier tour, la 3ème étape n'a pas lieu puisque tous les pions sont déjà entrés dans le jeu.

Quelques conseils ...

- *Faites en sorte de ne pas laisser de place aux négociations ni aux conflits.*
- *Utilisez de menaces, jouez sur le mental des autres joueurs.*
- *Prenez autant d'arrangements possibles, du moment que vous serez celui qui les briserez.*
- *Sachez être loyal et fiable le moment venu.*
- *Répartissez judicieusement vos pions et faites attention à ceux que les autres joueurs ont en réserve.*
- *Mettez toutes les chances de votre côté pour attaquer avec succès, mais préservez-vous si vos chances de réussite sont moindres.*
- *Répartissez judicieusement les pions étrangers dans votre propre palais .*
- *Et dites-vous bien une chose : ce n'est qu'un jeu !*

Traduit par Nils Haldenwang pour Le Clube
