

---

# Affaires Douteuses & Détournements

Un jeu de rôle pour 3 joueurs et plus

« Il faut se soumettre ou se démettre »

*Léon Gambetta, au Président Mac-Mahon, 1877*

« L'obéissance au devoir est une résistance à soi-même. »

*Henri Bergson*

« Une armée qui élit son chef est déclarée rebelle. »

*Louis Antoine de Saint-Just*

## *Inspirations*

Aèdes, jeu vainqueur du défi 3FF 2016 !

Toute l'actualité politique et judiciaire.

## *Non-Inspirations*

*My Life with Master* : entendu parler, pas lu.

Par SLave, sur une idée de Rappar développée par Benoît Léoutre pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB  
Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

---

## INTRODUCTION

### A la maison blanche...

En 2017, **Rod Rosenstein** fut investi tant par les Républicains que par les Démocrates du Congrès Américain Deputy Attorney General – l'équivalent d'un « vice-ministre de la justice ». Donald Trump lui demanda un rapport sur **James Comey**, le Directeur du FBI.



Le rapport de **Rosenstein** sur son subordonné **Comey** n'était pas très sévère ; Trump s'en servit néanmoins pour limoger **Comey**. Celui-ci avait le tort d'enquêter sur des liens entre des Russes et l'entourage de Trump. Et - en gros - de ne pas avoir prêté allégeance à Trump.



Le supérieur de **Rosenstein**, **Jeff Sessions**, soutint la décision présidentielle. **Sessions** était aussi compromis par des rencontres avec l'ambassadeur de Russie.

Toutefois, **Rosenstein** nomma Robert Mueller - investigateur tout aussi neutre et tenace – à la place de **Comey** dans la commission d'enquête. **Rosenstein** résista aux pressions de Trump pour dessaisir Mueller.



Ces trois hommes – et tant d'autres – étaient des magistrats réputés, des hauts fonctionnaires probes et professionnels. Ils voulaient apporter à l'administration Trump le sérieux, le respect des lois, et les compétences en matière juridique qui lui manquaient.

Les actes du Président constituèrent un dilemme moral ; **Sessions** se compromit, **Comey** suivit sa conscience et fut viré, et **Rosenstein** louvoya.

### Qu'auriez-vous fait à leur place ?

Vous jouez ce genre de dignitaires, des hommes et femmes de pouvoir confrontés à des choix compliqués.

Chacun à votre tour, vous recevrez « d'en haut » des ordres contraires à votre conscience, et devrez choisir :

**Si vous vous rebellez**, vous démissionnez ou êtes viré. C'est la fin prématurée de votre carrière ! Or, vous avez encore des traites de la maison et les études de vos enfants à payer. Pire, le gouvernement pourrait vous poursuivre de sa vindicte : à vous les joies des listes noires, des redressements fiscaux et des poursuites judiciaires.

Même si vous deveniez temporairement une icône de l'opposition, à long terme on se souviendra que vous n'êtes pas fiable, et vous serez cantonné à des postes secondaires.

**Si vous vous compromettez**, les avantages seront immédiats, mais le Dirigeant vous entraînera dans sa chute, d'autant plus bas que vous aurez été complice de ses turpitudes. Vous pourriez même vous retrouver en prison, votre carrière brisée. Quittez le navire, mais pas trop tôt.

## AVANT LA PARTIE

### En résumé

Après une phase de pioche dans des enveloppes contenant des rôles et des événements, l'un des joueurs va prendre la parole pour décrire les actions que prend son dignitaire face aux événements et aux choix que leur propose les autres joueurs qui incarnent d'autres personnages.

Par la suite, les autres joueurs vont juger les actions prises par le dignitaire actif. Le jugement est ensuite rendu puis après une phase d'entretien, un nouveau tour commence.

Le jeu s'arrête lorsque l'une des quatre enveloppes est vide et on regarde ici quel camp, des dignitaires limogés ou des dignitaires encore en fonction, l'emporte.

