

## **The Majority**

Un jeu d'une durée de 60 minutes pour 2 équipes de 2 joueurs, âgés de 12 ans et plus.

Un jeu de Muneyuki Yokouchi

Bienvenue à la réunion du conseil des ténèbres, aux environs des enfers !

Ce conseil, qui joue un rôle central dans le monde des démons, est l'endroit où se trouve ce qui ressemble le plus à de la politique... un mot qui dans le monde des démons ne signifie pas grand-chose. La seule chose qui a de l'importance dans ce monde c'est l'enrichissement personnel. Combien d'argent vais-je pouvoir gagner grâce à ce conseil ? C'est la seule chose qui les intéresse.

Combien d'argent allez-vous avoir à la fin de ce conseil des enfers, où les pots-de-vin, les assassinats et la trahison font partie de la procédure ?

### **Aperçu du jeu**

*The Majority* est un jeu par équipe dans lequel vous essayez de gagner autant d'argent que vous le pouvez avec votre co-équipier. A chaque manche, vous construisez votre main de cartes grâce à de la draft, et ensuite vous jouez ces cartes une par une. Mais vos cartes peuvent être volées ou même tuées par les autres joueurs !

Vous devez adapter les cartes que vous jouez pour être premier ou second pour la puissance totale de chacune des trois couleurs. Seul le plus puissant des orateurs (celui qui aura le total le plus élevé) ainsi que le second recevront l'argent qu'ils désirent tant !

### **Contenu**

72 cartes membre du conseil

24 de chaque couleur : rouge, bleue, jaune

4 de chaque pour 0 et 3

2 de chaque pour 2 et 7

3 de chaque pour 5, 6, 9, 10

Une valeur de 150 ors en pièce

25 pièces « 1 »

5 pièces « 5 »

10 pièces « 10 »

1 jeton d'espion (disque jaune)

15 cartes de point

### **Cartes Membre du conseil**

#### 1. Illustration

Une image du membre du conseil. Les femmes (sorcières) ont peu de puissance rhétorique, mais elles ont des effets spéciaux très puissants. Les démons males ont une grande puissance rhétorique.

#### 2. Puissance rhétorique

Le pouvoir de persuasion du membre du conseil.

#### 3. Couleur

Une des trois couleurs : rouge, bleu et jaune

#### 4. Effet Spécial

Les membres du conseil, de puissances 0, 2 ou 7, possèdent un effet spécial représenté par une icône.

### **Mise en place**

1. Mélangez toutes les cartes membres du conseil pour former une pioche, face cachée.

2. Placez toutes les pièces sur la table pour qu'elles soient accessibles à tous.
3. Le joueur le plus riche prend le jeton d'espion.
4. Distribuez 6 cartes à chaque joueur. Les cartes sont supposées ne pas être vues par les autres joueurs.

### **Tour de jeu et but du jeu**

La partie se déroule en 4 manches. Chaque joueur représente un parti politique des enfers, et le joueur qui est en face de lui est son coéquipier.

Après 4 manches, les deux équipes comptent leurs pièces, celle qui en a le plus l'emporte.

Les règles de base sont pour une partie à 4 joueurs. Pour une partie à 3 joueurs, reportez-vous à la fin de ces règles.

### **Tour de jeu lors d'une manche**

Chaque manche est divisée en 3 étapes

#### 1. Sélection (draft des cartes)

Après avoir complété leur main à cause des manches précédentes, les joueurs réalisent une draft pour constituer à nouveau leur main pour cette manche.

#### 2. Représentation (jouer des cartes)

Parmi les cartes qu'ils ont, les joueurs choisissent quel membre du conseil va les représenter et ils les alignent. Vous pouvez aussi verser des pots-de-vin aux représentants des autres joueurs, et vous pouvez aussi les assassiner.

#### 3. Débat (gagner des points)

Chaque joueur fait le total de sa puissance rhétorique pour ses représentants dans chaque couleur. Les deux joueurs qui ont le plus de puissance gagnent de l'argent.

Ces trois étapes mettent fin à la manche. L'équipe qui a le plus d'argent à la fin de la quatrième manche est déclarée vainqueur.

### **Phase de sélection**

La main de cartes que le joueur va jouer pendant la manche, est décidée par une « draft », qui est expliquée ci-dessous :

#### **Première manche**

1. Tous les joueurs prennent une des cartes qu'ils ont en main, et la place, face cachée, devant eux.
2. Tous les joueurs passent ensuite le reste de leurs cartes au joueur qui est sur leur gauche.
3. Répétez le processus ci-dessus, jusqu'à ce que tous les joueurs reçoivent juste 1 seule carte de la part de leur voisin de droite. Cette carte est simplement posée devant le joueur qui a reçu la carte.
4. Enfin, tout le monde prend en main les cartes qu'il a devant lui. Ce seront les cartes qu'il devra jouer pendant la manche.

