

Secret Moon

Conception du jeu : Seiji Kanai

Illustrations: Soboru Sugiura

L'Histoire

Dans un monde et une époque différents, il y avait un royaume dans lequel vivait une princesse. Cette jeune femme timide, aimait beaucoup lire, et elle était capable de s'enfermer dans la tour de la bibliothèque pour y lire et pour rêver au vaste monde qui se trouvait à l'extérieur des murs du château.

Par chance, un jour, une lettre lui arriva. La lettre vibrait de mots d'amour, et poèmes après poèmes on y louait sa beauté et son honnêteté... ou du moins on aurait pu le souhaiter. En tout cas, le contenu de cette lettre et de ces poèmes avait touché le cœur de la princesse.

« J'ai entendu parler de vous, et je viens de loin pour pouvoir vous rencontrer. Si je puis demander, j'aimerais vous rencontrer et j'aimerais vous conter le récit de mes voyages jusqu'ici ».

La princesse se décida, elle écrit une réponse et la confia à un gentil prêtre.

« La prochaine nuit de la nouvelle lune, j'ouvrirai la porte dérobée qui se trouve au fond du jardin, vous aurez ainsi l'occasion de me rencontrer à la table qui se trouve dans le jardin pour me raconter vos voyages ».

Mais quelqu'un surprit l'échange, c'était le ministre du château. Il craignait que la princesse, pour laquelle il avait travaillé si dur pour lui trouver le mari parfait, n'ait son cœur volé par une espèce de voyageur suspect et entêté. Il ordonna donc aux gardes d'être très vigilants.

Quel destin les attend ? Est ce que la princesse sera capable d'entendre les récits du voyageur, ou est-ce que le ministre réussira à mettre ses Gardes en travers de leur chemin?

Aperçu du jeu

Les parties durent 10 minutes, et le jeu peut se jouer de 5 à 8 joueurs (6-7 conseillés). Les joueurs sont répartis dans « l'équipe de la princesse (La Princesse et le Voyageur) » et « l'équipe du ministre (Ministre et Gardes) », et leur but est de faire en sorte que leur équipe remporte la partie. Au départ, tous les rôles sont cachés, mais les joueurs, pendant la partie peuvent essayer d'enquêter sur les rôles. A chaque manche, tous les joueurs reçoivent des cartes d'ordre de tour de jeu au hasard, et ils joueront leur tour en fonction de la carte reçue.

Chacun leur tour, ils réalisent une action, telle que regarder la carte d'un autre joueur, ou bien se protéger ou encore essayer de trouver l'identité des autres joueurs grâce à des suppositions malines...

Si la Princesse et le Voyageur réussissent à garder leur identité pour un certain temps, ou s'ils arrivent à assommer le ministre, ils trouveront enfin le temps de partager le récit des aventures du Voyageur, et alors ils auront gagné. D'un autre côté l'équipe du Ministre essaye de retrouver la Princesse et le Voyageur, ou ils essayent d'assommer la Princesse pour pouvoir gagner. Le Prêtre, (secrètement du côté de la Princesse), gagne si l'équipe de la Princesse l'emporte.

Seul le destin connaît la tournure que peuvent prendre les événements.

Contenu

16 cartes (8 cartes personnage, 8 cartes de tour de jeu)

30 marqueurs (3 marqueurs pour chacune des 8 couleurs + 4 marqueurs de Ministre et 2 marqueurs de Princesse).

Ce livret de règles

Aperçu des cartes et des marqueurs

Cartes Personnage

1. Le nom de la carte
L'équipe de la Princesse est en rouge, l'équipe du Ministre est en bleu.
2. A quoi ressemble le personnage.
3. Effet spécial / Ligne
L'effet spécial que possède le personnage, ainsi que ce qu'il faut répondre lorsqu'on est questionné sur l'allégeance.

Cartes d'Ordre de tour de jeu

1. Numéro d'Ordre
2. Liste d'action
Un résumé des actions possibles.

Marqueurs

Il y en a de trois sortes : les marqueurs de joueurs (3 marqueurs pour chacune des 8 couleurs), les marqueurs de Princesse et les marqueurs de Ministre. Ils sont utilisés pour indiquer quelle information a été demandée et donnée pendant la partie. Dès que vous vous serez habitué au jeu vous n'en aurez plus besoin.