### Le matériel

Les joueurs doivent disposer d'une pièce ou d'un local duquel on pourra sortir pendant la partie. On aura aussi de quoi écrire, quatre enveloppes et des photocopies des feuilles trouvées à la fin des règles du jeu (une feuille de dignitaire et une feuille de petits papiers par joueur). La feuille de Laquais doit être photocopiée autant de fois qu'il le faut pour tout le groupe.

Des presse-papiers ou des cailloux sont recommandés si vous jouez en plein air.

### L'époque & le dirigeant

Les joueurs doivent d'abord choisir l'époque et son Dirigeant arbitraire (Jules César, Philippe le Bel, Louis XIV, Napoléon, Hitler, Mao, Trump, n'importe quel Tsar de Russie y compris Poutine... ou des oligarques « privés », comme Bernard Tapie).

Il est tout à fait possible de jouer dans un cadre imaginaire : l'Empire de Star Wars, la cour du Roi Arthur de Kaamelott, le panthéon qui vous intéresse, le royaume utilisé dans votre campagne de jeu au long court, Ankh-Morpokh aux ordres du Patricien Veterini du *Disque-Monde*, à Dallas dans les années 80 avec Bobby, J.R. et Gary Ewing contre le « qu'en dira t'on » qui les dirige...

*Variante « surprise », ou si vous n'arrivez pas à vous entendre : écrivez chacun un thème sur un bout de papier et tirez au sort.*

### Votre dignitaire

#### ❖ SON IDENTITE

Chaque joueur se crée un personnage de **Dignitaire** en prenant une fiche de dignitaire (un modèle prêt à imprimer est fourni en annexe) et note son nom, prénom et grade.

*Les personnages sont à peu près du même grade et appartiennent au même cercle de pouvoir (l'armée, la garde, la cour, un ministère...)*



#### ❖ SES CARACTERISTIQUES

Chaque joueur doit ensuite répartir entre 1 et 3 points entre deux caractéristiques : Compromission (🐉) et Rébellion (👊).

Par la suite, cette fiche est mise en évidence devant vous. Les informations concernant votre dignitaire sont publiques et ne peuvent être cachées aux autres joueurs.

*Attention : dès que les autres joueurs constatent que le score de l'une ou l'autre de vos caractéristiques **dépasse 5**, votre dignitaire sera **limogé immédiatement**, qu'il soit compromis au-delà de toute rédemption, ou un irréductible factieux indigne de retourner aux responsabilités. Il n'est pas permis de cacher sa fiche (hors Scandales, cf Délibérations) mais un joueur peut parfaitement rester en fonctions tant qu'il se fait oublier.*

#### ❖ SES PETITS PAPIERS



Découpez assez de petits papiers pour chaque joueur. Chacun doit prendre deux papiers **Courtisan**, deux papiers **Séditieux**, deux papiers **Scandale** et deux papiers **Groupe de pouvoir**, plus autant de papiers **Laquais** qu'il a choisi d'avoir de points de /  ainsi que le même nombre de papier **Dossier** (vous trouverez en annexe une page de modèles de petits papiers).

*Pour cette étape, il est important (et plus amusant) que les joueurs ne communiquent pas entre eux ce qu'ils ont écrit.*

Chaque joueur doit détailler sommairement les papiers qu'il a reçus :

- Sur un **Courtisan** / **Séditieux**, le titre, poste au pouvoir ou du rôle de ce personnage connu ou inconnu de la période choisie. Il y ajoute éventuellement son nom (Fouquet, Himmler, Talleyrand, Cicéron...).
- Sur un **Scandale** : des événements susceptibles de ternir la réputation de n'importe quel dignitaire (amitiés communistes, soupçons de détournement, rumeurs de perversion...) ou simplement de lui faire perdre ses moyens (maladie grave, pertes financières, accident mortel...)
- Sur un **Groupe de pouvoir** : une organisation ou un groupe de personnes qui gravite autour du pouvoir et qui cherche à l'influencer ou à en tirer parti (religion, secte, société secrète, corporation, banque, lobby, parti politique, mouvement citoyen...)
- Sur les papiers **Laquais**, la fonction des Laquais qu'il a notés précédemment sur sa fiche de dignitaire auquel il ajoute éventuellement son nom. Il recopie ses papiers Laquais sur les papiers **Dossiers**.