*Remarque : assurez-vous de ne pas regarder les cartes qui vous sont données avant d'en avoir choisie une que vous voulez garder, et ensuite, d'avoir passé le reste des cartes au joueur à votre gauche.*

#### **Manches 2 à 4**

Après la première manche, les joueurs commencent avec une seule carte en main. De plus, avant la phase de draft, les joueurs reçoivent 4 cartes, ils ont donc 5 cartes en main lorsque la draft commence. (Pour la première manche, ils commencent avec 6 cartes).

### **Phase de représentation**

Tout d'abord, les deux équipes choisissent une des cartes qu'ils ont en main pour l'échanger avec leur coéquipier. Vous ne pouvez pas regarder la carte qui vous est donnée tant que vous n'avez pas choisi la carte que vous allez donner.

Ensuite, les joueurs commencent à jouer des cartes, en respectant le déroulement suivant :

- Tous les joueurs choisissent une carte à jouer, et ils la placent devant eux, face cachée.
- Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte à jouer, ils la révèlent en même temps.
- Dans l'ordre inverse de la puissance (la puissance la moins forte en premier), les effets spéciaux sont appliqués. Ce qui signifie que tous les « 0 » sont appliqués, ensuite tous les « 2 », puis tous les « 3 » et enfin tous les « 7 ».
- Lorsque les effets ont été appliqués, tous les joueurs prennent la carte (ou les cartes) qui restent devant eux, et ils les ajoutent à leurs cartes déjà gagnées. Les cartes gagnées de chaque joueur doivent être triées par couleur. Normalement vous gagnez la carte que vous avez jouée, mais cela peut changer à cause des effets spéciaux.
- Une nouvelle carte est ensuite jouée, répétez ce déroulement jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus qu'une seule carte en main, qu'ils vont garder. Cela signifie que 5 cartes sont jouées dans la première manche, et 4 pendant les manches 2 à 4.

### **Phase de débat**

Lorsque les cartes ont été jouées, les points sont comptés, et les joueurs reçoivent de l'argent en récompense. L'argent est attribué séparément pour chaque couleur. Tous les joueurs doivent annoncer quelle puissance totale ils ont pour chaque couleur.

#### **Pour chaque couleur :**

- Le joueur qui a le plus de puissance rhétorique gagne 2 pièces.
- Le second reçoit en pièces, la puissance de rhétorique du vainqueur divisée par 5 et arrondie à l'inférieur.

*Remarque : un joueur qui n'a pas de puissance rhétorique (zéro) dans une couleur, ne pourra jamais gagner d'argent pour cette couleur.*

#### **En cas d'égalité pour le plus de puissance rhétorique**

- Tous les joueurs à égalité gagnent 2 pièces chacun.
- Le second est le joueur qui a la puissance rhétorique la plus élevée *mis à part* les vainqueurs. Il gagne autant de pièces qu'un cinquième (arrondi à l'inférieur) de la puissance de rhétorique de *chacun* des joueurs vainqueurs. Par exemple, si le joueur A et B ont une puissance de 16 en bleu, et les joueurs C et D ont respectivement 10 et 5, alors le joueur C sera second, et il gagnera  $16/5 = 3$  pièces pour A et pour B soit un total de 6 pièces. A et B gagneront chacun 2 pièces.

#### **En cas d'égalité pour la deuxième place**

- Tous les seconds gagnent leurs points.

Lorsque la phase de débat est terminée et que tous les joueurs ont reçus leurs points, une nouvelle manche peut commencer. Les cartes gagnées de chaque joueur restent où elles sont ; elles y restent pour la manche suivante. Les joueurs doivent aussi avoir 1 carte en main ; qui est aussi gardée pour la manche suivante. Recommencez ensuite à partir de la phase de sélection.

## **Fin de la partie**

Lorsque les 4 manches ont été jouées, la pioche doit être vide. La dernière carte que les joueurs ont en main ne sera pas utilisée.

Les deux équipes font le total de l'argent qu'elles ont, et l'équipe, qui en a le plus, remporte la partie. Dans le cas assez rare, d'une égalité, l'équipe, qui a le jeton d'espion, remporte la partie.

## **Effets Spéciaux**

### **Pots-de-vin (Bribe) (puissance rhétorique 0)**

**Symbole** : une flèche pointant vers le bas.

**Effet** : Volez toutes les cartes jouées par les autres joueurs dans cette couleur et placez-les devant vous. Si plus d'un 0 de la même couleur est joué en même temps, les effets s'annulent, rien ne se passe.

