

# MON GLAIVE & MON FOIE

De 5 à 10 joueurs (ou plus si vous aimez le bordel).

Matériel nécessaire : 3 dés (dont un facile à distinguer).

Dé classique O (x2) - Dé spécial ★



## Règles de base :

- ⑥+O+★: Distribuer le O
- ⑤+①+★ ou ④+②+★: Distribuer le ★.
- Deux joueurs consécutifs font le même score :  
Duel. Le perdant boit la différence.  
Si égalité: 2ème manche, le perdant boit 2x la différence, etc.

## Rôles :

- ⑥+⑥+★ ou ⑤+⑤+★ ou ④+④+★: Dieu
- ①+①+★ ou ②+②+★ ou ③+③+★: Héros
- ②+①+★: Oracle
- ③+①+★: Ecuyer
- ③+②+★: Prisonnier
- ④+①+★: Catin
- ⑤+③+★: Au(v)ergiste
- ⑤+④+★: Princesse
- ⑥+⑤+★: Dragon et donne 5 gorgées

	1	2	3	4	5	6
1						①
2						②
3						③
4						④
5						⑤
6	①	②	③	④	⑤	⑥

## Super-rôles liés au special (remplace le rôle normal) :

- ①+①+①: Clochard (devient héros à la fin du tour)
- ②+②+②: Devin (devient oracle à la fin du tour)
- ③+③+③: Apprenti (devient écuyer à la fin du tour)
- ④+④+④: Gourgandine (devient catin à la fin du tour)
- ⑤+⑤+⑤: Impératrice (devient princesse à la fin du tour)
- ⑥+⑥+⑥: Démon et donne 6 gorgées (devient dieu à la fin du tour)

# DIEU ATTAQUE LE VILLAGE



(Rôles impliqués dans les attaques de Dieu)

- ⑥+⑥+★ ou ⑤+⑤+★ ou ④+④+★: Dieu ✎

Si on devient Dieu, on n'est plus Héros, Catin ou Ecuyer.

On devient toujours dieu sur un double ⑥.

On devient dieu sur un double ⑤ ou un double ④ s'il n'y a pas déjà un dieu en jeu. Si un dieu est déjà en jeu, bataille de dieux (duel compte double).

Quand la somme des dés ○ fait 7, Dieu essaye d'attaquer le village. Il distribue le plus grand des deux dés s'il réussit (le ★ ne sert à rien).

- ①+①+★ ou ②+②+★ ou ③+③+★: Le héros ⚔

Si le joueur est déjà dieu, le joueur ne sert à rien, il boit.

Le héros s'interpose en lançant un dé après la catin si elle a échoué et après la prédiction de l'oracle.

- ① — le héros est foudroyé et perd son rôle, il boit cul sec.
- ② ou ③ — Il boit toutes les gorgées en jeu et Dieu les distribue aussi.
- ④ ou ⑤ — Dieu distribue ses gorgées uniquement.
- ⑥ — Le héros gagne, Dieu boit ses gorgées.

- ②+①+★: L'oracle 👁

Prédit le score du héros avant qu'il ne s'interpose et le dévie de 1 vers sa prédiction (ex: il prédit ⑤, le héros fait ③, score final ④).

Si la prédiction et le jet du héros concordent, il distribue la prédiction.

- ④+①+★: La catin 💋

S'interpose avant le héros.

- ① — Dieu boit ses gorgées.
- ②③④⑤⑥ — La catin boit son résultat ○ en gorgées.

# LES AUTRES RÔLES

## - ③+①+♣: Ecuyer ♡

S'il est Dieu ou héros, ou qu'aucun héros n'existe, il ne sert à rien, il boit.  
Sinon il boit à chaque fois que le héros boit.  
Il perd son rôle si le héros perd son rôle ou qu'il prend sa place.

## - ③+②+♣: Prisonnier 🏰

S'il y'a déjà un prisonnier, il ne sert à rien, il boit.  
Boit à chaque ③ qui sort, pour se libérer doit refaire un 3 (et boit aussi).  
S'il fait ③+②, il sort et rentre aussitôt, et boit 2 fois.

## - ⑤+③+♣: Au(v)ergiste 🕯

A chaque fois qu'un joueur donne des gorgées, il peut modifier ce nombre de  $\pm 1$  pour chaque joueur ciblé

## - ⑤+④+♣: Princesse 🌸

Peut redonner la moitié de ses gorgées au héros.  
Reste princesse si le héros est déchu (mais ne peut plus rien donner).

## - ⑥+⑤+♣: Dragon 🐉 (donne 5 gorgées)

Le dragon peut souffler les gorgées qu'il doit boire à droite ou à gauche.  
Son voisin prend la moitié (arrondie à l'inférieur),  
puis le voisin suivant la moitié de ce qu'il reste, etc...



# LES SUPER-RÔLES

Si les trois dés sont identiques, un rôle special remplace le rôle qu'auraient causé les deux dés 0 sans le dé ✱.

- Les ①+①+①, ②+②+②, ③+③+③ ne deviennent pas héros,
- Les ④+④+④, ⑤+⑤+⑤, ⑥+⑥+⑥ ne deviennent pas dieu.
- Le super-rôle ne peut pas être pris par un autre joueur pendant un tour.

Super-rôles liés au special (remplace le rôle normal):

- ①+①+①: Clochard (devient héros à la fin du tour)

Boit le dé special ✱ à chaque lancer jusqu'à la fin du tour.

- ②+②+②: Devin (devient oracle à la fin du tour)

Peut modifier de  $\pm 1$  un dé de chaque lancer jusqu'à la fin du tour.

- ③+③+③: Apprenti (devient écuyer à la fin du tour si un héros est présent et s'il n'est pas Dieu)

Boit toutes les gorgées bues par les joueurs jusqu'à la fin du tour.

- ④+④+④: Gourgandine (devient catin à la fin du tour si elle n'est pas Dieu)

S'interpose comme la catin à chaque distribution de gorgées jusqu'à la fin du tour.

- ⑤+⑤+⑤: Impératrice (devient princesse à la fin du tour)

Peut diriger la moitié de ses gorgées à n'importe qui jusqu'à la fin du tour.

- ⑥+⑥+⑥: Démon et donne 6 gorgées (devient dieu à la fin du tour)

Distribue le special ✱ à chaque lancer jusqu'à la fin du tour.