

L'anniversaire du roi

Le Roi fête son anniversaire aujourd'hui ! Vous êtes tous des petits mitrons aux cuisines et un des grands du royaume vous a commandé un gâteau pour plaire au roi. Seulement voilà, le roi à des goûts difficiles, comment lui faire plaisir ?

Sous la houlette du premier ministre (l'organisateur du jeu), marchandez avec les autres joueurs pour obtenir des informations et préparer le plus beau gâteau !

À propos

Ces règles de Hagggle ont été écrites par Benjamin Drieu et sont placées sous licence Art Libre (<http://artlibre.org/licence/lal>). Les illustrations PNG sont disponibles sous GNU GPL (copyright Wesnoth, <http://wesnoth.org/>). Les autres illustrations sont issues du domaine public.

Ces règles ont été initialement écrites pour briser la glace à une soirée entre amis, mais n'ont finalement pas été jouées. J'en appelle donc aux bonnes volontés pour les tester. Elles ne devraient cependant pas comporter trop de bugs. Envoyez moi vos remarques à l'adresse <benjamin@drieu.org>. Ce hagggle est conçu pour douze joueurs, mais il peut se jouer à moins à condition de répartir les règles de départ équitablement ou à former des équipes. Il est recommandé qu'il n'y ait pas moins de cinq ou six équipes ou joueurs, l'idéal étant un nombre pair.

Instructions

Avant le jeu

L'organisateur imprime les cartes proposées dans ce PDF en autant d'exemplaires qu'il le désire (notamment les ingrédients) et les répartit dans des enveloppes. Il est recommandé de placer une règle par enveloppe et un nombre d'ingrédients à peu près équivalents. Les enveloppes sont alors fermées.

Je conseille de placer dans chaque enveloppe entre dix et douze ingrédients et de telle sorte que chaque ingrédient soit présent dans chaque enveloppe.

Au début du jeu

L'organisateur se présente en tant que premier ministre (c'est important, certaines cartes y font référence) et distribue les enveloppes aux joueurs. Il est vivement recommandé de

constituer des équipes et surtout d'y mettre des joueurs ne se connaissant pas. Il est recommandé également de fournir de quoi noter aux joueurs pour qu'ils puissent noter les règles apprises.

S'il n'y a pas assez de joueurs, on peut sortir les règles des enveloppes inutilisées et les distribuer équitablement aux équipes ou alors les lire à haute voix pour que chacun connaisse le même nombre de règles. Ne pas essayer de supprimer de règles, elles sont toutes importantes !

Donnez la règle initiale aux joueurs : « *en fin de partie, rendez moi les ingrédients de votre gâteau dans une enveloppe, chaque ingrédient vaut un point* ». Expliquez bien les règles aux joueurs puis convenez d'une heure approximative de fin de jeu. Si vous sentez que le jeu s'enlise ou au contraire que les joueurs vont trop vite, n'hésitez pas à abrégé ou à leur fournir des indices.

Pendant le jeu

Les joueurs ont le droit de négocier tout ce qu'ils veulent, mais n'ont pas le droit de mentir (pas le droit d'inventer de règles par exemple).

Je recommande de ménager de la surprise aux joueurs : ne pas leur dire exactement combien de règles existent par exemple.

Fin du jeu

Réunissez tout le monde et procédez ainsi:

1. demandez à chacun de constituer son enveloppe
2. comptez le nombre d'ingrédients et donnez un point par ingrédient
3. puis déroulez toutes les règles pour comptabiliser le total

Questions

À quoi sert le chat ?

À rien, juste à rendre perplexes les joueurs. Et voir quels sont les tordus qui mettraient un chat dans un gâteau !

Où est la règle 6 ?

Elle n'existe pas, c'est juste pour tromper les joueurs.

Comment jouer la règle 14 ?

Vous ne la donnez que si les joueurs vous la demandent en échange d'ingrédients. N'hésitez pas à mettre le doute aux joueurs : est-il plus intéressant pour eux de vous donner beaucoup d'ingrédients ou pas ?

La règle est la suivante : « *Les participants au banquet chanteront "joyeux anniversaire" au roi pour son plus grand plaisir. Vous aurez un point de bonus par carte de personnage contenue dans l'enveloppe.* »

Si les joueurs vous le demandent, ce n'est pas incompatible avec la règle numéro 3, si une carte représentant un personnage féminin est dans l'enveloppe, un bonus supplémentaire de trois points s'applique (une seule fois).