

Rikki Tahta



! Naiade

- Tous les Personnages de *Complots*, *Complots 2* et *Saint-Barthélemy* sont présents dans cette version.
- Vous pouvez combiner les Personnages de *Complots* avec ceux de *Complots 2*.
- Les extensions *Saint-Barthélemy* et *Tyrannie* peuvent être associées à toutes vos parties, quels que soient les Personnages que vous avez choisis (explications en fin de règles).

Les règles de *Complots* sont simples. Nous avons voulu supprimer toute ambiguïté et multiplier les exemples pour une plus grande clarté.

Matériel jeu de base *Complots* et *Complots 2*

- **COMPLOTS** : 24 cartes **Personnage** (6 différents en 4 exemplaires chacun) : la Duchesse, l'Assassin, la Comtesse, le Capitaine, l'Ambassadeur et l'Inquisiteur ;
- **COMPLOTS 2** : 36 cartes **Personnage** (9 différents en 4 exemplaires chacun) : l'Illusionniste, l'Ursuline, Le Maître-Chanteur, le Bourreau, la Sorcière, la Craque-Mort, le Pape, le Justicier, l'Espion ;
- 15 cartes **Protagoniste** (1 pour chaque Personnage), indiquant le pouvoir de chaque Personnage au recto et le détail au verso ;
- 30 Pièces en métal : 18 Cuivre de valeur 1, 8 Argent de valeur 2, 4 Or de valeur 5.

But du jeu

Prendre le pouvoir en éliminant les Personnages de tous ses adversaires.

Mise en place pour une partie de 3 à 6 joueurs

Les aménagements spéciaux pour 2, 7 et 8 joueurs sont expliqués en fin de règles, avant les Extensions.

Chaque partie se joue avec 5 Personnages différents.

- Sélectionnez au piochez au hasard 1 Personnage de chaque clan : clan des **Voleurs** (bleu), des **Intouchables** (jaune), des **Négociateurs** (rouge), des **Perceptrices** (rose) et des **Assassins** (vert).
- Prenez ensuite 3 exemplaires des 5 Personnages retenus (15 cartes en tout).
- Disposez au centre de la table les 5 cartes **Protagoniste** des Personnages sélectionnés. Ces cartes serviront aussi d'Aide de jeu pendant les parties.
- Distribuez à chaque joueur 2 cartes **Personnage**, au hasard et faces cachées, qu'ils placent devant eux. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes à tout moment pendant la partie, mais ils doivent les garder faces cachées.

- Formez, avec les cartes restantes, une pioche : **la Cour**.
- Donnez 2 Or à chaque joueur. L'Or restant est disposé au milieu de la zone de jeu, à côté de la Cour : c'est **le Trésor**. L'Or des joueurs doit rester visible tout au long de la partie.

Le joueur arborant les plus beaux oripeaux et colifichets 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 - « le joueur actif » - doit **obligatoirement réaliser une Action** parmi les quatre possibles (il ne peut jamais passer son tour).

Les Actions

- **Action 1. Activation du pouvoir d'un des 5 Personnages**
- **Action 2. Revenu**
- **Action 3. Aide Étrangère**
- **Action 4. Assassinat**

IMPORTANT : Si un joueur commence son tour avec 10 Or ou plus, il doit **obligatoirement assassiner** (Action 4) un Personnage adverse en dépensant 7 Or au Trésor. Il ne peut réaliser d'autres Actions pendant ce tour. L'action Assassinat ne peut jamais être contrée.

1. Activation du pouvoir d'un des 5 Personnages

Cette action consiste à annoncer un Personnage et à appliquer son pouvoir. Les pouvoirs des Personnages sont expliqués ci-dessous, sur les cartes **Protagoniste** et les cartes **Lés Personnages**.

