

# Les pièces

## Matériel

- pièces = nombre de joueur·euse x 2 + 1
- Les cartes de rôles

## Objectif

La·le premier·ère à 3 points gagne.

## Déroulement de la partie

Distribuez les cartes de rôles face cachée.

Faites des parties de piles ou face pour savoir qui commence.

Une manche dure 3 tours de table à partir du moment où il n'y a plus de pièces au milieu.

Chacun son tour, un·e joueur·euse prend une pièce au milieu et la place devant n'importe quel·le joueur·euse de son choix autour de la table.

Lorsqu'il n'y a plus de pièces au milieu, on commence à se servir dans les tas autour de la table.

Quand les 3 tours sont atteints, chacun·e dévoile son rôle et chaque personne ayant rempli son objectif gagne un point.

Une nouvelle manche peut ensuite commencer.

Le dialogue est bien évidemment encouragé.

## Compétence spéciale (WIP)

À n'importe quel moment d'une manche, chaque joueur·euse peut décider d'utiliser une capacité spéciale, que ce soit la sienne ou celle d'un autre rôle. Utilisable une seule fois pendant la manche, sauf pendant le dernier tour. Pour ce faire, il faut annoncer « J'utilise la compétence de XXX, qui me permet de XXX » en précisant le rôle et la compétence associée.

Il est possible de confronter la personne qui a utilisé le pouvoir en l'accusant de mentir, au moment où la compétence est utilisée, pas après. En cas de confrontation, la·e joueur·euse confronté·e montre sa carte de rôle à la personne qui l'a accusé. Si il y a mensonge de compétence, cette personne sort de la manche, toutes les pièces retournant au centre de la table. Si la personne a bien utilisé la compétence de son rôle, c'est à l'autre joueur·euse de quitter la manche.

# Rôles

- **Ermite** :
  - *Objectif* : Terminer sans pièces
  - *Compétence* : Donner toutes vos pièces en les répartissant comme bon vous semble.
- **Baron** :
  - *Objectif* : La personne à votre droite à moins de pièces que vous
  - *Compétence* : Prendre toutes les pièces à la personne à votre gauche.
- **Bezoz** : Posséder la moitié ou plus des pièces
- **RMiste** : La majorité possède au moins deux pièces
- **David Goodenough** : Posséder une seule pièce
- **Opportuniste** :
  - *Objectif* : La personne à votre gauche a plus de pièces que vous
  - *Compétence* : Donner toutes vos pièces à la personne à votre gauche.
- **Communiste** :
  - *Objectif* : Il n'y a pas de "personne la plus pauvre"
  - *Compétence* : Redistribuer toutes les pièces autour de la table.
- **Capitaliste** : Être la personne la plus riche
- **Saboteur** : La personne à votre gauche ne remplit pas son objectif

---

Révision #16

Créé 2022-02-09 12:01:46 UTC par Admin

Mis à jour 2022-02-28 17:59:02 UTC par Admin