



# Intrigue

De Stefan Dorra pour 3 à 5  
joueurs à partir de 12 ans

- **5 châteaux** de couleurs bleu, jaune, vert, rouge et violet. Chaque château est constitué de 4 zones : 1.000, 6.000, 10.000 et 3.000.
- **40 conseillers** de couleurs bleu, jaune vert, rouge et violet. Pour chaque couleur, il y a 2 Prêtres, 2 Ecrivains, 2 Médecins et 2 Biologistes.
- **150 billets** avec les valeurs 10.000, 5.000 et 1.000 ducats.
- **1 île**

## Idee du jeu

Chaque joueur possède un château (constitué de 4 zones) et 8 conseillers de la même couleur. Chaque joueur envoie ses propres conseillers dans les châteaux adverses et essaye de se placer dans les zones les plus lucratives. Pour être placé dans les meilleures zones des châteaux adverses (et ainsi avoir des revenus plus élevés), on doit particulièrement insister sur la qualité de ses conseillers, mais la concurrence est rude et on se retrouve toujours en conflit avec ses concurrents. Un petit pot-de-vin, un peu de négociation, des menaces, de la persuasion, des flatteries, tout est permis et vous **n'êtes pas obligé** de tenir vos promesses.

Au cours du jeu les joueurs recevront de plus en plus d'argent. D'une part grâce à la position et donc aux revenus que lui rapporteront ses conseillers placés dans les châteaux adverses. D'autre part grâce aux pots-de-vin que lui verseront ses adversaires pour placer leurs conseillers dans son château.

Après cinq tours de jeu, le vainqueur est le joueur qui a accumulé le plus de ducats, quels que soient les moyens qu'il a employé pour cela.

## Préparation du jeu

Chaque joueur prend un château et le pose face visible devant lui, la zone à 1.000 complètement à gauche, puis celle à 6.000, ensuite celle à 10.000 et enfin celle à 3.000.

Chaque joueur prend ensuite les 8 conseillers de la même couleur que son château et les pose à droite de son château.

L'île est posée au milieu de la table.

Les billets sont triés par valeur et posés à côté de l'île. Ils forment la **banque**. Chaque joueur reçoit 32.000 ducats comme capital de départ (soit 2 billets de chaque valeur).

Les joueurs gardent ensuite, et pour toute la durée de la partie, leur argent caché. Il est possible de faire de la monnaie avec la banque à tout moment.

A moins de 5 joueurs, les châteaux et conseillers des couleurs non choisies retournent dans la boîte.

*En haut de la page 3 de la règle allemande, on voit la préparation pour une partie à 4 joueurs. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre (Rouge, Jaune, Vert, Bleu). C'est cet ordre qui sera utilisé dans les exemples de cette règle.*

### **Les châteaux et les conflits**

**Avant** d'expliquer le déroulement du jeu, voici quelques conseils importants sur les châteaux des joueurs et les conflits, qui ont lieu lorsque plusieurs joueurs sont intéressés par la même zone dans un château. Les explications détaillées des conflits seront décrites plus loin.

Chaque joueur doit placer dans son château les conseillers adverses qui se sont présentés chez lui. Les candidats pour une place doivent d'abord être placés un peu à l'écart du château, sur la table. Si un candidat est pris, il est placé dans la zone souhaitée. Les conseillers refusés sont immédiatement posés sur l'île où ils resteront jusqu'à la fin de la partie.

**Dans chacune des 4 zones d'un château, il ne peut y avoir qu'un seul conseiller.** Le propriétaire d'un château choisit librement dans quelle zone il place les conseillers qui se présentent. **Très important : il ne peut pas y avoir deux conseillers du même type dans un château.**

**Exemple** (voir illustrations en haut de la page 4 de la règle allemande) :

*Le propriétaire du château vert a placé le prêtre rouge dans la zone à 3.000. Le biologiste bleu, qui est candidat, doit être placé dans l'une des 3 autres zones. Le joueur vert peut donc librement placer le biologiste bleu, soit dans la zone à 1.000, soit dans la zone à 6.000, soit dans la zone à 10.000.*

Lorsqu'un joueur a placé un conseiller dans une zone, les conseillers du même type seront placés dans cette zone jusqu'à la fin de la partie. Un type de conseiller ne peut pas changer ou quitter une zone. Si un conseiller d'un type se présente à un château dans lequel il y a déjà un conseiller de ce type, il y a un conflit et le propriétaire du château doit décider s'il laisse l'ancien conseiller dans son château ou s'il le vire (banni sur l'île) pour le remplacer par le candidat pour cette zone. La situation par laquelle un conseiller se trouvant dans un château est attaqué par **un ou plusieurs** candidats de ce type de conseiller s'appelle un **conflit interne**.

