

Oui, Seigneur des Ténèbres

Par Chiara Ferlito, Massimiliano Enrico,
Fabrizio Bonifacio et Riccardo Crosa



LE JEU

Dans Oui, Seigneurs des Ténèbres, les serviteurs doivent justifier et expliquer au Seigneur des Ténèbres pourquoi ils ont raté leur mission. Les serviteurs doivent donner de bonnes excuses au risque de recevoir « un, deux, puis trois regards qui tuent » du Seigneur des Ténèbres et ainsi perdre la partie.

LES JOUEURS

4 à 16 joueurs / 8 ans ou plus

BUT DU JEU

Inventer de bonnes excuses (à l'aide des cartes) et ne pas décevoir le Seigneur des Ténèbres.

PREPARATION DU JEU

Définir quel joueur sera le Seigneur des Ténèbres : il reçoit les 3 cartes « regard qui tue ». Les autres joueurs seront des serviteurs qui n'ont pas réussi la mission donnée par le Seigneur des Ténèbres : chaque joueur reçoit 3 cartes « excuse » et 3 cartes « action ».

LES CARTES



Carte « excuse » qui permet au serviteur d'expliquer l'échec de la mission. Il peut s'inspirer du mot, de l'explication ou de l'image. A chaque tour, on peut utiliser 3 cartes « excuse » au maximum.



Carte « action » qui permet de **rejeter la faute** sur un autre serviteur et ainsi finir son tour de parole. Si le joueur n'a pas cette carte pour finir son tour de parole il reçoit un « regard qui tue ».



Carte « action » qui permet d'**interrompre** un serviteur entrain de parler, accompagnée d'une carte « excuse ».

DEROULEMENT

Rôle du Seigneur des Ténèbres

Au début de la partie, le Seigneur des Ténèbres demande les résultats de la mission donnée. Par exemple, « Braves serviteurs, je vous ai ordonné de me ramener la princesse aux cheveux d'or, où est-elle !? » Pendant les explications de ses serviteurs, il peut leur lancer un, deux puis trois « regards qui tuent » lorsque que leur discours est jugé ennuyeux ou mauvais.

Rôle des serviteurs

Les serviteurs doivent répondre et expliquer l'échec de la mission en inventant des excuses grâce aux cartes « excuses ». Le tour d'un serviteur commence quand il est questionné par le Seigneur des Ténèbres ou quand un autre joueur *rejette la faute sur lui* (carte « action »).

Le tour d'un serviteur se termine lorsqu'il a utilisé 1, 2 ou 3 cartes « excuse » et lorsqu'il rejette la faute sur un autre de ses compagnons. S'il termine son explication sans carte « action – rejeter la faute », il risque de recevoir un regard qui tue !

A la fin de son tour, le serviteur doit penser à piocher de nouvelles cartes « action » et « excuse » pour son prochain tour. S'il oublie, il risque de recevoir un « regard qui tue » !

FIN DE LA PARTIE

Le premier serviteur qui recevra trois regards qui tuent perd la partie et celle-ci prend fin.

On peut recommencer avec un nouveau Seigneur des Ténèbres !