*Remarque* : Vous volez les cartes qui viennent d'être jouées. Vous ne volez pas les cartes gagnées lors des tours précédents. De plus, comme cette carte à une puissance de 0, vous pouvez la défausser après l'avoir utilisée.

### **Assassinat (Assassination) (puissance rhétorique 2)**

**Symbole** : une croix

**Effet** : Tuez (défaussez) toutes les cartes (qui ont été jouées pendant ce tour) des autres joueurs et dans d'autres couleurs que celle de cette carte. Les cartes défaussées sont retirées du jeu. Cependant, vous ne pouvez pas assassiner les cartes qui ont été volées par la carte Pots-de-vin. Remarquez aussi, que vous assassinez uniquement les cartes jouées pendant ce tour et pas les cartes qui ont été gagnées.

Si deux 2 de couleurs différentes ont été jouée en même temps, ils prennent effets tous les deux, ce qui signifie que toutes les cartes (sauf celles des pots-de-vin) sont défaussées, même les 2.

### **Espion (Spy) (puissance rhétorique 3)**

**Symbole** : une flèche retournée

**Effet** : elle ne prend effet que si elle n'a pas été la proie des pots-de-vin et si elle n'a pas été assassinée. Le joueur qui l'a jouée prend le jeton d'espion, et cela affecte la prochaine carte jouée, de la manière suivante :

En commençant par le joueur à la droite du joueur qui a joué le [3], et ensuite dans le sens horaire, les cartes sont jouées chacune leur tour, et face visible.

Cela signifie que le joueur qui a joué le [3], jouera en deuxième, et que son coéquipier jouera en dernier.

Si plusieurs [3] sont joués en même temps, le joueur qui est assis le plus loin (dans le sens horaire) du joueur qui a le jeton d'espion, est prioritaire et il reçoit le jeton d'espion.

Si le 3 est joué comme dernière carte de la manche, le jeton d'espion change de propriétaire, mais l'effet de « jouer les cartes face visible » ne sera pas reporté sur la manche suivante.

### **Carte Traîtrise (Betrayal) (Puissance rhétorique 7)**

**Symbole** : une flèche pointant sur le côté

**Effet** : elle ne prend effet que si elle n'a pas été la proie des pots-de-vin et si elle n'a pas été assassinée. Elle est mise devant le joueur à votre droite, ce qui signifie qu'il la gagnera et pas vous.

### **Les cartes de points**

Les cartes de points n'ont pas d'autre utilité que d'être pratiques ; si vous terminez avec un nombre élevé dans une couleur, vous pouvez échanger des cartes avec celle-ci pour faire les comptes plus rapidement. Par exemple vous pouvez défausser un 2, 3 et un 5 (parce que cela fait 10) d'une couleur pour les remplacer par une carte de points.

### **Partie à trois joueurs**

Le jeu change de 3 manières suivantes :

(1) Retirez 1 carte des nombres suivants : 0, 3, 5, 6, 9 10 de chaque couleur (au total 18 cartes).

(2) Vous n'avez pas de coéquipier. C'est juste vous contre les deux autres joueurs. Le joueur qui aura le plus de points à la fin, remportera la partie. En cas d'égalité, le possesseur du jeton d'espion, gagne la partie. S'il ne fait pas partie des joueurs à égalité, celui qui en sera le plus proche, dans le sens horaire, remportera la partie.

(3) La carte espion change son effet pour que le joueur à votre gauche joue sa carte en premier, ce qui signifie que vous serez le dernier à jouer.

### **Pour Terminer**

#### **Une règle a changé depuis la dernière édition du jeu**

Dans la première édition, le [3] se produisait même si vous l'aviez volé. Vous pouvez essayer de jouer de cette manière si vous le voulez.

#### **Ne soyez pas trop prudent**

Comme vous l'avez sans doute remarqué, c'est mieux de ne pas avoir les cartes les plus élevées, mais il est mieux de posséder les secondes puissances les plus fortes dans chaque couleur, mais vous gagnez aussi quelque chose si vous êtes le premier. C'est mieux de jouer et de recevoir un petit peu, que de ne pas jouer et de ne rien recevoir.

#### **N'abandonnez pas même si les choses semblent mal engagées.**

Si vous pouvez être vainqueur à égalité pour la puissance rhétorique, vous avez une chance de recevoir une belle somme d'argent.

Merci pour avoir acheté un jeu Ayatsurare Ningyokan. Veuillez vous reporter au site ci-dessous pour toutes vos questions.

Conception du jeu : Muneyuki Yokouchi

Illustrations : Akaiie

URL : <http://ayatsurare.webcrow.jp>

Traduction anglaise : Zimeon

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :