

Secret  
Voldemort

° \$ & , )

Au début du jeu, chaque joueur est secrètement assigné à l'un des trois rôles suivants : **L'Ordre du Phénix, MangeMort ou Voldemort**. Les joueurs de l'équipe de l'Ordre du Phénix sont plus nombreux mais ils ne savent pas qui est qui ; les MangeMorts savent se reconnaître entre eux et doivent recourir à la discrétion et à la trahison pour accomplir leurs objectifs. Voldemort joue avec les MangeMorts mais il ne connaît pas leurs identités, c'est pourquoi il doit observer et analyser le comportement des différents joueurs afin de repérer les MangeMorts en sachant que ceux-ci connaissent l'identité de Voldemort.

**Les membres de l'Ordre du Phénix gagnent la partie en promulguant cinq Proclamations de l'Ordre du Phénix ou en tuant Voldemort. Les MangeMorts, quant à eux, gagnent la partie en promulguant six Proclamations MangeMorts, ou si Voldemort est élu Directeur après que trois Proclamations MangeMorts ont été promulguées.**

Chaque fois qu'une Proclamation MangeMort est promulguée, le Gouvernement devient plus puissant, et le Ministre de la Magie, peu importe l'équipe dont il fait partie, se voit accorder un pouvoir à usage unique qui doit être utilisé avant que le prochain tour commence. Par conséquent, même les joueurs de l'Ordre du Phénix pourraient être tentés de promulguer une Proclamation MangeMort pour obtenir de nouveaux pouvoirs.

## OBJECTIF

Chaque joueur a une identité secrète en tant que membre de l'équipe de l'Ordre du Phénix ou de l'équipe des MangeMorts.

Les joueurs de l'équipe de l'Ordre du Phénix gagnent si :

- Cinq Proclamations de l'Ordre du Phénix sont promulguées.  
*OU*
- Voldemort est assassiné.

Les joueurs de l'équipe des MangeMorts gagnent si :

- Six Proclamations MangeMorts sont promulguées.  
*OU*
- Voldemort est, à tout moment, élu Directeur seulement après que la troisième Proclamation MangeMort a été promulguée.

! ° ( i ' & t ž

17	.....	Tuiles Proclamation
10	.....	Cartes Rôle Secret
10	.....	Cartes Allégeance
10	.....	Enveloppes
10	.....	Cartes Lumos
10	.....	Cartes Nox
4	.....	Marqueurs Suivi des Élections
1	.....	Carte Pioche
1	.....	Carte Défausse
1	.....	Plateau de jeu de l'Ordre du Phénix
3	.....	Plateaux de jeu MangeMort
1	.....	Chevalet Directeur
1	.....	Chevalet Ministre de la Magie

£ ' ( & ) , ( # " ' ~ i ' \$ & i ' \$ ° & ° ( # "

Sélectionnez un plateau de jeu MangeMort en fonction du nombre de joueurs et placez-le en dessous de celui de l'Ordre du Phénix. Mélangez ensemble les 11 tuiles Proclamation MangeMort et les 6 tuiles Proclamation de l'Ordre du Phénix qui seront placées et empilées face cachée sur la carte Pioche.

Vous avez besoin d'une enveloppe pour chaque joueur, et chaque enveloppe doit contenir une carte Rôle Secret, une carte Allégeance correspondante, une carte Lumos et une carte Nox.

Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer la répartition correcte des rôles.

Les cartes Rôle Secret de l'Ordre du Phénix doivent toujours être glissées dans les enveloppes avec une carte Allégeance de l'Ordre du Phénix, et les cartes Rôle Secret MangeMort et Voldemort doivent toujours être glissées dans les enveloppes avec une carte Allégeance MangeMort.

# Joueurs	5	6	7	8	9	10
<b>Phénix</b>	3	4	4	5	5	6
<b>MangeMort</b>	1+V	1+V	2+V	2+V	3+V	3+V

*Assurez-vous d'avoir le nombre correct de MangeMorts en plus de Voldemort !*

Une fois les enveloppes remplies, assurez-vous de les mélanger pour que le rôle de chaque joueur reste secret ! Chaque joueur doit recevoir une enveloppe choisie au hasard.