Préparations

1. Chaque joueur prend trois marqueurs de joueur d'une couleur. Les marqueurs de la Princesse et du Ministre sont placés au centre de la zone de jeu.
2. Mélangez les cartes personnages et distribuez-en une à chaque joueur. Tous les joueurs regardent secrètement leur carte, et ils la laissent face cachée pour que les autres joueurs ne puissent pas voir ce qu'il y a dessus. Toutes les cartes restantes sont placées au milieu de la zone de jeu en tant que cartes PNJ (Personnage Non Joueur). Elles fonctionneront comme des cartes de joueur normales (pour la plupart).
3. Tous les joueurs ferment les yeux, et quelqu'un compte à haute voix jusqu'à cinq. Pendant que le joueur compte, les joueurs qui ont la Princesse ou le Voyageur ouvrent leurs yeux pour se reconnaître (s'il n'y en a qu'un ou pas du tout, l'un d'entre eux ou les deux peuvent être des PNJ). Cela met fin à la phase de préparation.

A 5 joueurs

Lors d'une partie à 5 joueurs, mélangez d'abord le Prêtre et les quatre gardes, puis retirez au hasard une carte sans la regarder. Ensuite, mélangez les cartes restantes avec la Princesse, Le Voyageur et le Ministre, et distribuez-les aux joueurs comme d'habitude (la partie se jouera avec 1 garde de moins ou avec le Prêtre en moins).

Déroulement du Jeu

La partie se joue en 3 manches. La partie se termine après la troisième manche. Chaque manche se déroule de la manière suivante :

1. Mélangez les cartes d'ordre de tour de jeu et distribuez-en une à chaque

joueur. Mettez les cartes restantes de côté.

2. Les joueurs chacun leur tour, en commençant par le joueur qui a la carte de tour de jeu avec le chiffre le plus bas ; chaque tour étant une des actions possibles suivantes : (voir ci-dessous)

Lorsqu'un joueur a terminé son tour, il place sa carte de tour de jeu au milieu de la table, et c'est au joueur suivant (dans l'ordre de tour de jeu) de jouer.

3. Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur tour, la manche est terminée. Recommencez à partir de l'étape 1 en mélangeant les cartes d'ordre et jouez une autre manche.

On fait ceci pendant trois manches, ou jusqu'à ce que le jeu se termine prématurément.

Actions

Le joueur dont c'est le tour réalise une des 6 actions ci-dessous (si c'est autorisé pour votre personnage pendant ce tour). Vous pouvez choisir de passer, mais cela n'a aucun sens.

- * **Enquêter** **Regarder une carte de personnage.**
- * **Se Renseigner** **Poser la question « qui va là ? » à un autre joueur.**
- * **Accuser** **Deviner une carte personnage et révélez-la (si c'est incorrect, révélez la vôtre)**
- * **Se Cacher/Se Protéger** **Défendre quelqu'un ou vous-même (*indisponible pendant la manche 3*)**
- * **Interrompre** **Forcer un autre joueur à passer son tour.**
- * **Capturer** **« Capturer » un joueur qui a révélé son personnage**
Indisponible pour les gardes.

Enquêter

Choisissez un autre joueur ou un PNJ, et regardez sa carte de personnage. Mettez votre marqueur sur ce joueur ou sur le PNJ pour indiquer que vous avez enquêté sur ce personnage.

Vous n'êtes pas autorisé, et ce de n'importe quelle manière que ce soit, à révéler ce que vous avez vu.

Se Renseigner

Choisissez un joueur et demandez-lui « Qui va là ? ». La réponse du joueur est dictée par qui il est :

- * La Princesse et le Voyageur restent silencieux.
- * Le Ministre dit « C'est moi imbécile, le Ministre ! »
- * Le Prêtre et les Gardes disent « C'est juste moi ».

Le joueur qui a répondu prend un marqueur de l'équipe correspondante (Princesse ou Ministre).

Accuser

Choisissez un joueur ou PNJ et annoncez un des 5 rôles (« Princesse », « Voyageur », « Ministre », « Garde » ou « Prêtre »).

Si votre supposition était bonne, le joueur accuse révèle sa carte personnage.

Si votre supposition était fautive, le joueur accusé répond « C'est faux », **et le joueur qui a accusé doit révéler sa carte personnage.**

Le joueur accusé n'est pas autorisé à mentir.

Vous pouvez accuser un joueur qui a déjà une carte révélée.
Si vous accusez un PNJ, regardez secrètement la carte. Si votre supposition était bonne révélez la carte. Si c'est faux, révélez votre carte.

Se cacher / Se protéger

IMPORTANT : Cette action n'est pas disponible pendant la dernière manche (manche 3).

Choisissez un joueur (cela peut être vous aussi), et tournez sa carte personnage sur le côté. Cela signifie que le joueur est protégé et qu'il ne peut pas être la cible de n'importe quelle autre action pendant la fin de la manche.

L'état de protection est remis à zéro à la fin de la manche ; retournez la carte pour la mettre droite.

Interrompre

Choisissez un joueur et défaussez sa carte d'ordre de tour de jeu. Si ce joueur devait encore jouer son tour pendant la manche, il perd le droit de le jouer.