Les dignitaires conservent les papiers **Dossiers** sur eux puis les autres papiers complétés par les joueurs sont ensuite pliés et glissés dans des enveloppes comme suit :

- Les papiers **Courtisan** vont dans l'**enveloppe des Courtisans** ;
- Les papiers **Séditieux** vont dans l'**enveloppe des Séditieux** ;
- Les papiers **Groupe de pouvoir** vont dans l'**enveloppe des Groupes de pouvoir** ;
- Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par celui qui a le plus de points de /  et du plus vieux en cas d'égalité, choisit à sa guise quels **Laquais** il met dans l'**enveloppe des Courtisans** et quels Laquais il met dans l'**enveloppe des Séditieux**.

## DEROULEMENT DU JEU

### Au début du jeu

Le dernier joueur ayant acheté un journal au format papier commence ; c'est le **Dignitaire actif**. Au contraire du **Dignitaire actif**, les autres joueurs ne représenteront pas leurs dignitaires mais assumeront le rôle du **Courtisan**, du **Séditieux** et du **Peuple**.

Les tours s'enchaînent entre joueurs jusqu'à ce qu'une des enveloppes soit vide. Par la suite, dans le sens horaire, chacun à son tour va pouvoir interpréter son propre Dignitaire.

### Déroulement d'un tour

#### ❖ PHASE PIOCHE

Le **Dignitaire actif**, y compris s'il est **limogé**, peut piocher un **Groupe de pouvoir** ou un **Scandale** dans l'enveloppe correspondante.

Si le Dignitaire actif était limogé, on passe directement à la dernière phase (*cf passation de pouvoir*).

*Les **Scandales** et **Groupe de pouvoir** sont des moyens de perturber le cours des tours des autres joueurs, ou des bonus pour vous aider à vous sortir d'une situation délicate.*

Le joueur à gauche du **Dignitaire actif** (non limogé, donc) pioche dans l'**enveloppe des Courtisans** et joue le rôle du personnage pioché pour le reste de ce tour. Le joueur à droite du **Dignitaire actif** pioche et interprète pour ce tour un personnage dans l'**enveloppe des Séditieux**.

A plus de trois joueurs, les joueurs non dotés d'un rôle ne piochent pas dans l'enveloppe des Courtisans ou des Séditieux mais représentent à eux seuls **le Peuple**. A trois joueurs, **le Peuple** sera incarné par le Séditieux et le Courtisan.

*« Mais, c'était mon Laquais ? » : puisque les joueurs remplissent leurs petits papiers chacun de leur côté de manière secrète, des petits papiers peuvent tout à fait se retrouver en double dans les enveloppes. Par exemple, deux « ministres au budget ». S'il arrive qu'ils soient tirés en même temps, alors on en tire deux autres, puis on replace les papiers tirés dans leur enveloppes respectives. Si l'un des enveloppe est vide, cela peut mener à une fin de partie prématurée.*

#### ❖ PHASE DELIBERATION

Le **Peuple** peut présenter tout événement qu'il lui plait. Le **Courtisan** doit présenter des arguments qui poussent le **Dignitaire actif** à obéir aux directives du **dirigeant** choisi par les joueurs au début du jeu. Le **Séditieux** doit au contraire le pousser à rejeter ces ordres immoraux.

Les joueurs influent dans le sens qu'ils veulent. Tout le monde peut présenter des arguments et des détails à l'affaire, du moment qu'ils sont cohérents avec tout ce qui a été dit auparavant.

Inutile de respecter la véracité historique, des situations générales suffisent.

*Exemple : Cameroun, 1955. On joue des Dignitaires de l'administration coloniale.*

*Courtisan : il faut « liquider » les indépendantistes de l'UPC qui se rebellent. « Mène la répression : ils sont communistes ; pense à la grandeur de l'empire colonial français ! Et ta femme a rapporté de Paris des robes très coûteuses ! »*

*Séditieux : « le Cameroun sera indépendant dans quelques années... Ne fais pas barrage au sens de l'Histoire ! Résiste, nul ne te reprochera d'avoir respecté la volonté populaire ! »*

*Un joueur du Peuple : « Un indépendantiste en fuite s'est caché dans ton jardin. Tu le dénonces ? »*

Le **Dignitaire actif** doit exposer ce qu'il décide. Laisser faire, c'est souvent se compromettre. Limiter les dégâts, c'est parfois se rebeller.