**Exemple** (voir illustration au milieu de la page 4 de la règle allemande) :

*Un biologiste est candidat pour une place dans le château rouge. Il y a déjà un biologiste (vert) dans la zone à 10.000 de ce château, un conflit interne a donc lieu. Le joueur rouge, propriétaire du château doit décider s'il garde le biologiste vert dans la zone à 10.000 où s'il le remplace par le jaune. Le biologiste qui n'est pas*

*choisi par le joueur rouge sera banni sur l'île. Le joueur rouge choisit librement quel biologiste il envoie sur l'île.*

Si plusieurs conseillers du même type se présentent à un château dans lequel **il n'y a toujours pas** de conseiller de ce type, un **conflit externe a lieu**. Le propriétaire du château ne peut accepter qu'un seul candidat, les autres seront bannis sur l'île. Le propriétaire du château choisit librement le candidat qu'il place dans l'une de ses zones.

**Exemple** (voir illustration en haut de la page 5 de la règle allemande) :

*Il y'a 3 prêtres candidats (jaune, rouge, vert) à une place dans le château bleu. Le propriétaire du château doit bannir 2 candidats sur l'île et placer le 3<sup>ème</sup> dans l'une des 3 zones libres de son château. Il choisit librement quels candidats il bannit et dans quelle zone il place le 3<sup>ème</sup>.*

### **Déroulement du jeu**

On détermine quel joueur commence. Pour simplifier, nous appellerons le joueur dont c'est le tour, le **premier joueur**. Le premier joueur doit réaliser 3 actions successivement :

- 1. Encaisser les revenus**
- 2. Placer les conseillers adverses dans son château**
- 3. Placer deux de ses conseillers à coté des châteaux adverses**

Lorsque le premier joueur a réalisé ses actions, son voisin de gauche devient le nouveau premier joueur. Lorsque chaque joueur a été « Premier Joueur » une fois, le tour est terminé. Lorsque 5 tours de jeu ont été effectués, la partie est terminée et on procède au décompte.

#### **1<sup>ère</sup> action : Encaisser des revenus**

Le premier joueur reçoit, pour chacun de ses conseillers placés, à ce moment, dans une zone d'un château adverse, la somme correspondante (1000, 3000, 6000 ou 10000 ducats). C'est la **banque** qui verse l'argent.

**Exemple** (voir illustration en bas de la page 5 de la règle allemande) :

*Jaune est le premier joueur. L'un de ses biologistes se trouve en ce moment dans la zone à 10.000 du château rouge. Son deuxième biologiste est dans la zone à 3.000 du château vert et il a en plus l'un de ses médecins dans la zone à 6.000 du château vert. Jaune touche donc un revenu de 19000 ducats de la banque.*

**Attention :** Lors du premier tour, la première action n'a pas lieu puisque chaque premier joueur n'aura encore placé aucun conseiller dans les zones adverses lorsque son tour viendra et ne touchera donc pas de revenus.

#### **2<sup>ème</sup> action : Placer les conseillers adverses dans son château**

Le premier joueur doit placer les conseillers qui sont candidats dans une zone de son château. Comme expliqué précédemment, on ne peut avoir qu'un seul conseiller de

chaque type dans son château. Si plusieurs candidats appartiennent au même type de conseiller, un conflit aura lieu, de la manière décrite précédemment.

Lors du placement des candidats, le premier joueur doit réaliser les actions suivantes dans l'ordre. **D'abord**, il doit (si la cas se présente) placer tous les candidats qui ne sont pas engagés dans un conflit. **Ensuite**, il doit (si le cas se présente) résoudre tous les conflits externes. **Pour finir**, il doit (si le cas se présente) résoudre tous les conflits internes.

***Attention :** Lors du premier tour de jeu, le tout premier « Premier Joueur » ne pourra pas réaliser la 2<sup>ème</sup> action car il ne pourra évidemment pas y avoir de conseillers adverses qui se seront présentés à son château.*

- D'abord, le premier joueur doit placer tous les candidats qui ne sont engagés **ni** dans un conflit interne, **ni** dans un conflit externe. Tous les candidats répondant à ces critères indiquent (dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le voisin de gauche du premier joueur) ses souhaits sur la zone où il voudrait que son (ses) conseiller(s) soi(en)t placé(s). Il négocie tout à fait librement avec le premier joueur et peut passer tout type d'accord avec lui. **Ensuite, il doit** annoncer clairement et à haute voix une somme d'argent qu'il donne immédiatement au premier joueur.

