

Le Coffre et la Clé

Matériel

- 1 carte **Clé**
 - 1 carte **Trésor**
 - 1 carte **Clé Factice**
 - Des cartes **Neutres** (nombre variable selon le nombre de joueurs)
 - Exemple : 5 joueurs = 2 cartes Neutres
 - (Facultatif : un marqueur ou une rotation de carte pour indiquer le **verrouillage**)
-

Nombre de joueurs

4 joueurs minimum.

(Le jeu reste très dynamique entre 4 et 8 joueurs.)

Mise en place

1. Mélangez toutes les cartes.
 2. Distribuez **une carte face cachée** à chaque joueur.
 3. Placez **deux cartes face cachée** au centre de la table.
 4. Retirez les cartes restantes du jeu (sans les révéler).
-

Objectif

- Le joueur qui possède le **Trésor** doit identifier correctement le joueur possédant la **Clé**.
- Le joueur qui possède la **Clé** doit **se faire désigner** par le détenteur du Trésor.
- Le joueur qui possède la **Clé Factice** doit **tromper** le joueur du Trésor pour se faire désigner à la place de la Clé.

- Les joueurs Neutres doivent **désigner le joueur portant la Clé Factice** à la phase finale.

☐☐ Déroulement d'un tour

À son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, un joueur choisit **UNE** action parmi :

Action	Effet
Observer	Regarder secrètement l'une des deux cartes du centre sans la montrer aux autres joueurs.
Échanger	Échanger sa carte avec l'une des cartes du centre (sans la regarder avant).
Forcer	Obliger un autre joueur à échanger sa carte avec une carte du centre (le joueur ciblé ne peut pas regarder avant).
Passer	Ne rien faire.

☐☐ Règle spéciale : Verrouillage

- Lorsqu'un joueur effectue un **Échange**, **sa nouvelle carte** est **verrouillée** jusqu'à la fin de son prochain tour.
- **Un joueur avec une carte verrouillée :**
 - Ne peut **pas** échanger à nouveau.
 - Ne peut **pas** être forcé à échanger.
 - Peut **Observer**, **Forcer** un autre joueur, ou **Passer**.
- Le verrouillage prend automatiquement fin **à la fin de son prochain tour** (retour de la carte à la normale).

Astuce visuelle : Tournez la carte de 90° pour signaler son verrouillage.

☐☐ Bluff et discussions

- Après chaque action, les joueurs peuvent **parler librement** pour tromper, semer le doute, ou convaincre.
- Le bluff est **autorisé et encouragé !**

☐☐ Désignation et fin de partie

Phase de désignation :

À tout moment, après son action, le joueur possédant le **Trésor** peut décider de **faire une désignation** :

- Il pointe du doigt le joueur qu'il pense être porteur de la **Clé**.

Résolution :

- **Si la désignation est correcte** :
 - Le joueur avec le Trésor **et** celui avec la Clé **gagnent ensemble**.
- **Si le joueur de la Clé Factice est désigné** :
 - Le joueur de la Clé Factice **gagne seul** la partie.
- **Si la désignation est incorrecte (autre joueur neutre désigné)** :
 - On entre dans la **phase finale**.

Phase finale (en cas de désignation incorrecte) :

1. Chaque joueur, **dans l'ordre du tour** (à commencer par celui à gauche du Trésor), annonce à voix haute quel joueur il pense être porteur de la **Clé Factice**.
2. Résolution :
 - Si **un ou plusieurs joueurs** désignent correctement le porteur de la Clé Factice, **ces joueurs et la Clé Factice** gagnent ensemble.
 - **Sauf si** le joueur Clé Factice avait déjà été désigné à la place de la Clé précédemment : dans ce cas, **la Clé Factice gagne seul**.
 - **Si personne** ne désigne correctement, **personne ne gagne**.

☐☐ Notes additionnelles

- Si tous les joueurs sont verrouillés en même temps, le jeu continue normalement avec seulement Observer, Forcer ou Passer jusqu'à la fin des verrouillages.
- Il est possible d'ajouter des variantes avancées pour plus de complexité (faux Trésor, faux Piège, etc.).

☐☐ Résumé ultra-rapide des actions

Action	Résultat
Observer	Regarder une carte du centre.
Échanger	Prendre une carte du centre → ta carte devient verrouillée.
Forcer	Obliger un autre joueur à échanger avec le centre (sauf s'il est verrouillé).
Passer	Ne rien faire.

Révision #5

Créé 2025-04-09 07:56:18 UTC par Admin

Mis à jour 2025-04-18 14:16:46 UTC par Admin