

1 - Crédits

Le féminin est employé dans ces règles, mais désigne ici tout le monde, quel que soit son genre.

Ce jeu est une reprise du jeu de Mike Boxleiter, Tommy Maranges et Mac Schubert (<https://www.secrethitler.com/>). Comme l'original, il est donc sous licence « Creative Commons Attribution – Non Commercial – Share Alike 4.0 International License. »

Le thème a été changé pour quelque chose de moins manichéen et à peine plus léger. De plus, quelques variantes sont proposées afin de permettre un meilleur équilibrage selon le nombre de joueuses.

2 - Contexte

Le pays est gouverné par une Sultane grande et juste. Elle s'est entourée de ses proches les plus compétentes et fiables. Vous en faites bien sûr partie. Vous jugeant toutes égales en qualité, elle a instauré un « gouvernement tournant » : chaque jour, la Grande Vizir change, à tour de rôle. Celle-ci répartit alors les tâches du gouvernement. Les membres de la cour ont toutefois la possibilité de rejeter sa proposition en votant.

Parmi les postes du gouvernement, il y a la fonction de Narratrice de la Sultane. En effet, celle-ci apprécie qu'on lui raconte une histoire, à son coucher. Ainsi, chaque soir, la Grande Vizir se rend à la bibliothèque consulter les contes

disponibles. Elle en sélectionne deux qu'elle transmet à la Narratrice, qui en choisit un seul, qu'elle lit ensuite à la Sultane. En effet, cela fait des années que la Sultane s'endort dès la fin du premier conte, mais par tradition, on continue de prévoir toujours deux contes, au cas où...

Toutefois, la situation est beaucoup plus inquiétante dans le royaume voisin. Une tyrane y maltraite sa population, massacrant les minorités. À la cour, la plupart d'entre vous sont interventionnistes, convaincues qu'il est de votre devoir moral de venir en aide à la population voisine, même si cela implique une entrée en guerre.

Mais une minorité semble pacifiste à l'extrême, convaincue que la voie

diplomatie est toujours la meilleure, malgré le fait que le royaume voisin reste invariablement fermé à toute discussion. Parmi les rangs des pacifistes, il y aurait une descendante de Shéhérazade. Entre elles, elles lui ont donné comme nom de code « Dinarzade », en hommage à son arrière grande tante. Ce serait elle qui les inspire, même si elle n'en est pas forcément consciente...

Évidemment, seule la Sultane peut décider d'une intervention militaire, mais les contes qu'on lui lit le soir peuvent avoir sur elle une influence décisive...

3a - Matériel

Le jeu contient :

**13 à 20 cartes Plateau/Pioche/Défausse
(dont certaines recto-verso) :**

3 faces au fond vert foncé (♠ : V D R)

10 à 12 faces avec fond vert clair

7 à 13 faces au fond blanc et cadre violet

11 cartes Rôles :

6 Interventionnistes

3 Pacifistes : Parizade Zobéide

Haïatalnefous

1 Dinarzade

1 Schahzenan

20 cartes Vote :

10 Oui

10 Non

19 cartes Contes

11 contes pacifistes

6 contes interventionnistes

1 conte interventionniste additionnel

1 conte pacifiste additionnel

1 carte Grande Vizir

1 carte Narratrice

3b - Plateau

Pour le jeu originel :

Le **plateau des contes**

interventionnistes est constitué de

4 cartes plateau violettes "vides" (comme

♦V)

et de la carte "victoire interventionniste"

(♦A)

Le **plateau des contes pacifistes** dépend du nombre de joueuses :

à 5 ou 6 : ♠ : 7 - 8 - 9 - V - D - R

à 7 ou 8 : ♠ : 8 - 6 - A - V - D - R

à 9 ou 10 : ♠ : 7 - 6 - A - V - D - R

Deux des cartes restantes sont utilisées pour placer au dessus la Défausse et la Pioche.

3c - Mise en place

Formez la pioche avec les **6 contes interventionnistes** et les **11 contes pacifistes**, puis mélangez bien.

