

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Complots 2

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

Coup est le nom original de Complots.

Retrouvez Coup/Complots sur l'App Store et Google Play.



N'ayant pas réussi à prendre le pouvoir malgré leur machiavélisme et leurs nombreuses manœuvres, les protagonistes de Complots décident d'appeler en renfort des comparses de leur clan. 9 nouveaux Personnages entrent en jeu avec toujours le même objectif : être le dernier survivant !

• Pour des parties encore plus variées, vous pouvez combiner les Personnages de Complots 2 avec ceux de Complots.

• L'extension Saint Barthélemy peut être associée à toutes vos parties, quels que soient les Personnages que vous avez choisis (explications en fin de règles).

Les règles de Complots 2 sont simples. Nous avons voulu supprimer toute ambiguïté et multiplier les exemples pour une plus grande clarté.

Matériel

• 36 cartes Personnage (9 différents en 4 exemplaires chacun) : le Maître-Chanteur, le Bourreau, l'Ursuline, l'Illusionniste, la Sorcière, la Croque-Mort, le Pape, le Justicier et l'Espion ;

• 15 cartes Protagoniste (1 pour chaque Personnage de Complots et Complots 2), indiquant le pouvoir de chaque Personnage au recto et le détaillant au verso ;

• 3 cartes Aide de jeu ;

• 54 Or (24 de valeur 1 et 6 de valeur 5) ;

• Les règles de jeu.

But du jeu

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

Préparation pour une partie de 3 à 6 joueurs

Les aménagements spéciaux pour 2, 7 et 8 joueurs sont expliqués en fin de règles, avant la section « Précisions ».

Chaque partie se joue avec 5 Personnages différents.

• Sélectionnez ou 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

• 1. Revenu

• 2. Aide Étrangère

• 3. Assassinat

• 4. Activation du pouvoir d'un des 5 Personnages

IMPORTANT : Si un joueur commence son tour avec 10 Or ou plus, il doit obligatoirement assassiner (Action 3) 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. Revenu :

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

2. Aide Étrangère :

prendre 2 Or au Trésor. Cette Action peut être contrée par le clan des Perceptrices.

3. 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.

4. 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 sur les cartes

Protagoniste ainsi que sur les cartes Aide de jeu.

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 ou plusieurs adversaires (Maître-Chanteur, Bourreau, Ursuline, Pape, Justicier).

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.

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

A. Mettre en doute un Personnage

Lorsqu'un joueur annonce un Personnage (Action 4), 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 du Maître-Chanteur et du Bourreau, 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 Justicier et veut voler 3 Or à Joueur 2.

• Joueur 2 décide de mettre en doute Joueur 1.

• Joueur 1 ne mentait pas et montre alors sa carte Justicier.

• Joueur 2 a perdu le défi et doit donc 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 3 Or à Joueur 2, garde 1 Or et donne 2 Or au plus pauvre. Sa carte Justicier ayant été dévoilée, il la mélange à la Cour pour en piocher une nouvelle qu'il conserve face cachée.

B. Contrer un Personnage

Pour contrer 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 **Aide Étrangère**, n'importe quel adversaire peut le contrer.

Lorsque le joueur actif annonce les Personnages suivants : *Maître-Chanteur*, *Bourreau*, *Ursuline*, *Pape*, *Justicier*, seul(s) le ou les adversaires ciblés peuvent le contrer.

Les clans suivants ont le pouvoir de contrer :

- Les *Perceptrices* contrent l'*Aide Étrangère*.
- Les *Intouchables* contrent les *Assassins* • Les *Voleurs* contrent les *Voleurs* • Les *Négociateurs* contrent les *Voleurs* (sauf le *Pape*).

Vous trouverez tous les détails sur les cartes Aide de jeu et Protagoniste.

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 annulent l'Action des *Assassins* mais les obligent aussi à dépenser leurs 3 Or.

IMPORTANT : • N'importe quel joueur peut mettre en doute (voir section A) un Personnage utilisé pour contrer. 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 contrer Joueur 1 et annonce avoir la *Sorcière*.
- Joueur 1 ne veut prendre aucun risque et « se couche ». L'Action du *Bourreau* n'est alors pas appliquée mais les 3 Or sont tout de même dépensés et donnés à Joueur 2.

