



2-5 joueurs
11 ans et +
15 minutes

Auteur :
moijeux

Illustrations :
Game-icons.net

PRINCIPES DU JEU : DRAFT, BLUFF ET GUESSING

La princesse du royaume cherche de la compagnie. Vous devez lui prouver votre bravoure au jeu dangereux du verre empoisonné. Soyez perspicaces pour déjouer les manigances de vos adversaires ! Boire ou ne pas boire, telle est la question !

MATERIEL

10 cartes POISON de valeurs 1 à 10



10 cartes ANTIDOTE de valeurs 1 à 10



1 carte premier joueur WESLEY



1 carte dernier joueur VIZZINI



12 jetons recto 1 CŒUR /verso 2 CŒURS



PREPARATION POUR CHAQUE MANCHE

➤ Sélectionnez les cartes ANTIDOTE et POISON en fonction du nombre de joueurs :

A 2 ou 3 joueurs	A 4 joueurs	A 5 joueurs
Cartes POISON et ANTIDOTE de 1 à 6	Cartes POISON et ANTIDOTE de 1 à 8	Cartes POISON et ANTIDOTE de 1 à 10

- Mélangez les cartes POISON et ANTIDOTE. Puis placez au hasard au centre de la table autant de cartes que le nombre de joueurs, faces cachées. *Exception : à 2 joueurs, placez 3 cartes. Ces cartes représentent chacune un verre et le début de son contenu*
- Distribuez le reste des cartes équitablement entre les joueurs. *Exception : à 2 joueurs la dernière carte est retirée face cachée*
- Donnez 2 jetons CŒUR à chaque joueur. Placez-les sur leur face 2 CŒURS visible
- Le 1^{er} joueur prend la carte WESLEY. Le dernier joueur dans le sens horaire prend la carte VIZZINI.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

➤ **PHASE 1 : ESPIONNER**

En commençant par WESLEY, puis chacun à votre tour dans le sens horaire jusqu'à VIZZINI, vous regardez secrètement des cartes du centre :

A 2 joueurs	A 3 et 4 joueurs	A 5 joueurs
Regardez 1 carte de votre choix	Regardez 2 cartes de votre choix	Regardez 3 cartes de votre choix

➤ **PHASE 2 : REMPLIR LES VERRES** 

En commençant par WESLEY, puis chacun à votre tour dans le sens horaire jusqu'à VIZZINI, vous jouez 1 carte de votre main face cachée sur un verre. **Attention : les verres ne doivent pas être composés de plus de 4 cartes.** Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, vous donnez les cartes qu'il vous reste en main au joueur situé à votre gauche.

Puis vous refaites ces deux opérations jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes en main et que chaque verre soit composé de 4 cartes.



Attention, le joueur qui possède la carte VIZZINI peut, une fois par manche, échanger la position de deux cartes au-dessus de deux verres, qu'il peut regarder secrètement.

➤ **PHASE 3 : CHOISIR UN VERRE** 

En commençant par VIZZINI, puis chacun à votre tour dans le sens horaire jusqu'à WESLEY, vous choisissez et prenez 1 verre du centre (1 verre = 1 tas de 4 cartes). **Exception : à 2 joueurs, il reste 1 verre au centre.**

➤ **PHASE 4 : BOIRE OU NE PAS BOIRE** 

En commençant par WESLEY, puis chacun à votre tour dans le sens horaire jusqu'à VIZZINI, vous annoncez si vous buvez votre verre ou si vous ne le buvez pas :



JE BOIS !	
Vous révélez les 4 cartes et vous comparez la quantité de POISON et d'ANTIDOTE	
S'il y a plus d'ANTIDOTE que de POISON	Bravo, La princesse est impressionnée par votre perspicacité ! Tous les autres joueurs perdent chacun 1 CŒUR
S'il y a plus de POISON que d'ANTIDOTE	Aïe ! Votre attrait diminue aux yeux de la princesse. Vous perdez 1 CŒUR



JE NE BOIS PAS !	
Vous révélez les 4 cartes et vous comparez la quantité de POISON et d'ANTIDOTE	
S'il y a plus d'ANTIDOTE que de POISON	Aïe ! La princesse est très déçue par votre manque de témérité. Vous perdez 1 CŒUR
S'il y a plus de POISON que d'ANTIDOTE	Félicitation, vous avez déjoué les manigances de vos concurrents



Attention, le joueur qui possède la carte WESLEY ajoute toujours 1 demi antidote par joueur dans son verre lors de la révélation de ses cartes et du calcul comparatif.

A la fin de chaque manche, les joueurs qui ont la carte WESLEY ou VIZZINI la donnent au joueur situé à leur gauche. Si la condition de fin de partie n'est pas atteinte, vous pouvez commencer une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus de CŒUR. A ce moment, le joueur qui en totalise le plus, qui a donc le plus d'atouts aux yeux de la princesse, l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.