

## Mise en place

Séparez les différentes cartes par type, en vous fiant à leur dos.

- 1 carte *Exemple de partie*
- 11 cartes *Instructions* numérotées
- 1 carte *Tour de jeu*
- 1 carte *X*
- 10 cartes *Personnage*
- 1 carte *Seau d'or*
- 1 carte *Chef du Seau*
- 48 cartes *Évènement*
- 1 carte *Évènement* « *L'heure du vote a sonné!* »
- 1 carte promotionnelle pour le jeu *Pour la Reine*
- 1 carte expliquant l'univers de la carte précédente.

## Exemple de partie

Maria, Erell et Eric ont terminé de lire les cartes *Instructions*. Maria a décidé de jouer *Sonnette la jeune méduse*, Erell a choisi *Sélène la vampire* et Eric a opté pour *Seth le pharaon momifié*.

Erell tire la première carte *Événement*. Elle la lit à voix haute : « Tu as commis une erreur qui aurait dû te faire renvoyer du SEAU. Que s'est-il passé ? »

Elle réfléchit puis répond : « J'étais une jeune vampire, il y a très très longtemps, et je n'étais pas encore très douée pour la chasse. D'autant qu'il n'est pas facile de trouver du temps pour chasser avec nos horaires de travail dans le SEAU... Bref, une nuit je mourai littéralement de faim et j'ai mordu ma collègue pour me nourrir. »

Elle décide que Maria était sa partenaire cette nuit-là et lui pose donc la deuxième question de la carte : « Comment as-tu pris ma défense ce jour-là pour me sauver la mise ? »

Maria répond : « Je t'en ai voulu de t'être attaquée à moi. D'un autre côté, comme j'ai survécu, j'en ai tiré parti. Contre mon silence, je t'ai demandé d'appuyer ma future candidature à la tête du SEAU. »

Erell approuve puis voit le pictogramme en bas de la carte. « Avez-vous des questions à poser propos de ce qu'on vient de dire ? »

Eric demande : « Donc si j'ai bien compris, *Sonnette la méduse* a un goût immodéré pour le pouvoir ? »

Maria : « Je peux même te dire que je suis la prochaine dirigeante du SEAU et que tu vas voter pour moi. C'est juste que tu ne le sais pas encore... »

Erell : « Ne t'inquiète pas, Eric, la situation va certainement changer avec les prochaines cartes. D'ailleurs, vous avez d'autres questions ? »

Marie et Eric : « Non, c'est bon ! »

Erell : « Dans ce cas, c'est à toi de tirer la prochaine carte, Eric. »



**Le jeu se déroule de la manière suivante :  
en tournant dans le sens des aiguilles d'une  
montre, nous piochons à tour de rôle une  
carte et en lisons le texte à voix haute.  
Nous commençons par les cartes *Instructions*  
qui expliquent comment jouer.**

**Une fois la carte lue et ses instructions  
réalisées, nous la défaussons, sauf s'il est  
indiqué de la conserver au centre de la table.**



2

**Nous faisons partie de la vaillante équipe du SEAU (Service d'Entretien et d'Assainissement Unifié). Notre mission : l'entretien des WC et des canalisations de notre gigantesque Donjon. C'est un travail difficile, mais les épreuves que nous surmontons nous unissent.**

**Sauf en ce moment : les planètes au-dessus du Donjon sont alignées. Selon la Charte du SEAU, cela signifie que nous élirons bientôt parmi nos pairs une nouvelle personne pour diriger le service. Nous sommes donc en pleine campagne électorale !**

**Nous plaçons la carte *Chef du SEAU* face visible au centre de la table.**

③

Retournons et choisissons maintenant parmi les 10 cartes *Personnage* ceux que nous allons incarner et qui veulent devenir Chef du SEAU. Quand tu choisis un personnage, dis à tout le monde comment tu as choisi de le nommer. Lis aussi aux autres ses *Pouvoirs* et ses *Relations*.



**Variante** : tu peux aussi inventer un personnage. Explique quelle créature il est, dis-nous son nom, ses *Pouvoirs* et ses *Relations*. Les autres joueurs doivent tous donner leur accord pour que tu puisses jouer ce personnage.