Au début de la partie, chaque joueuse reçoit ses deux cartes de vote (Oui et Non) ainsi que son rôle caché, qu'elle consulte secrètement, en veillant bien à ce qu'aucune autre joueuse ne puisse le voir.

À 5 ou 6 joueuses, il y a
3 ou 4 Interventionnistes,
1 Dinarzade et 1 Pacifiste

À 7 ou 8 joueuses, il y a
4 ou 5 Interventionnistes,
1 Dinarzade et 2 Pacifistes

À 9 ou 10 joueuses,
il y a 5 ou 6 Interventionnistes,
1 Dinarzade et 3 Pacifistes

Une fois que chacune a pris connaissance de son rôle, la maître de jeu (qui peut être elle-même joueuse) guide la reconnaissance, en laissant du temps entre chaque phase :

À 5 ou 6 joueuses :

- Tout le monde ferme les yeux.
- La Pacifiste et Dinarzade ouvrent les yeux et se reconnaissent.
- Elles referment les yeux.
- Tout le monde ouvre les yeux.

De 7 à 10 joueuses :

- Tout le monde tend la main, ouverte, vers le centre de la table, puis ferme les yeux.

- Dinarzade garde les yeux fermés, mais les autres pacifistes ouvrent les yeux et se reconnaissent.

- En gardant les yeux fermés, Dinarzade ferme son poing. Ainsi, les autres pacifistes savent qui elle est, mais Dinarzade ignore qui sont ses alliées.

- Dinarzade rouvre sa main et les pacifistes referment les yeux.

- Tout le monde ouvre les yeux.

4 - Conditions de victoire

Les interventionnistes gagnent si :

- 5 contes interventionnistes sont lus à la Sultane

ou

- Dinarzade quitte le palais (désignée par le pouvoir « Exiler »)

Les pacifistes gagnent si :

- 6 contes pacifistes sont lus à la Sultane

ou

- 3 contes pacifistes ont déjà été lus, et Dinarzade est ensuite acceptée par la cour au poste de Narratrice

5 - Déroulement

Au chevet de la Sultane se déroule par tours. À chaque tour :

Si la **pioche** contient **2 contes ou moins**, ajoutez-les sans les dévoiler à la défausse, puis mélangez les cartes pour former une **nouvelle pioche**.

La **Grande Vizir** change, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, passant ainsi la pancarte à la **joueuse à sa gauche**.

La nouvelle Grande Vizir choisit une Narratrice.

Si le dernier conte lu a été sélectionné par un gouvernement, les **membres de ce précédent gouvernement** accepté

(Grande Vizir et Narratrice) ne peuvent **pas être désignés Narratrice.**

(Exception : si il ne reste que 5 joueuses ou moins, la Grande Vizir de ce précédent gouvernement accepté peut être désignée Narratrice.)

Les joueuses actives, y compris la Grande Vizir et la Narratrice, **votent pour** savoir si **ce gouvernement** est accepté.

Pour ce faire, une fois les discussions terminées, chaque joueuse sélectionne la carte correspondant à son vote (Oui ou Non) en la gardant face cachée. Quand toutes les joueuses sont prêtes, elles retournent simultanément leurs cartes de vote.

En cas d'**égalité** ou d'une majorité de **Non**, le gouvernement est refusé :

On **avance** donc le **compteur** de narratrices refusées (situé au-dessus de la pioche).

(Les membres de ce gouvernement refusé restent éligibles comme Narratrice pour le prochain gouvernement, au contraire des membres du dernier gouvernement accepté qui restent non éligible).

Si il s'agit du **troisième gouvernement** de suite à être **refusé**, la Sultane s'impatiente et lit elle-même le **premier conte de la pioche**. Ce conte est donc **révélé et posé sur le plateau**, mais l'éventuel pouvoir qu'il recouvre n'est pas activé.

Le **compteur** de narratrices refusées est

réinitialisé et **toutes** les joueuses actives **redeviennent éligibles** comme Narratrice.

En cas de majorité de **Oui**, le gouvernement est accepté :

Si au moins **3 contes pacifistes** avaient **déjà été lus** à la Sultane précédemment, on demande à la **Narratrice** si elle est **Dinarzade**.

Si oui, la partie s'arrête : les pacifistes ont gagné.

Si non, le jeu continue.

La **Grande Vizir** tire alors les **3 contes** du dessus de la pioche. Elle les regarde secrètement et en pose **un** dans la

défausse, face toujours cachée. Elle donne les **2 contes restants** à la **Narratrice**, faces toujours cachées.

La **Narratrice** regarde secrètement les 2 contes, puis en pose **un** des deux dans la **défausse**, face toujours cachée.

Si le veto a été débloqué (5 contes pacifistes déjà lus aux tours précédents), elle peut demander à la Grande Vizir de l'activer (voir la section [Veto](#)). Si le Veto n'est pas activé :

Le **conte restant** est lu à la Sultane : il est alors dévoilé et **posé sur le plateau** correspondant à sa couleur, à la première place libre.

Le **compteur** de Narratrices refusées est **remis à 0** et la Narratrice et la Grande Vizir ne sont plus éligibles comme

Narratrice dans les prochains gouvernements, jusqu'à ce qu'un nouveau conte soit lu à la Sultane.

Si le **conte** lu a été **posé** sur une case avec un **pouvoir**, la **Grande Vizir** est **obligée de l'exercer** (voir la section [Pouvoirs](#)). Une fois le pouvoir exercé, le tour s'achève.

6a - Principes généraux

Les **contes** placés dans la **défausse** ne doivent **jamais être dévoilés**. Les joueuses doivent s'en remettre à la parole de la Grande Vizir et de la Narratrice, qui sont libres de mentir.

Les **contes** sont censés être **indiscernables** (sauf les deux contes additionnels). Les joueuses ne doivent donc pas donner ou demander des informations sur le conte précis qu'elles ont pu défausser (il est interdit de dire "j'ai défaussé le conte pacifiste du 3♣", etc.)

Montrer aux joueuses qu'on effectue un **choix aléatoire** est **interdit** (De même pour tout autre action permettant de « prouver » que les cartes étaient identiques ou qu'on ne les a pas regardé, etc.)

Cela va à l'encontre de l'esprit du jeu, qui repose sur le fait de devoir s'en tenir à la parole des autres joueuses.

Toute communication entre la Grande Vizir et la Narratrice est interdite entre le

moment où les 3 contes sont piochés et le moment où le conte est lu (sauf demande de veto).

Les deux doivent idéalement rester neutres et silencieuses lorsqu'elles prennent connaissance des contes et font leur choix.

Toute communication "furtive" est contre l'esprit du jeu (par exemple, une pacifiste qui ferait discrètement un clin d'oeil à Dinarzade pour lui signifier qu'elles sont dans le même camp).

De telles communications publiques sont par contre possibles.

6b - Notes stratégiques

Tout le monde devrait **prétendre être Interventionniste**, en tout cas tant que celles-ci sont majoritaires.

Les **interventionnistes** ont intérêt à **toujours dire la vérité** et partager les informations qu'elles ont.

Dinarzade a souvent intérêt à apparaître aussi interventionniste que possible.

Demandez toujours aux joueuses quels contes elles ont tirés / donnés / reçus, ou ce qu'elles ont vu via les pouvoirs de Grande vizir. Demandez aux joueuses de justifier leurs choix. Demandez-leur aussi la manière dont elles comptent utiliser un éventuel pouvoir de Grande vizir.

7a - Veto

Lorsque **5 contes pacifistes ont déjà été lus**, le veto est débloqué pour tous les gouvernements suivants.

Une fois que la **Narratrice** a reçu ses deux contes de la Grande vizir, elle en enlève un qu'elle place dans la défausse. Mais avant de lire le conte restant et le placer sur le plateau ; elle peut **demande** à sa **Grande Vizir** un **Veto**. Elle lui **montre** alors secrètement **le conte** restant qui serait lu.

Si **les deux** sont **d'accord**, elles peuvent choisir de **défausser le conte**. Si c'est le cas, aucun conte n'est lu à la Sultane, et le **compteur** de Narratrices refusées n'est **pas déplacé**. (*Note : dans le jeu originel, le compteur avançait même d'un cran.*)

La Grande Vizir et la Narratrice restent éligibles pour le prochain gouvernement, au contraire des membres de l'éventuel gouvernement responsable du dernier conte lu à la Sultane.

7b - Pouvoirs

Lorsqu'un conte est posé sur le plateau en recouvrant un pouvoir, celui-ci **doit** obligatoirement être exécuté par la Grande Vizir, sauf si c'est le premier conte de la pile qui a été lu automatiquement, après une avancée d'un compteur des narratrices refusées.

Ce pouvoir doit être exécuté
« immédiatement ». La Grande Vizir peut
discuter avec les autres joueuses avant de
prendre une décision, mais on ne passe à
la prochaine proposition de gouvernement
qu'une fois que le pouvoir a été appliqué.

Découvrir le camp d'une joueuse (♠6)

La Grande Vizir choisit une joueuse de son
choix, et lui demande « Es-tu pacifiste ? ».

La joueuse ciblée lui tend alors
secrètement, face cachée, sa carte de vote
correspondant à son camp réel
(Obligatoirement « Oui » si il s'agit de
Dinarzade ou d'une Pacifiste ;
obligatoirement « Non » s'il s'agit d'une

Interventionniste ou de Schahzenan). La Grande Vizir regarde secrètement le recto de la carte tendue, puis la rend à sa propriétaire.

Ainsi, seule la Grande Vizir a vu son camp. Elle a donc la possibilité de mentir aux autres joueuses sur ce qu'elle a vu.

Une joueuse ne peut pas être choisie deux fois dans une même partie comme cible de ce pouvoir.

Choisir la prochaine Grande Vizir (♠A)

La Grande Vizir donne sa pancarte à la joueuse de son choix (n'importe quelle joueuse autre qu'elle même, y compris la Narratrice sortante). On commence ainsi

le tour suivant avec la joueuse sélectionnée en Grande Vizir, qui choisira alors une Narratrice et les joueuses devront voter pour ou contre cette proposition de gouvernement, comme habituellement.

Néanmoins, la Grande Vizir suivante ne sera pas la personne à gauche de sa prédécesseuse, mais la personne à gauche de la Grande Vizir à avoir utilisé ce pouvoir. Ce pouvoir ne permet donc pas de « sauter » des joueuses dans le cycle des Grandes Vizirs, mais introduit simplement une Grande Vizir intermédiaire dedans.

Ainsi, si la Grande Vizir choisit la joueuse à sa gauche, alors cette joueuse sera grande vizir deux fois de suite.

Exiler une joueuse (♠V - ♠D)

La Grande Vizir doit envoyer un messenger dans le royaume voisin, pour tenter de le raisonner. Elle sélectionne donc une joueuse de son choix, qu'elle "condamne" ainsi à l'exil.

La cible doit alors dire si elle était Dinarzade ou non, sans révéler sa carte de rôle. Elle ne doit pas révéler si elle était Interventionniste ou Pacifiste.

Si il s'agissait de Dinarzade, les Interventionnistes gagnent la partie. Sinon, la partie continue, et la joueuse exilée devient inactive : elle ne peut plus parler, plus voter, plus être dans aucun gouvernement.

Voir les trois prochains contes (♠9)

Si la pioche contient 2 contes ou moins, ajoutez-les sans les dévoiler à la défausse, puis mélangez les cartes pour former une nouvelle pioche.

La Grande Vizir regarde secrètement les trois contes suivants dans la pioche (qui seraient donc tirés par sa successeuse), puis les repose sur le dessus de la pile, sans en changer l'ordre. Comme toujours, elle peut donc mentir aux autres joueuses à leur sujet.