Pour l'aider à prendre une décision, un des joueurs dispose peut-être d'un **Scandale** (pioché à ce tour ou lors d'un tour précédent). Il est possible de les déclencher à tout moment pendant la phase de délibération.

Les **Scandales** déclenchés sont lus à haute voix. Ils sont développés par le joueur qui les déclenche ; il doit expliquer de quelle façon cet événement affecte un des personnages de l'univers (le **Séditieux**, le **Courtisan**, le **Dignitaire actif**, ou n'importe quel autre personnage fictif cité dans les délibérations). N'importe quel joueur peut rebondir en annonçant les mesures ou réactions qui en découlent. Mais c'est le **Dignitaire actif** qui est le seul à pouvoir prendre des mesures immédiates contre les Scandales.

Un Scandale joué a un second effet et peut au choix du joueur qui le joue :

- Etre posé sur sa feuille de personnage, en recouvrant un score. Si le joueur doit mettre à jour ce score, il n'a pas le droit de tricher sur le gain de points. En revanche, s'il dépasse les 5 points, il n'est pas encore limogé, puisque ce sont les autres joueurs qui doivent constater qu'un score est dépassé pour limoger leur camarade.
- Servir à découvrir le score d'un autre dignitaire. Les Scandales sont mis au milieu de la table de jeu afin que chacun se souvienne des événements, mais le score précédemment caché est maintenant connu de tous, ce qui mène éventuellement à un limogeage.

#### ❖ PHASE JUGEMENT

La phase de jugement représente l'évolution de l'opinion du dirigeant et du peuple, suite aux décisions, déclarations et actions du **Dignitaire actif**. Lors de cette phase, le Dignitaire actif doit **quitter la pièce**.

- A plus de 3 joueurs : le **Peuple** s'entend et juge les décisions prises par le **Dignitaire actif** (le Séditieux et le Courtisan peuvent participer aux débats mais ne participent pas au vote).
- A 3 joueurs : le **Peuple** représenté par le Séditieux et le Courtisan s'entend pour attribuer les points de 🦋 ou 🦊 acquis par le **Dignitaire actif**.

Dans tous les cas le **Peuple** décide si le **Dignitaire actif** gagne 2 points de 🦋, ou 2 points de 🦊, ou 1 point de chaque. Ils doivent tomber d'accord sur le jugement choisi à la majorité.

Après le vote commun, n'importe quel joueur du **Peuple** peut déclencher un **Groupe de pouvoir** en sa possession pour, à son choix, rajouter 1 point de 🦋 ou 🦊. Ou au contraire annuler un point voté ou ajouté par un autre joueur. Quel que soit son choix, il doit être justifié d'un point de vue narratif.

Les **Groupes de pouvoir** déclenchés sont dépliés et posés sur la table.

*Exemple : Sessions aurait pu recevoir 2 🦋 (vote : il a soutenu la manipulation), Comey 3 🦊 (vote : rejette les offres de Trump ; Groupe de pouvoir « FBI » : poursuit l'enquête), et Rosenstein 1 🦋 (vote : il a accepté le détournement de son rapport ; Groupe de pouvoir : utilise la commission pour recréer le statu quo).*

Au terme du jugement les **Scandales** et **Groupes de pouvoir** déposés au centre de la table n'ont plus qu'un effet d'aide-mémoire et d'inspiration pour les prochains tours. Les Scandales posés sur les feuilles de dignitaire restent en place tant qu'un autre Scandale ne les annule pas.



Une fois les gains de  et/ou de  définis, le **Dignitaire actif** est rappelé dans la pièce mais reste debout.

Si le **Séditieux** ou le **Courtisan** s'avère être un **Laquais** de son dignitaire, le **Dignitaire actif** peut rejeter ses fautes sur lui. Il doit prendre cette décision lors de son retour **avant de connaître le verdict final**. Dans ce cas, il montre puis déchire le **Dossier** associé à ce Laquais et le **Laquais** est « sacrifié » pour protéger son maître. Le verdict final est ensuite édicté et le Dignitaire actif choisit un point du verdict que le Laquais prend à sa place.

