

Queen-Killer

*Un jeu rapide d'intrigues, de trahisons,
et de romances pour trois joueurs et plus
par Clarity (@clarity_flowers)*

Pour jouer à Queen-Killer, vous aurez besoin d'au moins deux autres joueurs disponibles une heure ou plus, un jeu de cartes, un bristol ou de quoi noter pour chaque joueur, un crayon et une pièce. Imprimez également ces règles, et une aide de jeu pour chaque joueur.

Réunissez vos joueurs, lisez le texte suivant à voix haute, en marquant une pause à chaque paragraphe, ce sont les instructions :

La reine est morte. L'un d'entre nous l'a tué.

L'un d'entre nous est digne de réclamer sa couronne.

Nous devons choisir un dirigeant, qu'il en soit digne ou pas, ou nous allons tous à notre perte.

Dans ce jeu, nous incarnons des personnages qui prétendent être ce qu'ils ne sont pas.

Nous jouons pour voir qui s'emparera du trône, pour découvrir et comprendre qui sont les autres, et pour se délecter du drama.

Tout d'abord, annoncez votre nom, et choisissez vos pronoms. Écrivez-les sur votre bristol.

Lorsque nous aurons tous fait cela, nous pourrons continuer.

Maintenant, à tour de rôle, nous allons dire ce que nous trouvons d'attirant chez le personnage à notre gauche. Soyez libre d'inventer des détails qui pourraient le surprendre. Il devra noter cela sur son bristol.

Ensuite, à tour de rôle, nous allons dire ce que nous détestons chez le personnage deux rangs à notre gauche. Rappelez-vous que nous inventons tout ! Il devra noter cela sur son bristol.

Il n'y a pas de gagnant ni perdant à Queen-Killer, mais nous avons un but. Nous voulons chacun :

- ✦ *gagner l'amour, le respect ou l'attention de celui que nous trouvons attirant.*
- ✦ *déstabiliser et détruire celui que nous détestons.*

De plus, nous avons tous un but secret. Prenez-en un sur votre aide de jeu dès maintenant. Vous pouvez le changer à tout moment pendant la partie.

Maintenant nous allons distribuer une carte face cachée à chaque joueur, des trèfles à l'exception d'un pique : l'assassin de la reine. Regardez votre carte en secret, et reposez-la face cachée.

Ensuite nous distribuons une autre carte, des carreaux à l'exception d'un cœur : celui qui mérite la couronne.

Vous ne devez jamais regarder cette carte.

Nous pouvons maintenant jouer. Nous parlerons à tour de rôle, sans ordre établi, au contraire nous laissons la parole couler librement dans la conversation.

En jeu, vous ne pouvez faire que ceci :

✦ *dire ou jouer ce que vous faites (mais jamais en décrire les conséquences)*

✦ *poser une question à un joueur (sur n'importe quel sujet)*

✦ *répondre à une question comme il vous plaira (à l'exception d'une action ou d'une pensée d'un autre personnage)*

Si on pose une question que vous n'aimez pas, vous n'êtes pas obligé d'y répondre.

Sur votre aide de jeu se trouvent quelques pistes de ce vous pourriez faire :

- ✦ *en apprendre plus sur le monde ou les personnages*
- ✦ *charmer et flirter avec quelqu'un*
- ✦ *provoquer ou détruire quelqu'un*
- ✦ *partager un baiser avec quelqu'un*
- ✦ *tenter de commettre un meurtre*
- ✦ *toucher la couronne*
- ✦ *mourir*

Si vous faites une de ces choses, respectez la règle telle qu'elle est écrite.

Si les personnes en vie s'accordent sur un dirigeant, la partie se termine. Le dirigeant n'a pas à être digne de la couronne.

Pour terminer, nous devons imposer une limite de temps, comme "Au bout d'une heure", "quand le soleil se lève", or "lorsque la bougie sera entièrement consumée". Si le temps imparti est écoulé, tout le monde meurt et la partie est terminée.

À la fin de la partie, chaque joueur à tour de rôle pose une dernière question à la personne à sa droite, pour ficeler les conclusions, si il le souhaite.

Aide de jeu

Thèmes

- ♣ devenir le dirigeant
- ♣ survivre
- ♣ gagner l'amour de _____

♣ venger _____

♣ aider _____

♣ voir _____ mourir

Vous pouvez:

- ♣ dire ou jouer ce que vous faites (mais jamais en décrire les conséquences)
- ♣ poser une question à un joueur (sur n'importe quel sujet)
- ♣ répondre à une question comme il vous plaira, sauf sur les actions ou opinions d'un autre.