- **La Duchesse** Elle prend 3 Or au Trésor et ne peut pas être contrée. Elle contre l'Aide Étrangère.
- **La Comtesse** Elle n'a aucun pouvoir. Elle contre l'Assassin/Bourreau/Maitre-Chanteur.
- **Le Capitaine** Il vole 2 Or 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/Inquisiteur/Espion.
- **L'Assassin** En payant 3 Or au Trésor, il assassine un Personnage adverse. L'Assassin peut être contré par La Comtesse/Soricière/Croque-Mort. Si l'Action réussit, le joueur ciblé perd un Personnage : il révèle face visible le Personnage de son choix et l'expose devant lui.
- **L'Ambassadeur** Il permet de piocher 2 Personnages à la Cour. Il peut échanger son ou ses Personnages en vie avec les cartes piochées. Les 2 cartes non choisies sont remises à la Cour. Les cartes de la Cour sont alors mélangées. Il contre Le Capitaine/Justicier.
- **L'Inquisiteur** (remplace L'Ambassadeur) • Il est utilisé d'une seule des deux façons suivantes :

- il permet de piocher 1 **Personnage** à la **Cour**. Il peut échanger un de ses Personnages en vie avec la carte piochée. La carte non choisie est remise à la Cour. Les cartes de la Cour sont alors mélangées
- OU** • il permet de regarder 1 **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.

Il contre Le **Capitaine/Justicier**.



• **L'Illusionniste** Elle prend 4 Or au **Trésor** et ne peut pas être contrée. Si un ou plusieurs adversaires annoncent également avoir l'Illusionniste, le joueur doit lui (leur) donner 1 Or (chacun). Si au moins 4 adversaires annoncent l'Illusionniste, le joueur conserve 1 Or et les 3 autres aux joueurs de son choix. **Elle contre l'Aide Étrangère.**

• **L'Ursuline** Elle prend 3 Or au **Trésor** et ne peut pas être contrée. Le joueur donne 1 Or à l'adversaire de son choix. **Elle contre l'Aide Étrangère.**

• **La Croque-Mort** Elle récupère tout l'Or d'un adversaire définitivement éliminé de la partie. *(Si plusieurs joueurs annoncent la Croque-Mort, l'Or est partagé équitablement, le surplus retourne au Trésor).* **Elle contre l'Assassin/Bourreau/Maître-Chanteur.**

• **La Sorcière** Elle fait gagner 5 Or au joueur qui vient de perdre une vie en l'annonçant. *(La carte perdue reste face cachée et es décalée devant vous pour le reste de la partie!)* **Elle contre l'Assassin/Bourreau/Maître-Chanteur.**

• **Le Pape** Il vole 1 Or à chaque adversaire. **Excepté** aux adversaires annonçant avoir également Le Pape. Contrairement aux autres Personnages de son clan, **Le Pape n'est contré que par lui-même.**

• **Le Justicier** Il vole 3 Or au joueur le plus riche *(si plusieurs joueurs sont à égalité, vous pouvez, au choix, les voler équitablement ou non!)*. Gardez 1 Or et donnez-en 2 au joueur le plus pauvre *(cela peut être vous)*. Si plusieurs joueurs sont à égalité, vous pouvez répartir le don. **Le Justicier peut être contré par un autre justicier, et par l'Ambassadeur/Inquisiteur/Espion.**

• **Le Bourreau** En payant 3 Or à sa cible, il assassine un Personnage adverse. **Le Bourreau peut être contré par La Comtesse/Sorcière/Croque-Mort.** 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 Maître-Chanteur** En payant 3 Or à sa cible, il assassine un Personnage adverse. **OU** sa cible lui paye 3 Or pour garder son Personnage en vie. **Le Maître-Chanteur peut être contré par La Comtesse/Sorcière/Croque-Mort.** Si l'Action réussit, le joueur ciblé perd un Personnage : il révèle face visible le Personnage de son choix et l'expose devant lui.

• **L'Espion** Il permet de piocher 1 **Personnage** à la **Cour**. Il peut échanger un de ses Personnages en vie avec la carte piochée. La carte non choisie est remise à la Cour. Les cartes de la Cour sont alors mélangées. Une fois cette action effectuée, il peut **répéter l'action en payant 1 Or** à la Cour à chaque nouvelle carte.

Le joueur actif peut posséder le Personnage annoncé, ou pas (il s'agit alors d'un bluff). Il ne montre pas sa carte au moment d'annoncer un Personnage.

