

Le Banquet

“ « Le banquet royal bat son plein... mais toutes les coupes sont suspectes !
Le Souverain doit choisir un verre parmi ceux proposés par sa cour.
Mais attention : traîtres, alchimistes, opportunistes et protecteurs rôdent...
Saurez-vous convaincre, manipuler et survivre au festin ? »

- **4 à 8 joueurs**
- **15 à 30 minutes**
- **À partir de 10 ans**
- **Un jeu de bluff, persuasion et déduction sociale**

Contenu de la boîte

- **8 cartes Titre** (Souverain·e, Prince·sse, Duc·hesse, Comte·sse, Chancelier·e, Baron·ne, Chevalier·ère, Marquis·e)
- **11 cartes Rôle :**
 - 1 × Traître
 - 1 × Pénitent
 - 1 × Alchimiste
 - 1 × Anti-monarchiste
 - 4 × Opportuniste (avec des cibles différentes)
 - 1 × Goûteur
 - 1 × Protecteur
 - 1 × Rôle neutre (optionnel, pour équilibrer/varier les parties si besoin)
- **8 jetons-boissons** (assortis aux cartes Titre)
- **1 sablier** de 2 minutes
- **1 livret de règles**

? Règles du jeu

Objectif du jeu

Chaque joueur incarne un courtisan au banquet royal.

Un joueur joue le rôle du **Souverain** et doit choisir un verre proposé par sa cour.

Chaque courtisan a un **rôle secret** et un **objectif particulier** :

- Protéger le Souverain,
- Le faire périr,
- Ou l'influencer vers un choix précis.

À la fin de chaque manche, les points sont distribués selon les objectifs accomplis.

Le joueur avec le plus de points après que tout le monde ait été Souverain une fois remporte la partie.

Mise en place

1. Mélangez les cartes **Titre**. Chaque joueur en reçoit une face visible.
→ Cela détermine son identité publique (Prince·sse, Duc·hesse, etc.).
2. Choisissez au hasard qui sera le premier **Souverain**.
Les autres joueurs deviennent les **Courtisans**.
3. Distribuez à chaque Courtisan une carte **Rôle** face cachée, selon la grille ci-dessous.
→ Chaque rôle détermine le contenu de son verre et son objectif secret.
4. Chaque Courtisan prend le **jeton-boisson** correspondant à son Titre.

Répartition des rôles selon le nombre de joueurs

Joueurs	Courtisans (hors Souverain)
4	Traître, Alchimiste, Opportuniste ou Anti-monarchiste
5	Traître, Alchimiste, Opportuniste, Anti-monarchiste
6	Traître, Pénitent, Alchimiste, Opportuniste, Anti-monarchiste
7	Traître, Pénitent, Alchimiste, Opportuniste, Anti-monarchiste, Goûteur
8	Traître, Pénitent, Alchimiste, Opportuniste, Anti-monarchiste, Goûteur, Protecteur

📝 Notes :

- À 4 joueurs, on choisit entre Opportuniste ou Anti-monarchiste pour la troisième carte.
- Le **Goûteur** et le **Protecteur** sont des rôles cachés : leur identité n'est révélée que lorsqu'ils utilisent leur capacité.
- Les cartes **Opportuniste** sont distribuées au hasard : chaque version indique des cibles différentes.

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule en **3 phases** :

1. Discussions (2 minutes)

- Le sablier est retourné.
- Tous les courtisans essaient de convaincre le Souverain de boire leur verre (ou au contraire de l'éviter).
- Bluff, mensonge et persuasion sont autorisés !

2. Choix du Souverain

- Avant la fin du temps, le Souverain choisit une boisson en prenant le **jeton-boisson** d'un courtisan.
- Le joueur choisi révèle alors son **rôle secret** et le contenu du verre est appliqué :
 - **Poison** → Le Souverain est empoisonné.
 - **Antidote** → Le Souverain est protégé, mais seulement si le poison a déjà été bu. (Si bu en premier, il agit comme un poison.)
 - **Neutre** → Aucun effet.

Cas spécial : Antidote

Si le Souverain a bu du poison, il dispose d'une **dernière chance** : il peut immédiatement choisir une deuxième boisson dans les 30 secondes suivantes pour tenter de trouver l'antidote.

3. Révélation et Points

À la fin de la manche, chaque rôle applique son objectif.

Rôles et objectifs

- **Traître**
 - Ton verre contient du poison.
 - Tu marques **1 point** si le Souverain meurt après avoir bu ton verre.
- **Alchimiste**
 - Ton verre contient l'antidote.
 - Il doit être bu après un poison. Bu avant → agit comme du poison.

- Tu marques **1 point** si le Souverain survit grâce à ton antidote.
 - **Anti-monarchiste**
 - Ton verre est neutre.
 - Tu marques **1 point** si le Souverain meurt, peu importe comment.
 - **Opportuniste**
 - Ton verre est **neutre**.
 - Ta carte précise ton objectif : tu dois faire en sorte que le Souverain boive la boisson d'un courtisan particulier.
 - Tu marques **1 point** si le Souverain boit la boisson d'une des cibles indiquées sur ta carte, **peu importe le contenu**.

Les 4 cartes Opportuniste

 - **Opportuniste A** : Prince·sse **ou** Duc·hesse
 - **Opportuniste B** : Comte·sse **ou** Baron·ne
 - **Opportuniste C** : Chancelier·e **ou** Chevalier·ère
 - **Opportuniste D** : le courtisan **assis immédiatement à gauche ou à droite du Souverain**
 - **Pénitent**
 - Ton verre contient du poison.
 - Tu regrettes ta trahison : tu marques **1 point** uniquement si ton verre n'est pas choisi.
 - **Goûteur** (*rôle caché*)
 - Ton verre est neutre.
 - Une fois par manche, le Souverain peut désigner le Goûteur pour boire un verre à sa place.
 - Si c'est un poison, tu es éliminé de la manche. Si c'est un antidote ou neutre, il ne t'arrive rien.
 - Tu marques **1 point** si tu as sauvé le Souverain ou si ton rôle reste caché.
 - **Protecteur** (*rôle caché*)
 - Ton verre est neutre.
 - Si le Souverain boit un poison, tu peux immédiatement te révéler pour prendre sa place : tu « meurs » à sa place.
 - Tu marques **1 point** si tu sauves le Souverain.
 - **Souverain**
 - Tu gagnes **2 points** si tu survis.
-

Cas spéciaux

- Si le Souverain **ne choisit pas de boisson** : tous les courtisans marquent **1 point**, et une nouvelle manche commence.
 - Les rôles cachés (Goûteur, Protecteur) ne sont révélés que lorsqu'ils utilisent leur capacité.
-

Fin de la partie

- Chaque joueur doit avoir été Souverain une fois.
- Le joueur avec le plus de points à la fin est déclaré **Maître du banquet** ☐

Révision #3

Créé 2025-08-29 19:37:24 UTC par Admin

Mis à jour 2025-08-29 19:57:57 UTC par Admin