## POURQUOI Y A-T-IL DES CARTES RÔLE SECRET ET DES CARTES ALLÉGEANCE ?

Secret Voldemort comporte un dispositif d'investigation qui permet à certains joueurs de savoir dans quelle équipe se trouve un joueur, et ce dispositif ne fonctionne que si le rôle spécial de Voldemort n'est pas révélé. Afin d'éviter que cela ne se produise, chaque joueur dispose d'une carte Rôle Secret et d'une carte Allégeance. La carte Allégeance de Voldemort révèle une loyauté envers le camp MangeMort mais ne donne aucune indication sur son rôle spécial. Les membres de l'Ordre du Phénix démasquant des MangeMorts doivent déterminer eux-mêmes s'ils ont trouvé un simple MangeMort ou bien leur chef Voldemort.

Une fois que chaque joueur a reçu une enveloppe, tous les joueurs doivent examiner discrètement leur carte Rôle Secret. Choisissez au hasard le premier Candidat au poste de Ministre de la Magie et passez-lui le chevalet du Ministre de la Magie et celui du Directeur.

**Pour les parties de 5-6 joueurs**, donnez les instructions suivantes à tous les joueurs :

- Tout le monde, fermez les yeux.
- MangeMort et Voldemort, ouvrez les yeux afin de reconnaître votre complice.

[Faites une longue pause]

- Tout le monde, fermez les yeux.
- Tout le monde, ouvrez les yeux. Si quelqu'un est confus ou si quelque chose a mal tourné, veuillez le dire maintenant.

**Pour les parties de 7-10 joueurs**, donnez les instructions suivantes à tous les joueurs :

- Tout le monde, fermez les yeux et tendez votre poing fermé devant vous.
- Tous les MangeMorts qui ne sont PAS Voldemort, ouvrez les yeux afin de reconnaître qui sont vos complices.
- Voldemort, gardez les yeux fermés mais levez votre pouce.
- MangeMorts, observez qui a un pouce levé - ce joueur est votre chef Voldemort.

[Faites une longue pause]

- Tout le monde, fermez les yeux et baissez votre bras.
- Tout le monde, ouvrez les yeux. Si quelqu'un est confus ou si quelque chose a mal tourné, veuillez le dire maintenant.

~' &#) ž! ! | " ( ' ~) " | '\$° & ( ħ

Secret Voldemort se joue en plusieurs tours. Chaque tour comprend une **Élection** pour former un Gouvernement, une **Session Législative** pour promulguer une nouvelle Proclamation et une **Action Exécutive** pour exercer le pouvoir gouvernemental.

í ž! . ( ħ"

### 1. Transmettez la Candidature au poste de Ministre de la Magie

Au début d'un nouveau tour, le Ministre de la Magie passe son chevalet au joueur à sa gauche, ce joueur devient le nouveau Candidat au poste de Ministre de la Magie.

### 2. Nommez un Directeur

Le Candidat au poste de Ministre de la Magie choisit un Candidat éligible au poste de Directeur en lui remettant le chevalet correspondant. Le Candidat au poste de Ministre de la Magie est libre de discuter des options disponibles avec les autres joueurs afin d'établir un consensus et de rendre plus probable l'élection du Gouvernement.

#### Éligibilité :

Le dernier Ministre de la Magie et le dernier Directeur élus sont "exclus à durée limitée" et ne sont pas éligibles pour être nommé Candidat au poste de Directeur.

#### À PROPOS DE L'ÉLIGIBILITÉ

Les limites de durée s'appliquent au Ministre de la Magie et au Directeur qui ont été élus pour la dernière fois, et non à la dernière paire nommée.

- Les limites de durée n'affectent que les nominations au poste de Directeur ; n'importe qui peut être Ministre de la Magie, même quelqu'un qui était Directeur.
- S'il ne reste que cinq joueurs au cours de la partie, seul le dernier Directeur élu n'est pas éligible pour être Candidat au poste de Directeur ; le dernier Ministre de la Magie peut être nommé.
- Il existe d'autres règles qui affectent l'éligibilité de manières spécifiques : le Pouvoir Expelliarmus et le Suivi des Élections. Pour le moment, vous n'avez pas à vous en préoccuper et nous y reviendrons dans la section correspondante.

### 3. Votez pour un Gouvernement

Une fois que le Candidat au poste de Ministre de la Magie a choisi un Candidat éligible au poste de Directeur, les joueurs peuvent discuter du Gouvernement proposé jusqu'à ce que tout le monde soit prêt à voter. Chaque joueur, y compris les Candidats, vote sur le Gouvernement proposé en plaçant devant lui une carte de vote face cachée. Une fois que tout le monde a voté, les joueurs révèlent simultanément leur carte de vote afin que le résultat soit rendu public.

**S'il y a une égalité, ou que la majorité des joueurs ont voté non :**

Le vote échoue. Le Candidat au poste de Ministre de la Magie perd cette chance d'être élu, et c'est le joueur à sa gauche qui devient le nouveau Candidat au poste de Ministre de la Magie. Le Marqueur de Suivi des Élections est avancé d'une case.