Les pouvoirs de certains Personnages ciblent un adversaire (Assassin, Capitaine, Inquisiteur). Dans ce cas, au moment où vous annoncez le Personnage, vous devez désigner clairement le joueur ciblé. Mais attention ! Dès que vous annoncez un Personnage, vos adversaires peuvent vous mettre en doute ou contrer votre Action. - voir sections A et B ci-après.

Si l'il n'y a ni mise en doute ni contre, le pouvoir du Personnage choisi est immédiatement appliqué.

2. Revenu :

prendre 1 Or au Trésor. Cette Action ne peut jamais être contrée.

3. Aide Étrangère :

prendre 2 Or au Trésor. Cette Action peut être contrée par la Duchesse.

4. Assassinat :

payer 7 Or au Trésor et assassiner un Personnage adverse. Le joueur ciblé perd immédiatement l'un de ses Personnages faces cachées, au choix, qu'il retourne face visible. L'action Assassinat ne peut jamais être contrée.

RAPPEL : si vous commencez votre tour avec 10 Or, vous êtes obligés de réaliser l'action Assassinat.

IMPORTANT :

- Quand une carte Personnage est retournée sur sa face visible, le pouvoir de cette carte ne peut plus être utilisé. Les Personnages identiques encore faces cachées peuvent évidemment toujours activer leur pouvoir. Les cartes faces cachées de chaque joueur symbolisent leur nombre de « vies » (chaque Personnage rendu visible peut être considéré comme une « vie » perdue, à la manière des jeux vidéo).
- Lorsque les deux cartes d'un joueur sont retournées faces visibles, il est éliminé : son Or retourne au Trésor et ses cartes restent visibles de tous.

A. Mettre en doute un Personnage

Lorsqu'un joueur annonce un Personnage (Action 1), l'un de ses adversaires peut le mettre en doute en affirmant que ce joueur ne possède pas le Personnage invoqué. Si plusieurs joueurs décident de le mettre en doute, seul le plus rapide à avoir parlé peut le faire.

On résout alors le défi :

a. Si le joueur actif a menti et ne possède pas le Personnage annoncé, il perd le défi et retourne immédiatement l'une de ses cartes (il est libre de choisir celle des deux qu'il expose face visible). Le pouvoir du Personnage invoqué n'est alors pas appliqué (dans le cas de l'Assassin, les 3 Or ne sont pas dépensés!).

b. Si le joueur actif possède le Personnage, il le montre. L'adversaire l'ayant mis en doute perd alors 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 du joueur actif est alors appliqué ; sa carte Personnage ayant été dévoilée, il la mélange à la Cour pour en piocher une nouvelle qu'il conserve face cachée.

Exemple 1 : n'hésitez à consulter les cartes *Protagoniste* pour mieux comprendre les exemples!

- Joueur 1 annonce qu'il a le Capitaine et veut voler 2 Or à Joueur 2.
- Joueur 2 décide de mettre en doute Joueur 1.
- Joueur 1 ne mentait pas et montre alors sa carte Capitaine. • Joueur 2 a perdu le défi, il perd une vie et doit retourner une de ses deux cartes. S'il s'agit de sa seconde carte, il est éliminé.
- Joueur 1 peut donc effectuer son Action : il vole 2 Or à Joueur 2. Sa carte Capitaine ayant été dévoilée, il la mélange à la Cour pour en piocher une nouvelle qu'il conserve face cachée.

B. Contre un Personnage

Pour contre l'action du joueur actif, il suffit d'annoncer que l'on possède le Personnage adéquat (il est bien sûr possible de bluffer).

Lorsque le joueur actif annonce l'**Aide Étrangère**, n'importe quel adversaire peut le contre.

Lorsque le joueur actif annonce les Personnages des clans suivants : Assassins, Voleurs, Négociateurs, **seul l'adversaire ciblé** peut le contre.

Les Personnages suivants ont le pouvoir de contre :

- La **Duchesse/Ursuline/Illusionniste** contrent l'**Aide Étrangère**
- La **Comtesse/Sorcière/Croque-Mort** contrent l'**Assassin/Bourreau/Maître-Chanteur**.
- Le **Capitaine/Justicier** et l'**Ambassadeur/Inquisiteur/Espion** contrent le **Capitaine/Justicier**.
- Le **Pape** contre le **Pape**.