En conséquence, le joueur qui a interrompu est capturé (voir plus tard). Révélez votre carte personnage et mettez-la à l'envers pour l'indiquer.

Capturer

IMPORTANT : Cette action n'est pas disponible pour les gardes.

Choisissez une carte personnage révélée et "assommer" ce personnage. La carte du personnage assommé est mise à l'envers pour indiquer ceci.

*** A propos d'être capturé**

Si un joueur est capturé, il doit révéler sa carte (à moins qu'elle était déjà révélée) et il la tourne à l'envers pour indiquer qu'il a été capturé.

Ce joueur est maintenant éliminé pour le reste de la partie. Il ne reçoit plus de cartes de tour de jeu. Cependant il gagne quand même si son équipe gagne.

Fin de la partie

Si une des quatre choses suivantes se produit, la partie est terminée :

- * La troisième manche est terminée (l'équipe de la Princesse gagne)
- * Le Ministre est capturé (l'équipe de la Princesse gagne)
- * La Princesse est capturée (l'équipe du Ministre gagne)
- * La Princesse et le Voyageur sont tous les deux révélés (l'équipe du Ministre gagne).

Si la partie se termine à la troisième manche, ou alors le Ministre est capturé, la Princesse, le Voyageur et le Prêtre gagnent. Ils ont réussi à endormir le Ministre et pendant que les gardes sont désorientés, ils peuvent enfin avoir leur discussion.

Si la Princesse est capturée, ou que la Princesse et le Voyageur sont tous les deux révélés, le Ministre et les Gardes l'emportent. La Princesse est réprimandée par le Ministre, et le Voyageur doit s'enfuir dans la nuit.

Règles importantes

Dans ce jeu les joueurs n'ont, en gros, pas le droit de parler. Tous les joueurs sont des personnages se cachant silencieusement dans le jardin pendant la nuit, et s'ils font le moindre bruit, ils seront découverts.

Donc les joueurs ne sont pas autorisés à parler sauf pour ce qui est stipulé dans les

règles. Et bien sûr, **vous n'êtes pas autorisé à montrer votre carte, vous ne pouvez pas dire ce que c'est, et même pas mentir sur ce que c'est. Et vous n'êtes pas non plus autorisé à suggérer aux autres ce qu'ils doivent faire.**

Mais, bien sûr vous pouvez parler de choses qui n'ont rien à voir avec le jeu. Si par hasard vous criez parce que quelqu'un vous a donné un petit coup, et bien ça arrive. Et vous retenir d'aller aux toilettes parce que vous devez rester silencieux, et bien ce n'est pas bon pour votre santé. Donc, de toutes manières, vous pouvez parler tant que c'est fait dans la bonne humeur.

Lorsqu'on vous demande « Qui va là ? » pendant la partie, vous n'êtes pas autorisé à mentir.

Conseils sur les Personnages

La Princesse

Le personnage le plus important dans l'équipe de la Princesse. Étant donné que l'équipe de la princesse perd si vous êtes attrapé, vous devez vous cacher encore mieux que le voyageur, et beaucoup vont essayer de vous trouver. Cependant, le seul à pouvoir techniquement vous capturer c'est le Ministre, ne soyez pas désespéré juste parce qu'on vous a découvert. Vous pouvez vous cacher, et vous pouvez essayer d'accuser les gardes restants pour gagner du temps.

Le Voyageur

La partie n'est pas terminée même si le Voyageur est capturé, vous pouvez donc agir avec plus de bravoure. Vous savez qui est la Princesse, et le reste des joueurs est pratiquement composé que de gardes, vous pouvez donc les accuser et ainsi réduire leur nombre. Cependant, vous perdez si vous et la Princesse êtes tous les deux révélés, donc si vous voulez jouer de manière intrépide, vous devez bien cacher la Princesse. Et puis, pourquoi ne pas enquêter sur la Princesse, juste pour induire les autres en erreur ?

Le Ministre

Le personnage le plus important dans l'équipe du Ministre. C'est aussi le seul à pouvoir accuser sans risque dans cette équipe, bien qu'accuser de trop puisse attirer trop d'attention. Vous pourriez vouloir commencer avec quelques enquêtes. Si vous êtes découvert, espérez la protection des Gardes et accusez les autres pour pouvoir les trouver.

Le Garde

Effet Spécial : Si cette carte est révélée, vous êtes capturé.

Les gardes sont vraiment faibles. Dans l'esprit, dès que vous êtes découvert, vous tombez dans les pommes et vous êtes capturé.

Mais vous ne pouvez pas partir faire votre ronde en ayant peur. Vous n'êtes pas seul. Utilisez votre nombre, et repérez votre ennemi. Parfois vous aurez besoin de vous sacrifier pour réussir.