Autres pouvoirs : voir sur rgmy.ch/acdls

7c - Éligibilité et compteur

Les restrictions ne s'appliquent qu'à la Narratrice à élire. Ainsi pour le poste de Grande Vizir, il peut être occupé sans problème par la Narratrice sortante.

Si il reste au moins 6 joueuses actives (non exilées), on ne peut pas choisir comme nouvelle Narratrice une membre du gouvernement (Grande vizir + Narratrice) responsable du dernier conte lu à la Sultane.

Si il ne reste que 5 joueuses actives (ou moins), cette restriction ne s'applique qu'à la Narratrice du gouvernement responsable du dernier conte lu. Celle-ci ne peut pas être proposée comme nouvelle

narratrice. Mais la Grande Vizir du dernier gouvernement accepté, elle, peut être proposée comme nouvelle narratrice.

Les restrictions ne concernent que les membres du gouvernement responsable du dernier conte lu à la Sultane. Ainsi, si un gouvernement est rejeté par le vote des joueuses, les personnes proposées restent éligibles pour le prochain gouvernement, au contraire des membres du dernier gouvernement accepté (sauf réinitialisation du compteur après trois rejets de suite).

À chaque gouvernement refusé par le vote des joueuses, le compteur des narratrices refusées avance d'un cran.

Si le compteur des narratrices refusées est avancé d'un cran « pour la 3^è fois de suite », le 1^{er} conte de la pioche est automatiquement lu à la Sultane. Toutes les joueuses actives redeviennent alors éligibles pour le prochain gouvernement.

À chaque fois qu'un conte est lu à la Sultane (que ce soit par la Narratrice ou automatiquement comme premier conte de la pioche), le compteur des Narratrices refusées est réinitialisé.

8a - Variantes et équilibrage

En rejouant avec les mêmes joueuses, un certain nombre d'habitudes et de traditions peuvent se mettre en place, ce qui a tendance à favoriser les Interventionnistes.

Par exemple, pour la première Grande Vizir, le choix de la Narratrice peut sembler aléatoire. Mais les Pacifistes disposent, elles, de certaines informations, et peuvent avoir intérêt à choisir une Narratrice plutôt qu'une autre en début de partie. Ainsi, si on instaure une tradition (comme « toujours sélectionner la personne à l'opposé dans le cercle »), on retire cette marge de manœuvre aux Pacifistes.

Dans la version classique, les parties à 6 ou 8 sont assez équilibrées, mais à 7 ou 9, les Pacifistes sont nettement avantagées.

Ainsi, pour pouvoir améliorer l'équilibrage ou juste varier davantage, je propose quelques alternatives, détaillées sur rgmy.ch/acdls.

Sur les cartes, pour 7, 9 ou 10 joueuses ; j'ai ainsi indiqué l'utilisation du pouvoir ♠10 à la place du ♠A du jeu originel.

8d - Pacifistes désorientées

Variante conseillée pour :

7 joueuses : 4 I : 2 P + D

9 joueuses : 4 I ; 3 P + D

La maître de jeu appelle les Pacifistes séparément, utilisant leurs noms individuels (Haïatalnefous ; Zobéide ; Parizade). Par exemple pour que chaque Pacifiste connaisse Dinarzade, mais ignore l'identité des ses autres alliées .

Ou par exemple : En gardant les yeux fermés, Dinarzade ferme son poing. Parizade ouvre les yeux et reconnaît ainsi Dinarzade. Parizade ferme les yeux et ferme son poing. Zobéide ouvre les yeux, elle reconnaît ainsi ses deux alliées.

1 - Crédits.....	1
2 - Contexte.....	2
3a - Matériel.....	5
3b - Plateau.....	6
3c - Mise en place.....	7
4 - Conditions de victoire.....	11
5 - Déroulement.....	12
6a - Principes généraux.....	17
6b - Notes stratégiques.....	20
7a - Veto.....	21
7b - Pouvoirs.....	22
7c - Éligibilité et compteur.....	28
8a - Variantes et équilibrage.....	31
8d - Pacifistes désorientées.....	33

rgmy.ch/acdls