*Vous trouverez tous les détails sur les cartes **Protagonistes** et **Les Personnages**.*

Suite à un contre, le joueur actif a deux possibilités :

- Il ne fait rien, le contre est alors réussi et l'action initiale du joueur actif échoue automatiquement.
- Il met en doute l'adversaire « contreur ». On résout alors le défi - voir paragraphe « A. Mettre en doute un Personnage ». Si le défi est gagné par le joueur actif, alors l'Action initiale s'applique, sinon l'Action initiale échoue.

Cas particulier : les **Intouchables** réussissant un contre annule l'Action des Assassins mais les obligent aussi à dépenser ses 3 Or.

IMPORTANT : • N'importe quel joueur peut **mettre en doute** (voir section A) un Personnage utilisé pour contre.
Si la mise en doute réussit, le contre échoue (et le joueur « contreur » perd une vie).
• On résout toujours la mise en doute avant de résoudre le contre.

Exemple 2 :

- Joueur 1 annonce le Bourreau et choisit d'assassiner Joueur 2.
- Joueur 2 décide de ne pas contre et perd donc une vie et retourne une carte de son choix.
- Joueur 1 paye 3 Or à Joueur 2.

Exemple 3 :

- Joueur 1 annonce qu'il a Le Capitaine et veut voler 2 Or à Joueur 2.
- Joueur 3 décide de mettre en doute Joueur 1.
- Joueur 1 prouve sa bonne foi en montrant son Capitaine il mélange sa carte à la Cour pour en piocher une nouvelle! Joueur 3 a perdu le défi, il perd une vie et doit retourner face visible une de ses deux cartes (qu'il choisit).
- Joueur 2 décide alors de contrer Joueur 1 en annonçant L'Ambassadeur.
- Joueur 1 ne veut prendre aucun risque et « se couche ».
- L'Action de Joueur 1 ayant été contrée, il ne vole pas de pièces à Joueur 2.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'un joueur est le seul à posséder encore un ou deux Personnages en vie. Il est déclaré vainqueur.

Parties 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.

Parties pour 2 joueurs

- Le premier joueur ne reçoit en début de partie qu'1 Or (au lieu de deux).
- Sélectionnez les 5 Personnages.
- Constituez 3 piles comprenant chacune les 5 Personnages différents.
- Chaque joueur prend une pile de 5 cartes.
- Mélangez les cartes de la 3^{ème} pile et distribuez-en 1 au hasard à chaque joueur. Les trois cartes restantes demeurent faces cachées et constituent, à elles seules, la Cour.
- Après avoir pris connaissance de sa carte, chaque joueur choisit une carte parmi les 5 de sa pile. Les 4 autres cartes sont défaussées.
- Chaque joueur dispose ainsi de 2 cartes : l'une reçue au hasard et l'autre sélectionnée.

Précisions

- Nous vous conseillons de commencer par plusieurs parties avec les mêmes Personnages pour bien maîtriser les règles de Complots.
- Après l'annonce du choix d'une Action, nous préconisons de laisser passer quelques secondes pour que les adversaires aient l'opportunité de mettre en doute ou de contrer.
- Les Personnages faces visibles permettent également de déduire les Personnages faces cachées 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.

Exemple 4 :

- Joueur 1 annonce qu'il a L'Assassin et veut assassiner un des Personnages de Joueur 2.
- Joueur 2 décide de mettre en doute Joueur 1.
- Joueur 1 prouve sa bonne foi en montrant L'Assassin et fait perdre une vie aussitôt à Joueur 2.
- Le pouvoir de L'Assassin est ensuite appliqué et fait perdre à Joueur 2 sa seconde vie.
- Joueur 2 est alors éliminé.

Exemple 5 :

- Joueur 1 annonce le Bourreau et choisit d'assassiner Joueur 2. • Personne ne met en doute Joueur 1.
- Joueur 2 décide alors de contrer Joueur 1 en annonçant la Sorcière.
- Joueur 1 met en doute Joueur 2.
- Joueur 2 avoue ne pas avoir la Sorcière : il perd une vie et retourne l'une de ses deux cartes.
- Le Bourreau n'ayant pas été contré, son pouvoir est appliqué. Il paye 3 Or à Joueur 2 et lui fait perdre sa seconde vie. Joueur 2 est alors éliminé.