**Suivi des Élections :** Si les joueurs rejettent trois Gouvernements d'affilée, le Ministère et Poudlard sont plongés dans le chaos. Révélez et promulguez immédiatement la Proclamation sur le dessus de la Pioche. Tout pouvoir accordé par cette Proclamation est ignoré, mais le Marqueur de Suivi des Élections est réinitialisé et les limites de durée existantes sont annulées. Tous les joueurs deviennent éligibles pour occuper le poste de Directeur pour la prochaine Élection. À ce stade, s'il reste moins de trois tuiles Proclamation dans la Pioche, mélangez-les avec la pile de Défausse pour créer une nouvelle Pioche.

Chaque fois qu'une nouvelle Proclamation est promulguée par un Gouvernement élu ou par les joueurs qui ont rejeté trois Gouvernements d'affilée, le Marqueur de Suivi des Élections est réinitialisé.

**Si la majorité des joueurs ont voté oui :**

Le Candidat au poste de Ministre de la Magie et le Candidat au poste de Directeur deviennent respectivement le nouveau Ministre de la Magie et le nouveau Directeur.

- **Si trois Proclamations MangeMorts ou plus ont été promulguées :**  
*Demandez si le nouveau Directeur est Voldemort. Si c'est le cas, le jeu est terminé et les MangeMorts gagnent la partie. Sinon, les autres joueurs savent que le Directeur n'est pas Voldemort.*

Procédez normalement à la Session Législative.

' 1 ' ' # " ' ž i f i l z ' ( ǂ ǁ

Au cours d'une Session Législative, le Ministre de la Magie et le Directeur œuvrent ensemble secrètement pour promulguer une nouvelle Proclamation. Le Ministre de la Magie pioche trois tuiles Proclamation sur le dessus de la Pioche, les regarde discrètement et en jette une face cachée sur la pile de Défausse. Les deux tuiles restantes sont passées au Directeur, qui les regarde à son tour discrètement, en jette une face cachée, et promulgue la Proclamation restante en la plaçant face visible sur le plateau de jeu correspondant.

**Les tuiles Proclamation jetées ne doivent jamais être révélées au groupe. Les joueurs doivent se fier à la parole du Ministre de la Magie et du Directeur, qui sont libres de mentir.**

#### À PROPOS DE MENTIR

Souvent, certains joueurs apprennent des choses que les autres joueurs ignorent, comme par exemple lorsque le Ministre de la Magie et le Directeur consultent les tuiles Proclamation, ou bien lorsqu'un Ministre de la Magie utilise le pouvoir Endoloris pour inspecter la carte Allégeance d'un joueur. Vous pouvez toujours mentir sur les connaissances cachées dans Secret Voldemort. Le seul moment où les joueurs DOIVENT dire la vérité est quand un joueur qui est Voldemort doit annoncer s'il est assassiné ou s'il est élu Directeur après que trois Proclamations MangeMorts ont été promulguées.

**S'il reste moins de trois tuiles Proclamation dans la Pioche à la fin d'une Session Législative**, mélangez-les avec la pile de Défausse pour créer une nouvelle Pioche. Les tuiles Proclamation inutilisées ne doivent jamais être révélées et ne doivent pas être simplement placées sur le dessus de la nouvelle Pioche.

**Si le Gouvernement a promulgué une Proclamation MangeMort recouvrant un pouvoir du Ministre de la Magie sur le plateau de jeu**, le Ministre de la Magie en poste peut utiliser ce pouvoir. Passez à l'Action Exécutive.

**Si le Gouvernement a promulgué une Proclamation de l'Ordre du Phénix ou une Proclamation MangeMort qui n'accorde aucun pouvoir au Ministre de la Magie**, commencez un nouveau tour avec une nouvelle Élection.

° ( # " ' , ' . ) ( ǂ ǁ

Si une Proclamation MangeMort a été promulguée accordant ainsi un pouvoir au Ministre de la Magie, celui-ci doit l'utiliser avant que le prochain tour commence. Avant d'utiliser un pouvoir, le Ministre de la Magie est libre de discuter des différentes possibilités avec les autres joueurs, mais au final, c'est à lui de décider comment et quand utiliser ce pouvoir. Le jeu ne peut pas se poursuivre tant que le Ministre de la Magie ne l'utilise pas. Les Pouvoirs du Ministre de la Magie ne peuvent être utilisés qu'une seule fois ; ils ne se cumulent pas et ne se reportent pas sur les prochains tours.

