

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



RAPPEL DES TOURS DE JEU

NUIT

- Maléfique
- Diablo
- Maléfique + Diablo
- Traîtres
- Hadès

JOUR

- Réveil
- Débats
- Vote
- Élimination

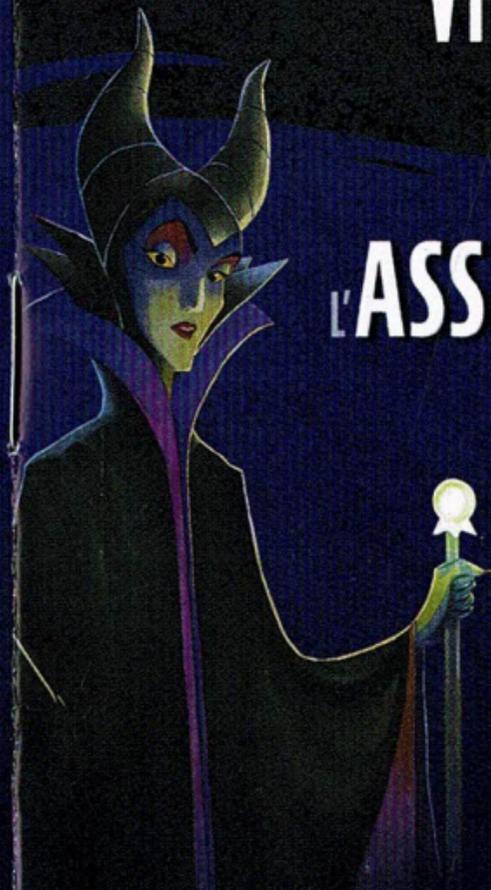
©Disney

Disney
VILAINS

L'ASSEMBLÉE des VILAINS

Livret d'Initiation

Un jeu de
Philippe des Pallières
et Hervé Marly



PARTIE D'INITIATION

Cette partie d'initiation va vous permettre de découvrir le jeu *L'Assemblée des Vilains* en jouant une partie simplifiée.

Si votre groupe de joueurs connaît bien le jeu *Loups-Garous de Thiercelieux*, il n'est pas utile de faire la partie d'initiation, lisez directement les règles complètes du jeu.

Vous qui tenez dans vos mains ce grimoire de règles, nous vous attribuons le rôle particulier de Meneur de jeu. Vous n'incarnez pas un personnage. Votre objectif est d'animer la partie. Vous ne cherchez pas à faire gagner un camp en particulier.

PRÉPARATION



Avant toute chose, en tant que Meneur de jeu, vous devez préparer la partie en fonction du nombre de joueurs présents.

Chaque joueur doit recevoir aléatoirement une carte Alignement qui devra rester cachée aux yeux des autres joueurs. Référez-vous au tableau ci-dessous pour savoir combien de cartes vous devrez distribuer en fonction du nombre de joueurs.

Rappel : vous ne comptez pas parmi les joueurs.

6 JOUEURS

1 carte
Alignement Traître

7 À 11 JOUEURS

2 cartes
Alignement Traître

12 JOUEURS

3 cartes
Alignement Traître

Compléter avec des cartes Alignement Loyal.

Mettez ces cartes de côté.

Sélectionnez les cartes Personnage suivantes : Maléfique, Diablo, Hadès, Peine et Panique, Prince Jean et Persifleur. Complétez avec d'autres cartes Personnage jusqu'à ce que vous ayez une carte par joueur.

Mélangez-les et mettez ces cartes de côté.



LA PARTIE

Meneur de jeu : lisez le texte suivant en gras à voix haute.

Lors de cette partie d'initiation, les règles seront expliquées lorsque vous en aurez besoin.

Introduction

Imaginez un royaume sombre et dévasté, gouverné par le malheur et le chaos, dans lequel seuls les méchants les plus maléfiques et les plus puissants peuvent survivre et prospérer.

C'est ici que les Grands Méchants de Disney et leurs acolytes se retrouvent sans être vraiment sûrs de savoir comment ils y sont arrivés... Peut-être est-ce le résultat d'une malédiction qui aurait mal tourné ? Tout ce qu'ils savent c'est qu'ils se trouvaient dans leurs royaumes à comploter et à manigancer, quand soudain, ils ont été mystérieusement transportés dans ce royaume inconnu et sans pitié.

Face à face, les uns avec les autres, ils forment... L'Assemblée des Vilains.

Maintenant, dans ce nouveau royaume, la lutte ultime pour le pouvoir et le contrôle commence...

Quel camp l'emportera ?

Les Traîtres qui veulent secrètement vaincre les Loyaux dans l'espoir de régner sur ce nouveau royaume ?

Ou les Loyaux qui veulent rester au pouvoir ?

Il est temps de savoir quels Méchants de Disney régneront en maîtres.

Mais il convient de garder une question à l'esprit : dans un monde de méchants, en qui peut-on vraiment avoir confiance ?