Le Prêtre

En réalité vous êtes le troisième membre de l'équipe de la Princesse, mais si on vous pose la question, vous répondez la même chose qu'un Garde. Pour cacher l'emplacement de la Princesse, vous pouvez commencer par vous Cacher pendant la première manche pour attirer l'attention, ou vous pouvez accuser les gardes comme le ferait le Voyageur. D'une certaine façon, le Prêtre pourrait bien être le

personnage le plus intéressant dans le jeu.

Personnalités

La Princesse

La deuxième fille du roi. En tant que fille unique de la seconde épouse du roi, elle a été élevée séparément du reste des autres, et c'est ainsi qu'elle en est venue à chérir ces moments de lecture où elle est seule.

Liée à ses responsabilités en tant que membre de la royauté, elle nourrit un vrai désir de voir d'autres pays, et en tant que fervente lectrice de roman d'amour, elle est intriguée par l'idée du secret, les rencontres silencieuses avec des hommes chevaleresques. Plusieurs facteurs l'ont entraînée à prendre cette décision osée et c'est pourquoi elle a demandé l'aide du Prêtre qui lui avait apporté la lettre.

Le Voyageur

Un jeune homme qui est venu d'un très lointain pays. Il est en fait le troisième fils d'un homme puissant dans son pays, et il a déjà rencontré et discuté avec la princesse lors d'un festival quand il était enfant. Il est complètement désintéressé par la politique, et il s'est entraîné pour pouvoir un jour quitter son pays et parcourir le monde.

Pendant ses voyages, il a découvert l'identité de la fille qu'il avait rencontrée enfant, et il est venu pour la voir encore une fois. L'autre jour il a confié une lettre au prêtre.

Le Ministre

Un bureaucrate puissant qui dirige le château. Sa loyauté envers la cour royale est solide, et il veille sur la princesse comme il veille sur ses propres filles. Depuis la folie de la lettre d'amour, il a gardé les yeux et les oreilles ouverts, dans la crainte qu'un jeune homme peu digne de confiance attire l'attention de sa protégée. Il a déjà brûlé beaucoup de lettres d'amour qui étaient destinées à la Princesse.

Il est plutôt surpris par cette prise de risque par la Princesse, mais malgré tout, il ne peut pas laisser passer ceci, et il a donc décidé de mettre fin à cette folle rencontre nocturne.

Les Gardes

Des Gardes loyaux travaillant au château. Sur ordres du Ministre, ils patrouillent dans le jardin la nuit. Ce sont de simples Gardes, et ils ne sont pas autorisés à faire des choses contre leurs supérieurs ? Beaucoup d'entre eux sont désolés pour la vie confinée de la princesse, et ils n'ont pas vraiment envie de faire cesser son aventure nocturne.

Le Prêtre

Une gentille femme prêtre. Quand la Princesse lui a demandé de l'aide, elle accepta presque immédiatement. Officiellement, elle aide le Ministre à trouver la Princesse, mais elle utilise les rondes pour gagner du temps. C'est un être gracieux, mais elle a aussi été entraînée durement en tant que femme sainte, il ne faudrait pas sous-estimer son agilité.

Pour Finir

Cette fois je voulais être dans l'air du temps et je voulais donc faire un jeu du type des loups garous. Je ne suis, personnellement, pas très doué pour discuter, et donc pas très bon pour ce type de jeu, je voulais donc en créer un qui pourrait plaire à des

gens comme moi, en diminuant le besoin de mentir et de bluffer, pour le transformer en un jeu de déduction où vous utilisez juste les règles.

Je ne suis pas non plus très fan des histoires de meurtres ; je voulais donc une histoire plus romantique. Ce jeu est une sorte de suite de mon jeu précédent « Love Letter », si cela peut convenir et être apprécié par les joueurs.

Même dans ce jeu, il est difficile au départ de choisir quoi faire, mais les parties sont assez courtes pour que vous considériez les premières parties comme un entraînement, et donc que vous jouiez 2 à 3 parties avec le même groupe.

De grands remerciements pour avoir essayé mon jeu. Je veux constamment m'améliorer donc, si possible, revenez me voir pour mon prochain jeu aussi.

Enfin je voudrais remercier Noboru Sugiura pour toujours me fournir des illustrations magnifiques, je te tiens aussi à remercier tous les joueurs qui ont participé aux tests de ce jeu.

Seiji Kanai

Version des Règles 20140830

Première Édition 2014-10-15

Édité par Kanai Factory (Seiji Kanai)

Mail : kanaiseiji@gmail.com

Site web : <http://kanai-factory.web.infoseek.co.jp/>

Site web de l'illustrateur : <http://red.zero.jp/box/>

* Veuillez ne pas utiliser les illustrations du jeu sans autorisation.

* Ce jeu est une fiction, toutes ressemblances avec des personnes ou des groupes ne seraient que pures coïncidences.