Exemple 3 :

- Joueur 1 annonce qu'il a le *Justicier* et veut voler 3 Or à Joueur 2.
- Joueur 2 décide de contrer Joueur 1 et annonce avoir l'*Espion*.
- Joueur 1 met en doute Joueur 2.
- Joueur 2 prouve sa bonne foi en montrant sa carte *Espion*.
- Joueur 1 a perdu le défi, il doit donc retourner face visible l'une de ses deux cartes (qu'il choisit). Son Action initiale échoue et il ne peut donc pas voler Joueur 2.
- La carte *Espion* de Joueur 2 ayant été dévoilée, il la mélange à la Cour pour en piocher une nouvelle qu'il conserve face cachée.

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

A 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 ou prenez au hasard 5 Personnages différents et étalez au centre de la table les cartes *Protagoniste* correspondantes.
- 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 2*.
- 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 est tout à fait possible de mettre en doute et de contrer dans le même tour. Dans ce cas, le joueur ciblé peut perdre 2 vies dans le même tour, comme illustré dans les deux exemples ci-dessous :

Exemple 4 :

- Joueur 1 annonce le *Bourreau* et choisit d'assassiner Joueur 2.
- Joueur 2 décide de le mettre en doute.
- Joueur 1 prouve sa bonne foi en montrant le *Bourreau* et fait aussitôt perdre une vie à Joueur 2.
- Joueur 2 décide maintenant de contrer Joueur 1 en annonçant la *Sorcière* (Joueur 2 n'a pas le choix car le pouvoir « d'assassiner » du *Bourreau* doit être appliqué).
- Joueur 1 met en doute Joueur 2.
- Joueur 2 n'a pas la *Sorcière*, il perd donc sa seconde vie et est définitivement 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.

Parties intégrant les Personnages de Complots

Chaque *Protagoniste* de *Complots* appartient à l'un des 5 clans de *Complots 2*.

La *Duchesse* appartient au clan des *Perceptrices* ; l'*Assassin* au clan des *Assassins* ; la *Comtesse* au clan des *Intouchables* ; le *Capitaine* au clan des *Voleurs*. L'*Ambassadeur* et l'*Inquisiteur* font quant à eux partie du clan des *Négociateurs*.

Lorsque les deux jeux sont réunis, chaque clan comprend 3 Personnages. La mise en place et les règles sont identiques à celles de *Complots 2*. Les cartes *Protagoniste* de *Complots 2* incluent les Personnages de *Complots* pour vous permettre de combiner les deux jeux.

L'Extension *St Barthélemy* peut être utilisée dans toutes les versions.

Exemples de combinaisons de 5 cartes Personnage pour Complots 2 et pour Complots & Complots 2

Complots 2 - Catechumène (Premières parties) :

- Le *Bourreau* • L'*Espion* • Le *Justicier* • La *Sorcière* • L'*Ursuline*.

Complots 2 - Expert :

- Le *Maître-Chanteur* • L'*Espion* • Le *Pape* • La *Croque-Mort*

- L'*Illusionniste*.

Complots & Complots 2 - Catechumène :

- Le *Bourreau* • L'*Ambassadeur* • Le *Capitaine* • La *Sorcière*

- La *Duchesse*.

Complots & Complots 2 - Expert :

- L'*Assassin* • L'*Inquisiteur* • Le *Pape* • La *Croque-Mort*

- L'*Illusionniste*.

Complots & Complots 2 - Finances :

- Le *Maître-Chanteur* • L'*Espion* • Le *Pape* • La *Sorcière*

- La *Duchesse*.

Complots & Complots 2 - Fraternité :

- Le *Bourreau* • L'*Ambassadeur* • Le *Justicier* • La *Comtesse*

- L'*Ursuline*.

Complots & Complots 2 - Tractations :

- Le *Maître-Chanteur* • L'*Inquisiteur* • Le *Justicier* • La *Croque-Mort*

- L'*Illusionniste*.



© 2016 Ferti. All rights reserved. V1.0
Un jeu édité et distribué par Ferti Games
- 33700 Mérignac - France.

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