Pour sacrifier un Laquais, en montrant le **Dossier** le Dignitaire actif ne doit justifier que du rôle du Laquais. Le **Dossier** peut tout à fait accuser un petit papier qui a été normalement écrit pour être un papier Courtisan ou Séditieux : il y a un papier en double dans cette histoire.





Qu'un Laquais soit légitime ou que le sort s'acharne sur un innocent, un papier sacrifié comme Laquais est déchiré et écarté du jeu.

Alors qu'il est encore debout, le **verdict final** du jugement lui est communiqué. Il peut s'asseoir et met à jour (honnêtement) sa fiche avec les points qu'il a gagnés.

Si les autres joueurs constatent qu'il a 6 points ou davantage en  ou , il est immédiatement **limogé** et il doit distribuer à sa guise entre les joueurs non-limogés restants les **Scandales** et **Groupes de pouvoir** qu'il n'a pas encore joué.

#### ❖ PHASE DE REMISE D'ENVELOPPE

Suivez les étapes suivantes :

- Les **Laquais** légitimes ou non qui ont été **sacrifié** sont déchirés et écartés du jeu. Sinon, ils sont remis soit dans l'enveloppe des Courtisans, soit dans celle des Séditieux, au choix des **joueurs limogés** s'il y en a, ou du **Dignitaire actif** par défaut ;
- Un papier **Courtisan** (non sacrifié) est déchiré et écarté du jeu si le **Dignitaire actif** a gagné au moins 1 point de  : dans ce cas et uniquement à plus de trois joueurs, le joueur ayant incarné le Courtisan gagne un point de  ; sinon le petit papier est remis dans son enveloppe ;
- Un papier **Séditieux** (non sacrifié) est déchiré et écarté du jeu si le **Dignitaire actif** a gagné au moins 1 point de  : dans ce cas et uniquement à plus de trois joueurs, le joueur ayant incarné le Séditieux gagne un point de  ; sinon le petit papier est remis dans son enveloppe ;
- Les **Groupes de pouvoir** et **Scandale** qui ont été déclenchés restent comme aides de jeu (mais ne sont plus actifs).

#### ❖ PHASE DE PASSATION DE POUVOIR

Le rôle du Dignitaire actif passe ensuite aux mains du joueur qui est directement à la gauche du Dignitaire actif de ce tour (celui qui incarnait, ou qui aurait pu incarner si le Dignitaire actif était limogé, le **Courtisan**).

## Fin de partie

Si, à un moment donné, **l'enveloppe des Courtisans** est vide, alors le dirigeant a été privé de ses alliés et de ses soutiens ; le régime en place s'effondre et disparaît. Ses opposants font place nette et font sauter les têtes de l'ancien régime corrompu. Les dignitaires avec au moins 3 points de 🐉 sont exécutés, les autres sont bannis ou incarcérés.

D'un autre côté, dès que **l'enveloppe des Séditieux** est vide, alors le dirigeant a écrasé toute forme d'opposition. Il n'a plus besoin de se ménager des collaborateurs efficaces ou diplomates. Commence alors la période des purges. Les dignitaires avec au moins 3 points de 🖊 sont exécutés, les autres ont le temps de s'exiler avant d'être éliminés.

Dans ces deux cas, les joueurs limogés ont gagné !

Quand les enveloppes de Groupes de pouvoir et de Scandale sont vides, le ou les joueurs non-limogés ont gagné !

*Si vous souhaitez attribuer une place de « grand gagnant », vous la donnerez au dignitaire du camp gagnant dont le total des points de Compromission et de Rébellion est le plus haut. De la même façon, une place de « grand perdant » peut être attribuée au dignitaire du camp perdant dont ce total est aussi le plus haut.*

## Règle optionnelle : objectifs secrets

Donnez des objectifs secrets aux joueurs.