\$#) \* #&' ~) ! ǂ ǂ ( & ǁ ~ ǁ ž ' ! ° f i l z

#### ENDOLORIS



Le Ministre de la Magie choisit un joueur à inspecter. Les joueurs ayant fait l'objet d'une inspection doivent remettre leur carte Allégeance (et non leur carte Rôle Secret !) au

Ministre de la Magie, qui vérifie discrètement la loyauté du joueur, puis lui rend sa carte. Le Ministre de la Magie peut dévoiler (ou mentir !) sur les résultats de son inspection s'il le souhaite. Aucun joueur ne peut faire l'objet de deux inspections au cours d'une même partie.

#### IMPERO



Le Ministre de la Magie choisit n'importe quel autre joueur pour être le prochain Candidat au poste de

Ministre de la Magie en lui passant son chevalet. N'importe quel joueur peut devenir Ministre de la Magie - même les joueurs "exclus à durée limitée". Le nouveau Candidat au poste de Ministre de la Magie nomme un joueur comme Candidat éligible au poste de Directeur et l'Élection se déroule normalement.

Un "Impero" ne saute aucun tour de la rotation habituelle pour être Candidat au poste de Ministre de la Magie. Après l'exécution d'un sortilège d'Imperium, le chevalet du Ministre de la Magie retourne au joueur se situant à la gauche du Ministre de la Magie qui a déclenché l'Élection Spéciale.

Si le Ministre de la Magie passe son chevalet au joueur à sa gauche, ce joueur pourra se présenter deux fois de suite au poste de Ministre de la Magie : une fois pour l'Élection Spéciale et une fois pour son tour normal comme Candidat au poste de Ministre de la Magie.



### DIVINATION

Le Ministre de la Magie consulte discrètement les trois premières tuiles Proclamation sur le dessus de la Pioche et les repose ensuite sans en changer l'ordre.

### AVADA KEDAVRA

Le Ministre de la Magie exécute un joueur en le pointant du doigt et en criant "Avada Kedavra". Si ce joueur est Voldemort, la partie est gagnée par

l'équipe de l'Ordre du Phénix. Si le joueur exécuté n'est pas Voldemort, les joueurs ne doivent pas savoir si un MangeMort ou un membre de l'Ordre du Phénix a été tué ; les joueurs doivent essayer d'établir eux-mêmes le nouvel équilibre du groupe. Les joueurs exécutés sont retirés du jeu et ne peuvent ni parler, ni voter, ni participer aux Élections.

### EXPELLIARMUS

Le pouvoir Expelliarmus est une règle spéciale qui entre en vigueur après la promulgation de cinq Proclamations MangeMorts. Pour toutes les Sessions Législatives après la promulgation de la cinquième Proclamation MangeMort, le pouvoir Exécutif obtient une nouvelle capacité permanente lui permettant de se défausser des trois tuiles Proclamation si le Directeur et le Ministre de la Magie sont d'accord **tous les deux**.

Comme d'habitude, le Ministre de la Magie pioche trois tuiles Proclamation, en jette une et passe les deux autres au Directeur. À ce moment, le Directeur peut, au lieu de promulguer l'une ou l'autre Proclamation, dire "Expelliarmus ?" Si le Ministre de la Magie y consent en répondant : "Expelliarmus ! les deux Proclamations sont rejetées et le nouveau Ministre de la Magie passe à gauche comme toujours. Si le Ministre de la Magie n'y consent pas, le Directeur doit promulguer une Proclamation.

Chaque utilisation du Pouvoir Expelliarmus signifie un Gouvernement inactif et fait avancer d'une case le Marqueur de Suivi des Élections.