Complots *Saint-Barthélemy* • Nécessite Complots et/ou Complots 2 pour être joué.

Matériel

- 8 cartes Religion recto/verso
- 1 carte Hospice

Mise en place

L'Hospice est placé au centre de la table. On donne à chaque joueur une carte Religion (Catholique/Protestant). Le premier joueur choisit sa face Religion et pose sa carte devant lui. Dans le sens horaire, chaque joueur prend ensuite une face Religion différente du joueur précédent.

Déroulement du jeu

Chacun possède une religion, catholique ou protestante, et doit toujours garder visible devant lui le bon côté de sa carte Religion. Les joueurs d'une même religion sont liés par un pacte de « non agression ». Quatre actions sont désormais interdites entre les joueurs d'une même religion : utiliser le pouvoir du Capitaine, utiliser le pouvoir de L'Assassin, faire un Assassinat et bloquer L'Aide étrangère. En revanche, il est toujours possible de mettre en doute un joueur de la même religion que soi.

Lorsqu'il y a réunification - religion unique pour tous les joueurs - c'est chacun pour soi et il ne doit alors en rester qu'un !

Dorénavant, un joueur peut choisir à son tour une action parmi six, et non plus une parmi quatre comme dans les règles de base.

Voici les deux nouvelles actions disponibles :

• **Action 5. Conversion :** Il est possible de changer de religion. Il en coûte une donation de 1 Or pour se convertir et de 2 Or pour convertir un autre joueur. Les pièces payées sont placées sur L'Hospice. La carte Religion du joueur ablé est alors retournée sur l'autre face. Lorsqu'il y a réunification, il n'y a plus de conversion possible.

• **Action 6. Abus de confiance :** en annonçant ne pas avoir La Duchesse (cela peut être du bluff), un joueur peut prendre tout l'argent posé sur L'Hospice. N'importe qui peut alors bien évidemment le mettre en doute.

Cette mise en doute fonctionne comme une mise en doute classique, à l'exception suivante : si le joueur mis en doute n'a perdu aucune vie à ce moment de la partie, il doit révéler ses **deux cartes Personnage** afin de prouver qu'il n'a pas **La Duchesse**. Il remet ensuite ses deux cartes à la Cour, mélange les cartes de la Cour et en pioche deux nouvelles.

Complots Tyrannie

• Nécessite Complots et/ou Complots 2 pour être joué.

Matériel

- 1 carte Peste
- 1 carte Mendiant

Mise en place

Les cartes Peste et Mendiant sont placées au centre de la table.

Déroulement du jeu

Dorénavant, un joueur peut choisir à son tour **une action parmi huit** (six si l'extension Saint-Barthélemy n'est pas jouée), et non plus une parmi quatre comme dans les règles de base.

Voici les deux nouvelles actions disponibles :

• **Action 7. La Peste** : Payez 5 Or au Trésor pour récupérer la Peste. Donnez la carte au joueur de votre choix pour lui faire perdre une vie. Le joueur ciblé peut annoncer avoir **La Comtesse** pour éviter de perdre une vie : il peut être mis en doute par n'importe qui. Si personne ne le met en doute, le joueur donne **La Peste** à un autre joueur de son choix qui peut également annoncer **La Comtesse**. **Le joueur actif (qui a payé la carte) ne peut recevoir La Peste et un joueur ne peut être ciblé qu'une seule fois.** **La Peste** se termine si un joueur perd une vie, il remet alors la carte au centre de la table **OU** si tout le monde a annoncé **La Comtesse**. Le dernier joueur ciblé, remet alors la carte au centre de la table.

• **Action 8. Le Mendiant** : Payez 1 Or au Trésor pour récupérer le Mendiant. Donnez la carte au joueur de votre choix. À son tour de jeu, le joueur ciblé ne pourra faire **aucune action** et remet simplement le carté **Mendiant** au centre de la table.

Coup est le nom original de Complots.

© 2019 Ferti. All rights reserved. Un jeu édité et distribué par Ferti Games
- 33700 Mérignac - France

Suivez-nous sur Facebook et www.ferti-games.com