***Attention :** Tous les pots-de-vin versés doivent être d'au moins 1000 ducats ou doivent être des multiples de 1000. La somme annoncée est une décision définitive et il est impossible, par la suite, de revenir sur cette somme, ni pour l'augmenter, ni pour la diminuer.*

**Après** avoir encaissé toutes les sommes proposées par les joueurs concernés, le premier joueur décide librement dans quelle zone de son château il place les conseillers qui ne sont pas engagés dans un conflit (et seulement ceux-là) en respectant les règles de placement.

***Attention :** Le premier joueur n'est jamais obligé de tenir ses promesses. Tous les joueurs ont la possibilité d'intervenir dans la négociation pour prodiguer conseils et menaces ou pour faire des commentaires.*

**Exemple** (voir illustration en haut de la page 7 de la règle allemande) :

*Jaune est le premier joueur. Le poste de sa zone à 6.000 est déjà occupé. Sur les 4 candidats, seul l'écrivain bleu n'est engagé dans aucun conflit. Bleu annonce : « Je te donne 5000 ducats et tu places mon écrivain dans ta zone à 10.000, OK ? En plus, je te promets de placer l'un de tes conseillers dans ma zone à 10.000 lors du prochain tour. » Le premier joueur répond : « Si tu me donnes 8000, l'accord est conclu ! ». Bleu est d'accord et il paye 8000 ducats à Jaune. Le premier joueur sourit et place l'écrivain de Bleu dans sa zone à 1.000 au lieu de la zone à 10.000. Bleu jure qu'il se vengera.*

- Après avoir placé tous les conseillers qui ne sont pas engagés dans des conflits, le premier joueur doit maintenant s'occuper de **tous les conflits externes**, de la manière décrite précédemment. Dans le sens des aiguilles d'une montre, en

commençant par le voisin de gauche du premier joueur, tous les joueurs qui ont un ou plusieurs conseillers engagés dans un conflit versent leurs pots-de-vin au premier joueur (et négocie avec lui, évidemment). Ensuite, le premier joueur décide librement quel candidat il place dans quelle zone et pose les autres candidats sur l'île.

**Exemple (voir illustration en bas de la page 7 de la règle allemande) :**

*Les biologistes rouge et vert sont engagés dans un conflit externe. Vert est assis à la gauche de Jaune qui est le premier joueur, c'est donc à Vert de négocier et de verser son pot-de-vin en premier. Vert se contente de réclamer la zone à 3.000 et paye 4000 ducats à Jaune pour cela.*

*Rouge souhaite être placé dans la zone à 10.000. Il négocie avec Jaune, le supplie et évoque leur longue amitié avant de lui donner 12000 ducats. Jaune a pitié de Rouge et il envoie le biologiste Vert sur l'île. Cependant, il ne place pas Rouge dans la zone à 10.000, mais dans la zone à 3.000.*

- Pour finir, **tous les conflits internes** doivent être gérés de la manière décrite précédemment. Le joueur dont le conseiller se trouve dans une zone du château du premier joueur négocie et paye son pot-de-vin en premier. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs qui sont engagés dans ce conflit interne négocie et paye leur pot-de-vin. Ensuite, le premier joueur décide librement s'il garde l'ancien conseiller où s'il le remplace par l'un des candidats. Si plusieurs conflits internes doivent avoir lieu, on commence par celui qui concerne la zone la plus « faible », ensuite la zone juste au-dessus et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les conflits internes aient été résolus.

**Exemple (voir illustration de la page 8 de la règle allemande) :**

*Les prêtres bleu et vert sont engagés dans un conflit interne. Vert désire évidemment rester dans la zone à 6.000, mais il craint que le joueur Jaune ne désire l'envoyer sur l'île. Il paye donc le minimum possible, à savoir 1000 ducats. Bleu flaire la bonne affaire et il offre 4000 ducats à Jaune pour être placé dans la zone à 6.000. Le joueur veut plus et lui réclame 8000. Bleu n'est pas d'accord et reste sur ses 4000 ducats qu'il donne à Jaune. Le premier joueur n'hésite pas longtemps et renvoie le prêtre Bleu sur l'île. Bleu est terriblement offensé et promet une terrible vengeance.*

**Remarque :** Il est très rare qu'un premier joueur doivent gérer tous les types de conflit durant un même tour de jeu. La plupart du temps, il n'y a qu'un ou deux conflits. Parfois, il peut aussi arriver qu'il n'y ait aucun candidat.

