

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

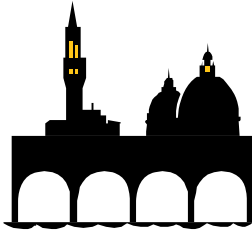
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# VERRAT ! (TRAHISON !)

## Trahison à la cour du Sultan !

Un jeu pour 4 joueurs de Tom Kremer, 1999, édité par Winning Moves.

### LE PLATEAU DE JEU :

L'illustration de la page 2 montre les différents secteurs du plateau de jeu, en commençant par le coin de droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, on trouve =

- ☉ les 3 petits carrés (avec la flèche) qui sont les premier, deuxième et troisième donjons menant à l'île des Bannis (l'ovale) ; les 7 autres espaces rectangulaires sont les villes de Bukhara, Tabriz, Shiraz, Kaffa, Gidda, Uskub et Isfahan.
- ☉ La partie centrale montre 12 espaces ronds pour les vizirs, chacun comportant un petit rond pour les marqueurs de vote. Le gros rond avec double ligne est le trône du Sultan ; à droite de ce trône la place est plus importante que les autres, elle est indiquée par un rond avec double ligne.

### MATERIEL :

- ☉ 1 plateau de jeu
- ☉ 1 sultan noir
- ☉ 12 vizirs (1 gros, 1 petit et 1 grand de chaque couleur) 4 x 3
- ☉ 36 cartes de pouvoir (6 de chaque type : chevaux, canons, or, troupes, marchandises et bateaux)
- ☉ 6 cartes de pardon (en allemand = « Gnade »)
- ☉ 4 tableaux de voyage
- ☉ 4 indicateurs de trahison (un de chaque couleur)
- ☉ 12 marqueurs de vote numérotés (+ 1 jeu de rechange)
- ☉ 4 résumés de règles et ordre des tours
- ☉ 1 sablier

### L'HISTOIRE :

*Nous sommes à la cour du très puissant Sultan, assis sur son trône, il est entouré par ses douze fidèles et loyaux Vizirs. Fidèles et loyaux ? Pas sûr ! Chaque vizir cherche bien sûr à s'approprier le pouvoir ! Chaque joueur doit envoyer ses vizirs dans les cités lointaines pour acquérir troupes, armes et corruptions (ceci sous forme de cartes Pouvoir) ; être absent de la cour malheureusement vous rend moins influent et vous devenez plus facilement la cible d'intrigues et de trahison, tout cela peut vous conduire aux donjons, voire même vous envoyer à l'île des Bannis disparaissant pour toujours. Il est donc conseillé de ne pas être absent de la cour trop longtemps et de chercher toujours la meilleure place possible près du Sultan. Le joueur qui saura le mieux manœuvrer intelligemment ses vizirs à la fois à la cour et dans les contrées lointaines sera vainqueur !*

### PREPARATION :

Le Sultan est placé sur son trône. Les douze Vizirs sont placés au hasard (on ne connaît pas encore sa propre couleur) ; les 12 marqueurs de vote sont mélangés face cachée puis répartis au hasard à leur place puis enfin dévoilés. Les 36 cartes de pouvoir et les 6 cartes de pardon sont mélangées, chaque joueur reçoit 2 cartes qu'il pose face visible devant lui ; les 34 cartes restantes sont posées sur les villes : 4 pour Kaffa et 5 pour les autres ; la carte du dessus de chaque paquet sera toujours révélée.

Chaque joueur prend 1 tableau de voyage ; les indicateurs de trahison sont mélangés puis distribués au hasard (sans voir les couleurs !) ; enfin donc chacun découvre sa propre couleur ; le jeu peut commencer.

**BUT DU JEU :** le joueur qui détrône le sultan gagne la partie.

Pour détrôner le sultan, le vainqueur doit obtenir au moins 1 carte de chaque pouvoir (6 cartes différentes), les cartes de pardon NE SONT PAS DES CARTES DE POUVOIR. Il obtiendra cela en envoyant ses vizirs dans les villes aux frontières du royaume ; en même temps il fera attention de rester influent dans la cour du Sultan afin d'éviter d'être banni ou traité de traître. Bien gérer ces deux objectifs contradictoires sont l'esprit du jeu.

**La place à droite du Sultan est primordiale, c'est celle du favori à la succession, le premier qui obtient les 6 cartes différentes de pouvoir et place un vizir à cet emplacement a gagné le jeu.**

## COMMENT JOUER :

Le jeu se déroule en plusieurs tours, durant lesquels les 7 actions suivantes doivent être effectuées chacune dans cet ordre =

1. **Intrigues dans la salle du trône**
2. **Préparer les voyages**
3. **Effectuer les voyages**
4. **Ramasser les cartes pouvoir**
5. **Bannir un vizir**
6. **Le sultan accorde son pardon**
7. **Changement de place dans la salle du trône**

**1-INTRIGUES A LA COUR (SALLE DU TRONE)** : chaque joueur, à son tour, en commençant par le joueur qui contrôle le vizir possédant le marqueur de vote le plus élevé, parle de ses projets pour le tour. 3 sujets peuvent se présenter :

- ☞ où le joueur va envoyer ses vizirs ?
- ☞ quel vizir doit aller au donjon comme traître ? (seulement pour les joueurs ayant au moins 4 cartes *pouvoir*) et
- ☞ échanger des cartes *pouvoir* avec des autres joueurs ?

Ces projets ne vont pas prendre beaucoup de temps au début du jeu mais au cours de celui-ci cela s'allongera et prendra plus d'importance. Pour commencer ça sera toujours intéressant de savoir où les joueurs vont envoyer leurs vizirs, car un vizir ne pourra prendre une carte *Pouvoir* dans une ville seulement s'il est le **seul** visiteur. La décision de bannir un traître et sa disparition a aussi une influence importante sur le jeu car cela affaiblit le joueur en cause considérablement.