Je suis le Meneur de jeu, je vais animer la partie et vous expliquer les règles du jeu au fur et à mesure. Je vais maintenant vous distribuer votre carte Personnage, qui représente le personnage que vous incarnerez lors de cette partie. Placez-la devant vous face visible. Seuls les Personnages que j'appellerai pourront utiliser leur pouvoir durant cette partie d'initiation.



Distribuez les cartes Personnage au hasard puis donnez en plus la carte Couronne au Prince Jean.

Ensemble, vous constituez L'Assemblée des Vilains. En commençant par le joueur le plus jeune et dans le sens horaire, chaque joueur va énoncer le nom de son personnage.

Lorsque tous les joueurs ont énoncé le nom de leur personnage, lisez le texte ci-dessous.

Je vais maintenant vous distribuer votre carte Alignement. Si vous recevez cette carte (montrez une carte Loyal), **vous êtes Loyal et devrez éliminer le(s) Traître(s) pour remporter la partie. Si vous recevez cette carte** (montrez une carte Traître), **vous êtes Traître et vous devrez éliminer les Loyaux pour remporter la partie. Gardez ces objectifs en tête et conservez cette carte devant vous face cachée.**

Mélangez et distribuez les cartes Alignement au hasard.

Demain sera le premier jour de L'Assemblée des Vilains. Pour l'instant, endormez-vous. Fermez bien les yeux, mais tendez l'oreille, car la nuit risque d'être agitée...

Phase de nuit

À partir de maintenant, vous ne pouvez plus ouvrir les yeux à moins que je ne vous le demande. Je vais appeler certains Personnages, qui se réveilleront discrètement et suivront à la lettre mes instructions.

Attendez que tous les joueurs aient fermé les yeux pour lire la suite. Si vous jouez à 6 joueurs, le pouvoir de Maléfique n'est pas utilisé, passez directement au paragraphe « **Les Traîtres se réveillent !** ».

Maléfique se réveille.

L'Assemblée compte sur les talents de Maléfique pour démasquer les Traîtres. Maléfique désigne silencieusement un autre joueur dont elle souhaite connaître l'Alignement. Maléfique ne peut pas désigner Diablo.

Attendez que Maléfique ait désigné un joueur. *Ne lui montrez pas l'Alignement de celui-ci.*

Maléfique se rendort.

Attendez que Maléfique ait fermé les yeux.

Diablo, le fidèle Acolyte de Maléfique, se réveille. Je vais maintenant lui révéler l'Alignement du joueur que Maléfique a désigné.

Pour brouiller les pistes parmi les joueurs endormis, manipulez plusieurs cartes et ne montrez à Diablo que la carte Alignement du joueur désigné par Maléfique. Puis reposez la carte face cachée.

Maléfique se réveille à nouveau. Diablo va lui transmettre silencieusement l'information qu'il a récupérée. Mais rien ne dit que la vérité sera divulguée ! S'il souhaite indiquer que le joueur désigné est Loyal, il lève le pouce. S'il souhaite indiquer que c'est un Traître, il l'abaisse.

Attendez que Diablo ait transmis l'information de son choix à Maléfique.

Maléfique et Diablo se rendorment. Demain matin, ils pourront évoquer ce qu'ils ont découvert avec l'Assemblée... s'ils sont encore parmi vous bien sûr !

Attendez que Maléfique et Diablo aient fermé les yeux.

Les Traîtres se réveillent !

Ils désignent silencieusement un joueur Loyal(e), qui sera éliminé demain matin... Faites bien attention à ne pas être repérés par les autres joueurs !

Attendez que les Traîtres aient choisi un joueur Loyal.

Le mal est fait. Les Traîtres se rendorment.

Attendez que les Traîtres aient fermé les yeux.

Hadès se réveille.

Je lui montre la victime des Traîtres (*pointez le joueur éliminé*), il peut utiliser son pouvoir à usage unique pour la sauver... ou conserver ce pouvoir pour une prochaine nuit. Il tend son pouce vers le haut pour sauver cette personne, ou l'abaisse pour garder son pouvoir pour plus tard.

Attendez qu'Hadès vous ait fait un signe.

Maintenant qu'Hadès a pris sa décision, il se rendort.

Attendez qu'Hadès ait fermé les yeux.

Phase de jour

L'Assemblée se réveille, tout le monde ouvre les yeux.

Si Hadès a sauvé la victime des Traîtres, lisez ce qui suit :

Malgré la félonie des Traîtres, personne n'a disparu au cours de cette nuit : Hadès a sauvé la victime des Traîtres.

Ensuite, passez directement au paragraphe « **Vous devez maintenant débattre...** ».

Si Hadès n'a pas sauvé la victime, lisez ce qui suit :

Hélas ! [nom du personnage éliminé] a été éliminé. Vous ne pouvez plus communiquer d'aucune façon, ni débattre, voter ou utiliser un pouvoir. Vous pouvez par contre rester éveillé la nuit. Vous partagerez la victoire avec votre camp si celui-ci l'emporte.

Retournez sa carte Alignement et annoncez : **Il/Elle était Loyal(e).**

S'il s'agit du Prince Jean, adressez-vous à lui :

Avant de nous quitter, choisissez un successeur à qui transmettre votre Couronne, désignez-moi un joueur en qui vous avez confiance.