Chaque joueur écrit un objectif secret sur des papiers de couleur différente de celle des **petits papiers** (pour ne pas les confondre) et on les distribue au hasard. Chaque objectif permet une fois par partie (s'il est rempli) d'annuler les gains de points du dignitaire lors d'un jugement.

Lors de la distribution, si un joueur estime que son objectif secret est impossible, il le montre aux autres joueurs qui votent à bulletin secret :

- si une majorité des autres joueurs font le même constat, il peut en rédiger un nouveau pour lui.
- si une minorité des autres joueurs pensent que l'objectif est réalisable, le joueur peut imposer d'échanger son objectif avec l'un de ces joueurs minoritaires.
- si tous les joueurs ont voté que ceci est réalisable alors le joueur doit le garder.

Attention : un objectif secret qui est rempli facilement apporte un avantage à celui qui va le piocher, et vous aurez moins de chance de le piocher que vos adversaires. Mais si vous rendez l'objectif secret impossible à réaliser, il est fort possible que cela se retourne aussi contre vous !

Exemples d'objectifs :

- Ne pas être le premier limogé
- Avoir autant de 🐉 que de 🖊
- Ne pas avoir de Scandale devant soi
- Ne pas avoir de Groupe de pouvoir devant soi
- Avoir autant de Groupes de pouvoir que de Scandales
- Avoir moins de 🐉 que les autres
- Avoir moins de 🖊 que les autres



## EXEMPLE DE DIGNITAIRES D'AUTRES PERIODES

### Les retombées du procès des Templiers sous Philippe IV dit « le Bel »

Les Dignitaires traquent les soutiens restants des Templiers et peuvent incarner :

**Guillaume de Nogaret.** Cet ancien juriste parvenu Garde du Sceau et Conseiller du Roi est l'archétype du politique calculateur, cynique et sans scrupule. Il est considéré avec Enguerrand comme le véritable maître d'œuvre des politiques du Roi.

**Enguerrand de Marigny.** Le Grand Conseiller du Roi et Chambellan du Royaume n'a rien à envier à ses petits camarades. Il a à sa charge la garde du Trésor royal, et bien plus valable, la confiance absolue du roi

**Mahaut d'Artois.** Comtesse de l'Artois, l'une sinon la région la plus riche du Royaume, et Pair du Royaume de France, elle marie ses filles aux deux fils puînés de Philippe le Bel.

**Charles de Valois.** Frère du roi, ce Prince n'est qu'envie et jalousera les enfants de son frère tout le long de son règne... Et après. Il a pour rôle la guerre et la paix du Royaume.

*Pour la petite histoire : ils vont tous périr de mort violente.*

### L'instauration de la Terreur sous la volonté populaire

Les Dignitaires traquent les Royalistes restants et peuvent jouer :

**Georges Jacques Danton.** Ancien avocat au conseil du Roi, ce tribun au tempérament impétueux et légaliste plaidera pour fédérer « la Patrie en danger » lors de l'invasion Austro-Prussienne contre révolutionnaire d'août 1792.

**Maximilien de Robespierre.** Avocat et homme politique, surnommé « l'incorruptible », cet homme froid incarne les idéaux d'une révolution déterminée à s'accomplir coûte que coûte quel qu'en soit les conséquences.

**Jean-Paul Marat.** Médecin, journaliste, physicien et homme politique patriote. Moins extrémiste que Robespierre mais plus violent que Danton, il est quand même considéré comme l'un des principaux instigateurs des purges de septembre 1792

*Pour la petite histoire : deux finiront guillotins, le troisième assassiné.*

### L'Empire Galactique sous Palpatine

Les Dignitaires cherchent qui soutient la Rébellion parmi leurs rangs et peuvent incarner :

**Bal Jaset.** Eminent membre du Cercle Intérieur de l'Empire, il a été en mesure de prendre le contrôle de l'administration et des pouvoirs économiques de l'Empire.

Le **Grand Moff Tarkin.** Après être passé par le poste de gouverneur de la Bordure Extérieure, ce sur-administrateur des secteurs de l'Empire fut commandant de la première Etoile de la Mort et est un membre politique important de l'Empire.