Si vous...

Si vous voulez en savoir plus sur le monde ou les personnages, posez des questions provocantes sur le sujet.

Si vous flirtez ou charmez quelqu'un, dites-lui ce que vous faites, et demandez-lui "Le puis-je ?"

Si vous provoquez ou brisez quelqu'un, dites-lui comment vous agissez contre lui. Puis proposez lui un dilemme impossible.

Si vous échangez un baiser avec quelqu'un, quelque temps plus tard vous découvrez la vraie nature de son âme, par un rêve ou une prophétie. Regardez ses cartes mais ne les montrez à personne.

Il fait de même avec vos cartes.

Si vous tentez de commettre un meurtre, dites ce que vous attendez de votre victime. Il doit choisir :

- ♣ vous donner ce que vous désirez
- ♣ lancer la pièce à pile ou face; face il meurt, pile vous mourez

Si vous touchez la couronne, révélez votre carte rouge. Si vous n'êtes pas digne de la couronne, vous mourez.

Si vous mourez, vous continuez à poser des questions et à y répondre, mais vous ne dites ou ne jouez plus ce que vous faites.

Aide de jeu

Thèmes

- ♣ devenir le dirigeant
- ♣ survivre
- ♣ gagner l'amour de _____

♣ venger _____

♣ aider _____

♣ voir _____ mourir

Vous pouvez:

- ♣ dire ou jouer ce que vous faites (mais jamais en décrire les conséquences)
- ♣ poser une question à un joueur (sur n'importe quel sujet)
- ♣ répondre à une question comme il vous plaira, sauf sur les actions ou opinions d'un autre.

Si vous...

Si vous voulez en savoir plus sur le monde ou les personnages, posez des questions provocantes sur le sujet.

Si vous flirtez ou charmez quelqu'un, dites-lui ce que vous faites, et demandez-lui "Le puis-je ?"

Si vous provoquez ou brisez quelqu'un, dites-lui comment vous agissez contre lui. Puis proposez lui un dilemme impossible.

Si vous échangez un baiser avec quelqu'un, quelque temps plus tard vous découvrez la vraie nature de son âme, par un rêve ou une prophétie. Regardez ses cartes mais ne les montrez à personne.

Il fait de même avec vos cartes.

Si vous tentez de commettre un meurtre, dites ce que vous attendez de votre victime. Il doit choisir :

- ♣ vous donner ce que vous désirez
- ♣ lancer la pièce à pile ou face; face il meurt, pile vous mourez

Si vous touchez la couronne, révélez votre carte rouge. Si vous n'êtes pas digne de la couronne, vous mourez.

Si vous mourez, vous continuez à poser des questions et à y répondre, mais vous ne dites ou ne jouez plus ce que vous faites.

Aide de jeu

Thèmes

- ♣ devenir le dirigeant
- ♣ survivre
- ♣ gagner l'amour de _____

♣ venger _____

♣ aider _____

♣ voir _____ mourir

Vous pouvez:

- ♣ dire ou jouer ce que vous faites (mais jamais en décrire les conséquences)
- ♣ poser une question à un joueur (sur n'importe quel sujet)
- ♣ répondre à une question comme il vous plaira, sauf sur les actions ou opinions d'un autre.

Si vous...

Si vous voulez en savoir plus sur le monde ou les personnages, posez des questions provocantes sur le sujet.

Si vous flirtez ou charmez quelqu'un, dites-lui ce que vous faites, et demandez-lui "Le puis-je ?"

Si vous provoquez ou brisez quelqu'un, dites-lui comment vous agissez contre lui. Puis proposez lui un dilemme impossible.

Si vous échangez un baiser avec quelqu'un, quelque temps plus tard vous découvrez la vraie nature de son âme, par un rêve ou une prophétie. Regardez ses cartes mais ne les montrez à personne.

Il fait de même avec vos cartes.

Si vous tentez de commettre un meurtre, dites ce que vous attendez de votre victime. Il doit choisir :

- ♣ vous donner ce que vous désirez
- ♣ lancer la pièce à pile ou face; face il meurt, pile vous mourez

Si vous touchez la couronne, révélez votre carte rouge. Si vous n'êtes pas digne de la couronne, vous mourez.

Si vous mourez, vous continuez à poser des questions et à y répondre, mais vous ne dites ou ne jouez plus ce que vous faites.