Transmettez la Couronne au joueur désigné par le Prince Jean.

Vous devez maintenant débattre afin de choisir celui d'entre vous qui sera éliminé de l'Assemblée... Vous êtes libres de dire tout ce que vous souhaitez, personne ne vous oblige à dire la vérité !

Lisez l'encadré suivant uniquement lors de la première journée :

Voici quelques indices qui pourraient indiquer qu'un joueur est un Traître :

- Des bruits suspects ou un mouvement durant la phase de nuit
- Un comportement étrange envers un autre joueur
- Voter constamment de la même manière ou d'une façon incohérente

À la fin de ces débats, vous devrez voter pour éliminer une personne de l'Assemblée.

Rappelez-vous :

- Les Loyaux tentent de démasquer les Traîtres.
- Les Traîtres doivent se faire passer pour des Loyaux pour éviter les soupçons.

- Les Loyaux ont intérêt à partager les informations qu'ils ont recueillies pendant la nuit pour recouper les différents indices.

Encore une fois, vous avez le droit de dire ce que vous voulez. Il vous est cependant interdit de révéler votre carte Alignement.

Laissez maintenant les joueurs discuter entre eux. N'hésitez pas à animer les débats en veillant à ce que chaque joueur puisse donner son opinion, mais prenez garde à rester parfaitement neutre et ne donnez pas d'informations cruciales.

Lorsque les joueurs semblent prêts à prendre une décision ou que le débat se tarit, passez au vote.

Vous allez devoir voter pour éliminer l'un d'entre vous. Nous allons procéder au vote. Est-ce que tout le monde sait pour qui il va voter ?

(Si ce n'est pas le cas : **Je vous laisse quelques secondes de réflexion pour prendre votre décision, mais les débats sont clos.**) À trois, vous allez tous pointer du doigt celui ou celle que vous souhaitez éliminer.

Vous êtes prêts ?

Un, deux, trois, votez !

...

Ne bougez pas et laissez-moi procéder au décompte...

Comptez les votes et annoncez à voix haute le joueur majoritairement désigné.

S'il y a une égalité parmi les votes majoritaires, lisez ce qui suit : **Puisqu'il y a une égalité, le porteur de la Couronne doit trancher. Parmi ces personnes à égalité, qui choisissez-vous d'éliminer ?**

Lorsque le porteur de la Couronne annonce le nom du joueur qui doit être éliminé, lisez le texte suivant :

[Personnage éliminé] est éliminé.

Retournez sa carte Alignement et annoncez :

Il/Elle était Loyal/Traître.

Si c'est le premier joueur éliminé de la partie, adressez-vous à lui : **Vous êtes éliminé, vous ne pouvez plus communiquer d'aucune façon, ni débattre, voter ou utiliser un pouvoir. Vous pouvez par contre garder les yeux ouverts la nuit. Vous partagerez la victoire avec votre camp si celui-ci l'emporte.**

Si ce n'est pas le premier joueur éliminé, dites-lui juste : **Vous êtes éliminé.**

Si le joueur éliminé est en possession de la Couronne, adressez-vous à lui :

Avant de nous quitter, vous devez transmettre votre Couronne au joueur en qui vous avez le plus confiance. Qui sera votre héritier ?
Attendez que la Couronne soit transmise à un autre joueur.

Les joueurs restants se rendorment.

Une nouvelle nuit démarre et les Traîtres séviront à nouveau. Puis il y aura un nouveau jour où les Loyaux tenteront de les éliminer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des camps remporte la victoire.

Note : si Maléfique ET/OU Diablo sont éliminés, n'appellez aucun des deux la nuit. Si Hadès est éliminé ou a déjà utilisé son pouvoir, ne l'appellez pas. Un rappel visuel de l'ordre des différentes étapes du jeu est proposé plus bas.

La partie s'arrête dès que :

- Les Loyaux réussissent à éliminer tous les Traîtres : les Loyaux ont gagné !
- Le nombre de Traîtres est égal ou supérieur au nombre de Loyaux : les Traîtres ont gagné !

Lorsque la partie est terminée, lisez ce qui suit :

Loyaux vainqueurs :

Loyaux, vous avez gagné ! L'Assemblée a triomphé et vous pouvez maintenant sereinement étendre votre autorité jusqu'aux confins du royaume, sans personne pour vous arrêter ni entraver vos mauvaises actions. Toutes nos félicitations !

Traîtres vainqueurs :

Traîtres, vous avez gagné ! Vous avez renversé cette Assemblée d'âmes maléfiques et vous apporterez un glorieux chaos aux confins du royaume. Dorénavant, personne ne peut vous arrêter dans vos complots maléfiques. Toutes nos félicitations !

Bravo, vous avez joué votre première partie de *L'Assemblée des Vilains* ! Pour découvrir les autres Personnages, la nouvelle règle inédite des Acolytes et toute la richesse que renferme *L'Assemblée des Vilains*, nous vous invitons à lire le Livret de Règles. Il contient toutes les informations et les conseils dont vous aurez besoin pour organiser et animer vos parties.