" # ( | ' ~ | ' ' ( & ° ( | fih

- **Tout le monde devrait prétendre être un membre de l'Ordre du Phénix.** Puisque l'équipe de l'Ordre du Phénix a la majorité des voix, elle peut facilement exclure tout joueur prétendant être un MangeMort. En tant que MangeMort, il n'y a aucun avantage de vous dévoiler à tout le monde. De plus, les membres de l'Ordre du Phénix devraient normalement dire la vérité. Les membres de l'Ordre du Phénix essaient de comprendre le jeu comme un puzzle, de sorte que le mensonge peut désavantager considérablement leur équipe.
- **Si c'est la première fois que vous jouez en tant que Voldemort, n'oubliez pas : faites vous passer autant que possible comme un membre de l'Ordre du Phénix.** Promulgez des Proclamations de l'Ordre du Phénix. Réfléchissez bien. Faites confiance à vos partenaires MangeMorts pour vous donner l'occasion de promulguer des Proclamations de l'Ordre du Phénix et de faire progresser les objectifs des MangeMorts à leur tour. Les MangeMorts peuvent gagner en manipulant subtilement les joueurs et en attendant la bonne couverture pour promulguer les Proclamations MangeMorts, et non en jouant ouvertement comme le Mal.
- **Les membres de l'Ordre du Phénix profitent souvent de temporiser le jeu et de discuter des informations disponibles.** Les MangeMorts, quant à eux, tirent profit souvent de la précipitation des votes et de la confusion qui en résulte.
- **Les MangeMorts gagneront le plus souvent en élisant Voldemort, plutôt qu'en promulguant six Proclamations MangeMorts !** L'Élection de Voldemort n'est pas une condition de victoire optionnelle ou secondaire, c'est le cœur d'une stratégie MangeMort réussie. Voldemort devrait toujours jouer comme un membre de l'Ordre du Phénix, et devrait généralement éviter de mentir ou d'entrer dans des affrontements et des désaccords avec d'autres joueurs. Le moment venu, Voldemort aura besoin de la confiance de l'Ordre du Phénix pour se faire élire. Même si Voldemort n'est pas élu, la méfiance semée parmi les membres de l'Ordre du Phénix est la clé pour que les MangeMorts soient élus en fin de partie.
- **Demandez aux autres joueurs d'expliquer pourquoi ils ont pris telles ou telles décisions.** C'est particulièrement important dans le cas où le Ministre de la Magie utilise ses Pouvoirs, en fait, demandez à l'avance quel joueur le Ministre de la Magie envisage d'inspecter, de nommer ou d'exécuter et pourquoi.
- **Si une Proclamation MangeMort est promulguée, il n'y a que trois coupables possibles : Le Ministre de la Magie, le Directeur ou la Pioche de Proclamations.** Essayez de savoir qui (ou quoi !) vous a mis dans cette situation.

„&I'Ł ' &žŁI " „I

Secret Voldemort est un remake du jeu Secret Hitler. Ce remake a été créé par Emmet Byrne comme cadeau pour sa partenaire passionnée par Harry Potter. Pour en savoir plus, visitez <http://thecraftyplayers.com>

Traduction française par Julien Brothier.

Secret Hitler a été créé par Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, et Mac Schubert.

Consultez le site officiel de Secret Hitler ici :

<http://www.secrethitler.com/>

Secret Hitler est sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



#### VOUS ÊTES LIBRE DE :

- Partager – copier et redistribuer le jeu sur n'importe quel support ou format.
- Adapter – retravailler, transformer et enrichir le jeu.

#### SOUS LES CONDITIONS SUIVANTES :

- **Attribution** – Si vous faites quelque chose en vous servant de ce jeu, vous devez donner du mérite aux créateurs originaux et ajouter un lien renvoyant à ces derniers, et vous devez expliquer ce que vous avez changé.
- **Non commercial** – Vous ne pouvez pas utiliser le jeu Secret Hitler et les règles du jeu pour obtenir de l'argent.
- **Partager à l'identique** – Si vous retravaillez, transformez ou enrichissez le jeu Secret Hitler, vous devez publier votre travail sous la même licence Creative Commons que le jeu Secret Hitler utilise (BY-NC-SA 4.0).
- **Aucune restriction supplémentaire** – Vous ne pouvez pas appliquer à votre travail des conditions juridiques ou des mesures techniques qui empêchent légalement toute autre personne de faire tout ce que la licence permet. Cela signifie que vous ne pouvez rien soumettre, en utilisant le jeu Secret Hitler, à un magasin d'applications sans l'approbation du créateur.

Pour en savoir plus sur Creative Commons, consultez [CreativeCommons.org](http://CreativeCommons.org). (Notre licence est disponible sur [CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode](http://CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode)).

žŁ ( I 'ŃI ' ' „ fl° " fili ! I " ( '

#### ORIGINAL

Hitler  
Liberal  
Fascist  
Party Membership  
Policy  
Yes/Ja  
No/Nein  
President  
Chancellor  
Investigate Loyalty  
Call Special Election  
Policy Peek  
Execution  
Veto Power

#### CHANGÉ EN

Voldemort  
L'Ordre du Phénix  
MangeMort  
Allégeance  
Proclamation  
Oui/Lumos  
Non/Nox  
Ministre de la Magie  
Directeur  
Endoloris  
Impero  
Divination  
Avada Kedavra  
Expelliarmus