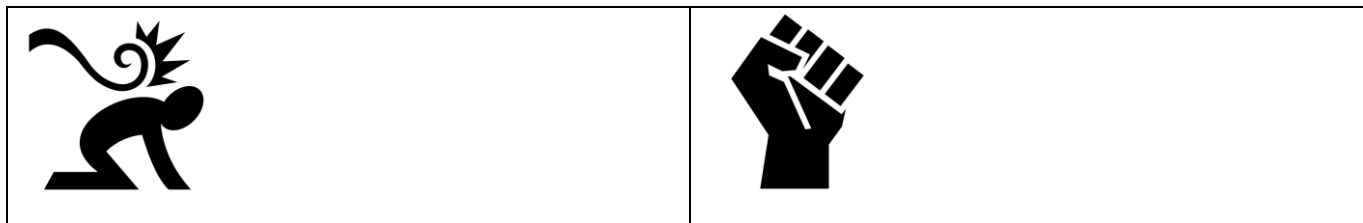
**Dark Vader.** Ce célèbre ancien chevalier Jedi a sombré aux sirènes de la Force Obscure suite au conseil de Palpatine lui-même. Il est l'un des conseillers principaux et le bras droit armé de l'Empereur.

*Pour la petite histoire : ils vont tous mourir eux aussi.*

## FICHE DE DIGNITAIRE – JOUEUR :

Prénom :	Nom :
Titre :	

### Caractéristiques



#### ◇ Phase de pioche

Le **Dignitaire actif** peut piocher un **Scandale** ou un **Groupe de pouvoir**. S'il était **limogé**, on avance à la phase de **Passation de pouvoir**.

Le joueur à la droite du Dignitaire actif pioche et devient un **Séditieux**.

Le joueur à la gauche du Dignitaire actif pioche et devient un **Courtisan**.

#### ◇ Phase de délibération

Le **Peuple** présente des évènements.

Le **Courtisan** indique quels sont les orientations éclairées de notre bon dirigeant.

Le **Séditieux** indique les meilleurs moyens d'agir contre le dictateur qui impose ses directives dévoyées.

Des **Scandales** peuvent être joués par tous pour cacher un de ses scores ou montrer le score d'un autre.

#### ◇ Phase de jugement

Le **Dignitaire actif** sort de la pièce.

Le **Peuple** juge et vote à la majorité si le Dignitaire actif mérite 2 , 2 , ou 1  et 1 .

Après le vote tous les joueurs présents peuvent jouer des **Groupes de pouvoir** pour ajouter ou retirer 1 point du jugement.

Le **Dignitaire actif** revient et peut choisir d'indiquer si le Courtisan ou le Séditieux est son **Laquais** en montrant un **Dossier**. Dans ce cas, le Dirigeant actif peut demander au Laquais de prendre un point du jugement à sa place.



Le verdict est communiqué au **Dignitaire actif** qui met à jour sa fiche. Si on constate qu'un de ses scores dépasse 5, il devient **limogé**.

#### ◇ Phase de remise d'enveloppe

Les papiers **Laquais non sacrifiés** sont remis dans une enveloppe Courtisan ou Séditieux au choix des joueurs **limogés** ou du **Dignitaire actif** par défaut.



Le papier **Courtisan** est remis dans son enveloppe si le Dignitaire actif n'a pas gagné de .

Le papier **Séditieux** est remis dans son enveloppe si le Dignitaire actif n'a pas gagné de .

Les autres rôles sont déchirés et écartés. A plus de 3 joueurs, le joueur **Séditieux** gagne 1  et le joueur **Courtisan** gagne 1  si leurs papiers sont déchirés.

#### ◇ Phase de passation de pouvoir

Le rôle du **Dignitaire actif** est passé au joueur à la gauche du Dignitaire actif de ce tour, et un nouveau tour commence.

 <p>SCANDALE</p>	 <p>SCANDALE</p>	GROUPE DE POUVOIR
GROUPE DE POUVOIR	SEDITIEUX	SEDITIEUX
COURTISAN	COURTISAN	LAQUAIS

DOSSIER	LAQUAIS	DOSSIER
LAQUAIS	DOSSIER	LAQUAIS
DOSSIER	LAQUAIS	DOSSIER