**3<sup>ème</sup> action : Placer deux de ses conseillers à coté des châteaux adverses**

Le premier joueur doit ensuite placer deux de ses conseillers, qui se trouvent encore à coté de son château, à coté de châteaux adverses. Il place les deux conseillers à coté des châteaux où il désire avoir des candidats.

**Attention :** *Les conseillers d'un joueur ne peuvent pas être candidats dans son château. Il n'y a pas d'autre limitation. En particulier, le premier joueur n'est pas obligé de répartir équitablement ses conseillers dans les châteaux de ses adversaires.*

### **Revenus finaux et fin du jeu**

On effectue 5 tours de jeu de la manière décrite.

Lors du premier tour, seules les actions 2 et 3 sont réalisées. Lors des tours 2 à 4, les 3 actions sont réalisées. Lors du 5<sup>ème</sup> tour, seules les actions 1 et 2 sont effectués car tous les conseillers sont déjà en jeu. Il est facile de savoir quand a lieu la fin du 5<sup>ème</sup> tour, car après que chaque joueur ait été premier joueur, il n'y a plus que des conseillers sur l'île ou dans les châteaux. Il n'y a plus de candidats à coté des châteaux.

A près la fin du 5<sup>ème</sup> tour, chaque joueur reçoit **encore une fois** de l'argent en fonction de la position de ses conseillers dans les châteaux adverses. Le jeu est ensuite terminé. Le joueur qui a le plus de ducats remporte la partie.

### **Encore deux exemples de conflits**

Pour les deux exemples suivants, 5 joueurs participent à la partie. L'ordre autour de la table est : Rouge, Jaune, Vert, Bleu et Violet.

#### **Exemple (voir illustration en bas de la page 9 de la règle allemande) :**

*5 conseillers sont candidats à une place dans le château de Rouge qui est le premier joueur.*

*Le prêtre violet n'est engagé dans aucun conflit. Les deux biologistes et les deux écrivains sont engagés dans leur propre conflit externe.*

*Le prêtre violet doit être placé en premier et Violet commence donc à négocier avec Rouge. Violet paye son pot de vin et le premier joueur place le prêtre dans la zone de son choix.*

*Ensuite, les deux conflits externes doivent être gérés. En jouant dans le sens des aiguilles d'une montre, Jaune doit négocier le premier et verse son pot-de-vin à Rouge, puis c'est au tour de Vert et enfin de Bleu. Ensuite, le premier joueur doit placer un biologiste et un écrivain dans son château. L'écrivain et le biologiste non sélectionné seront envoyés sur l'île.*

**Attention :** *le médecin vert reste un tour de plus dans la zone à 3.000 car il n'a pas été attaqué.*

#### **Exemple (voir illustration en haut de la page 10 de la règle allemande) :**

*4 conseillers sont candidats. Il y'a 2 conflits internes. Le conflit pour la zone à 3.000 sera géré en premier. Pour commencer, Rouge (en tant que joueur déjà présent dans le château) doit négocier et payer son pot-de-vin au premier joueur. C'est ensuite au tour de Vert. Ensuite, le premier joueur bannit le biologiste de son choix sur l'île et pose (ou laisse) l'autre dans la zone à 3.000.*

*Ensuite, le conflit pour la zone à 10.000 doit être géré. Pour commencer, Violet (en tant que joueur déjà présent dans le château) paye son pot-de-vin, ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est au tour de Rouge, puis de Vert et enfin de Bleu. Trois des quatre prêtres sont donc bannis sur l'île, le quatrième est placé dans la zone à 10.000.*