Plus tard les joueurs essaieront de gagner plus d'informations concernant les autres, essaieront d'initier des échanges avec ou contre tel ou tel joueur. Les conspirations sont donc assez fréquentes.

Le rythme de cette phase dépend naturellement beaucoup des joueurs et peut être arrangé librement. Mais nous recommandons que vous limitiez le temps à une minute par joueur et 2 minutes pour la discussion. La plupart de temps vous allez passer cette phase sans l'utilisation d'un chronomètre, mais durant des débats passionnés vous pourrez mettre le chronomètre sur la table pour indiquer qu'il reste plus qu'une minute.

**Important : Quelle que soit la parole ou les promesses faites par un joueur il n'est jamais obligé de tenir sa parole ou promesse ! cela s'applique à tous les voyages, désignations de traîtrise et toutes autres déclarations.**

**2. PREPARER LES VOYAGES :** Après les débats les joueurs peuvent désigner une nouvelle case secrètement pour chacun de leur vizirs sur le *Tableau de voyage*. Un vizir peut aller de la cour à n'importe quelle ville, d'une ville à une autre ville, ou d'une ville à la cour. Mais il ne peut pas bouger d'un siège à un autre à l'intérieur de la cour. Un vizir peut naturellement rester sur la même case.

La lettre initiale de la ville ou le numéro du siège indique où le vizir se déplace.

Chaque joueur prend aussi une décision secrète sur l'indicateur de traîtrise (qui envoyer aux donjons ?) et après place la roue face cachée sur la table.

Comme déjà mentionné un vizir peut être envoyé aux donjons que si le joueur correspondant a 4 cartes de *pouvoir* différentes (ne pas compter les cartes de *pardon*).

**3. REALISER LES VOYAGES :** Les joueurs révèlent leur *tableau de voyage* simultanément sur la table. En respectant l'ordre du tour (commençant par celui qui contrôle le vizir avec le droit de vote le plus élevé), on déplace les vizirs appartenant au joueur vers les destinations désignées.

Un vizir peut toujours se déplacer dans une ville ou rester dans la même ville peu importe si d'autres vizirs vont se déplacer dans la même ville ou non. Mais si un vizir revient à la cour à partir d'une ville, il ne peut faire cela que si la case n'est pas occupée et que s'il n'y a pas d'autre joueur qui veut aller sur la même case (si le *Tableau de voyage* d'un autre joueur indique qu'il veut aller sur la même case les deux vizirs restent sur leur case de départ).

**4. RAMASSER LES CARTES POUVOIR :** Quand tous les joueurs ont fini de se déplacer, les joueurs chacun à leur tour prennent les cartes qu'ils ont acquises et les placent face visible sur la table. Seuls les joueurs avec un seul vizir dans une ville peuvent prendre la carte sur la pile de la ville correspondante et après révéler la prochaine carte – **sauf à Kaffa !** A Kaffa le vizir s'il est seul peut chercher dans la pile une carte et retourner le restant des cartes face cachée sur la case.

Si un vizir est présent sur le siège numéro « 1 » à la fin de cette phase, le joueur peut demander une *carte de pouvoir* à un autre joueur, en respectant qu'il n'a pas encore de carte *Pouvoir* de ce type et que l'autre joueur en a 2 copies.

**5. BANNIR UN VIZIR :** Le Sultan est extrêmement méfiant et ne fait confiance à personne. Donc pour ne pas prendre de risque, il met un vizir aux donjons à chaque tour. Seuls les vizirs présents à la cour peuvent voter (avec autant de vote que le numéro de leur siège) pour désigner quel vizir le Sultan doit jeter aux donjons. Si les indicateurs de trahison indiquent plus d'un vizir, c'est celui qui reçoit le plus de vote contre lui qui va aux donjons. En cas d'égalité le vizir avec le numéro de siège le plus élevé gagne ce triste privilège.

Le pauvre vizir est jeté dans le premier donjon, derrière à gauche du sultan. Si le donjon est déjà occupé ce vizir est mis dans le deuxième donjon et ainsi de suite – et si il y a un vizir dans le troisième donjon celui-ci est mis sur l'île des Bannis et donc le joueur n'a plus que 2 vizirs.

*Ici vous voyez comme c'est important d'avoir un vizir sur un siège avec assez de votes surtout vers la fin du jeu pour ne pas être envoyé aux donjons et sur l'île des Bannis.*

**N'importe quel vizir qu'il soit en ville ou dans la cour peut être envoyé aux donjons.**

**6. SE FAIRE PARDONNER PAR LE SULTAN :** Un joueur avec un vizir aux donjons peut demander le pardon du Sultan s'il a une carte *Pardon*. Seuls les vizirs dans le deuxième et troisième donjon peuvent être pardonnés. La carte *Pardon* est mise sous la pile de n'importe quelle ville. Le vizir est immédiatement libre et redonné au joueur – le prochain tour il pourra être rejoué (comme décrit en 2.)

*Note : Les pauvres vizirs sur l'île des Bannis ne peuvent plus être pardonnés.*

**7. CHANGEMENT DE PLACE A LA COUR :** Pour la dernière action du tour tous les vizirs dans la cour se déplacent d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

*Donc les droits de vote et donc l'influence des vizirs changent chaque tour.*

Le tour est fini et l'on reprend en 1. Intrigue à la cour !

## **FIN DE JEU :**

Le jeu se termine tout de suite et souvent subitement quand un joueur a au moins une carte *Pouvoir* de chaque type et en même temps un de ses vizirs sur la case bi-annulaire à droite du Sultan.

**Ce joueur devient donc le nouveau Sultan et gagne !**