**Une fois toutes les cartes *Instructions* lues, nous continuerons de jouer à tour de rôle avec les cartes *Événement*, qui sont rédigées sous forme de questions.**



**Ces questions vont nous aider à imaginer ensemble des histoires sur le Donjon, notre quotidien au SEAU, les relations entre nos personnages et la campagne électorale. Elles concerneront aussi les *Pouvoirs* et *Relations* indiquées sur nos cartes *Personnage*.**



**Au SEAU, nous travaillons toujours en binôme, c'est pourquoi chaque carte comporte deux questions : une pour toi, une pour ton coéquipier du jour.**

**Tu es libre changer de binôme à chaque fois que tu tires une nouvelle carte.**

**Quand c'est ton tour, lis la carte que tu as tirée à voix haute. Invente tous les détails dont tu as besoin pour justifier ta réponse.**

**Quand tu as fini de répondre, pose la 2<sup>e</sup> question de la carte à ton binôme.**

**Il y répond de la même manière.**

⑥

Après avoir écouté les réponses du coéquipier à une carte, tout le monde pose des questions pour développer ce qui vient d'être dit et enrichir notre récit. Personne n'est jamais obligé de répondre. La personne qui a tiré la carte tranche les conflits. Quand plus personne n'a de question, nous passons au joueur suivant.

Cette phase est au cœur du jeu, c'est pourquoi elle est rappelée sur chacune des cartes *Événement* par cette signalétique :





**Posons la carte X au centre de la table, où chacun peut facilement s'en saisir. Si une carte, une question, une suggestion ou une réponse ne te plaît pas, touche cette carte pour retirer ce contenu du jeu.**



**Si une carte *Événement* qui vient d'être piochée est ainsi retirée, la personne dont c'est le tour en tire une nouvelle.**

**À ton tour, tu peux aussi passer la carte *Événement* que tu viens de piocher au joueur suivant, qui peut en faire de même. Le tour continuera alors à partir de la personne qui décidera de répondre à une carte.**



À un moment donné, une personne va tirer la  
carte **Événement** « **L'heure du vote a sonné !** »  
Nous déciderons alors pour quel personnage  
nous votons, sachant qu'il est interdit par  
la Charte du **SEAU** de voter pour soi.



L'heure du vote a sonné ! Comptons jusqu'à  
3 puis annonçons ensemble pour qui nous  
votons. Il est interdit de voter pour soi.  
Si égalité, départageons au hasard  
(aux dés, au shifumi...).

Le vainqueur prend la carte *Chef du SEAU*.

Ensuite, exigeons son discours d'investiture  
pour terminer la partie.



9

Quand tout le monde aura choisi, nous compterons jusqu'à 3 et annoncerons ensemble pour qui nous votons. En cas d'égalité, nous départagerons le vainqueur au hasard. Nous remettons au vainqueur la carte *Chef du SEAU* puis nous exigeons de lui un discours pour terminer la partie.



10

**Mise en place : nous mettons la carte *Événement* « L'heure du vote a sonné ! » de côté, mélangeons le paquet de cartes *Événement*, puis la plaçons au milieu du paquet pour une partie d'environ 60 minutes, plus loin pour une partie plus longue. Nous posons le paquet de cartes *Événement*, face cachée, au centre de la table.**



**11**

**Nous en avons terminé avec les instructions.**

**La personne qui le souhaite peut tirer  
la première carte *Événement* et l'histoire  
commence.**

## **Résumé d'un tour de jeu**

**Carte à conserver face visible  
au centre de la table.**

- 1. Le joueur actif tire une carte *Événement* et en lit la question à voix haute.**
- 2. Il y répond en inventant des détails et en tissant des liens entre son personnage et ceux des autres joueurs.**
- 3. Il choisit son coéquipier pour cette carte et lui pose la question qui lui est destinée à voix haute. Son coéquipier répond de la même manière.**
- 4. Le joueur actif peut défausser la carte si elle ne lui plaît pas et en piocher une nouvelle. Il peut passer la carte au joueur suivant, qui devient alors le joueur actif du tour.**
- 5. Après avoir répondu à la question de la carte, les autres joueurs posent des questions au joueur actif et à son coéquipier pour enrichir l'histoire.**
- 6. Quand plus personne n'a de question, le joueur actif défausse la carte *Événement* et le joueur suivant en pioche une nouvelle.**
- 7. Le jeu continue ainsi jusqu'à la carte « *L'heure du vote a sonné!* »**