**Attention :** L'écrivain rouge reste un tour de plus dans la zone à 6.000, car il n'a pas été attaqué.

### **Conseils et tactiques**

- **Cas particulier :** si un joueur n'a plus d'argent, il ne peut offrir que le pot-de-vin minimum de 1000 ducats. Ces 1000 ducats sont payés par la banque.
- Faites attention si vous avez placé des conseillers dans les deux zones les moins intéressantes de votre château ; vos adversaires peuvent alors obtenir les postes lucratifs avec de faibles pots de vin.
- Lorsque vous avez obtenu un poste à 10.000, vous avez une bonne chance de conserver ce poste si le même joueur a le poste à 10.000 de votre château : « Tant que je conserve ma place, tu gardes la tienne ! »
- Lorsque vous donnez un poste important, faites attention au nombre de conseillers de ce type qui sont encore en jeu. Par exemple, si vous donnez le poste à un docteur et qu'il n'y a plus de docteur en jeu, vous devrez réclamer des pots-de-vin plus importants car plus personne ne pourra obtenir ce poste. Veillez à posséder encore des conseillers bien placés pour la fin de la partie.
- Evitez au maximum que vos adversaires ne s'immiscent dans vos négociations. Suppliez, menacez, implorez et faites des promesses. Tout est permis, le plus important, c'est de gagner de l'argent. N'oubliez pas que les accords sont faits pour être rompus. Mais souvenez-vous, parfois la confiance et l'honnêteté peuvent aussi être payants.
- Souvenez vous aussi que malgré toutes les méchancetés que vos adversaires peuvent vous faire pour gagner de l'argent, **ce n'est qu'un jeu**. Après la partie, serrez la main du plus infâme maître chanteur pour vous réconcilier.

## **RESUME DES REGLES**

Chaque joueur reçoit un château (4 zones) ainsi que les 8 conseillers de la même couleur qu'il pose faces visibles devant lui. On pose l'île et les billets, triés par valeur, au centre de la table. Chaque joueur reçoit 32000 ducats. On peut faire la monnaie à tout moment.

- Chaque type de conseiller ne peut être présent qu'une fois dans chaque château.
- Il ne peut y avoir qu'un seul conseiller par zone de château.
- Les conseillers d'un joueur ne peuvent pas être candidat dans le château de ce joueur.
- **Pas de conflit :** un candidat se présente à un château et il n'y a pas de conseillers de ce type, ni en candidat, ni dans le château.

- **Conflit externe** : plusieurs conseillers du même type sont candidats dans le même château et il n'y a pas encore de conseillers de ce type dans le château.
- **Conflit interne** : il y a un ou plusieurs conseillers qui sont candidats dans un château où se trouve déjà un conseiller de ce type.
- Chaque pot-de-vin doit être d'au moins 1000 ducats. Vous n'êtes jamais obligé de tenir vos promesses.

## **DEROULEMENT :**

Le premier joueur réalise les 3 actions suivantes dans l'ordre, puis ce sera au tour de son voisin de gauche d'être le premier joueur. Lorsque chaque joueur a été « premier joueur » une fois, le tour est terminé.

**1. Encaisser les revenus** : le premier joueur reçoit de la banque les revenus correspondants aux places de ses conseillers dans les châteaux adverses.

**2. Placer les conseillers adverses dans son château** : le premier joueur doit :

- **d'abord** placer tous les candidats qui ne sont engagés dans aucun conflit. Dans l'ordre du tour, en commençant par le voisin de gauche du premier joueur, les candidats négocient avec le premier joueur et lui verse immédiatement un pot-de-vin. Ensuite le premier joueur place le conseiller dans la zone libre de son choix dans son château.

- **ensuite**, il doit s'occuper de tous les conflits externes. Tous les candidats engagés dans des conflits externes (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre) négocient avec le premier joueur et lui verse un pot-de-vin. Le premier joueur place ensuite un conseiller pour chaque conflit externe dans une zone libre de son château. Les autres conseillers sont placés sur l'île.

- **pour finir**, le premier joueur s'occupe des conflits internes. Le joueur qui se trouve déjà dans le château négocie et paye son pot-de-vin en premier, puis les autres candidats à ce poste font de même. Ensuite, le premier joueur peut soit garder le conseiller déjà dans son château, soit placer l'un des candidats dans cette zone. Dans tous les cas, les autres conseillers sont placés sur l'île. S'il y a plusieurs conflits internes, on les résout les uns après les autres en commençant par celui pour la zone la plus « faible » et en finissant par la zone la plus « forte ».

**3. Placer deux de ses conseillers à coté des châteaux adverses** : le premier joueur pose deux de ses conseillers à coté des châteaux adverses (il peut les poser à coté de deux châteaux différents ou à coté du même).

## **FIN DU JEU**

Après la fin du 5<sup>ème</sup> tour, chaque joueur reçoit de l'argent pour tous ses conseillers placés dans des châteaux adverses (en fonction de la zone dans laquelle ils se trouvent). Le joueur le plus riche remporte la partie.