

Jeu de cartes

« NOÉ, COMLOT À L'ÉLYSÉE »

LA GENÈSE



L'auteur [Fabien Delatre](#) (créateur du jeu) en compagnie de l'auteur éditeur [Bob Decoster](#) (producteur du jeu). Découvrez et partagez la règle du jeu via ce CODE QR ou le PDF.

COMPRENDRE LE JEU « Noé, Complot à l'Élysée »

un jeu de cartes reprenant les personnages de la saga de livres croisée de Fabien Delatre et de Bob Decoster. Chacun des livres peut se lire indépendamment. Néanmoins, si vous souhaitez lire l'intégralité de la saga, publiée chez Decoster Éditions, nous vous proposons un ordre de lecture :

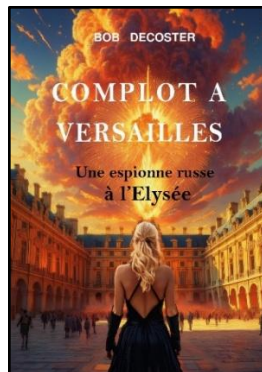
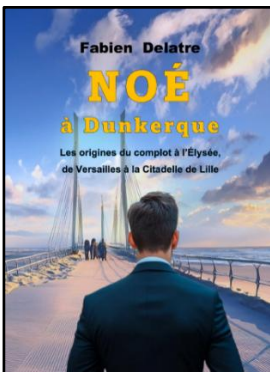
Les enquêtes de la famille Duron :

1. Medhi, le naufragé de la Centrale (polar journalisme)
2. Sarah et le Club des Léonard (polar gendarmerie)
3. Clara et le Pyromane (polar crimes incendiaires)
4. Le Club des Léonard traque le parrain (polar espionnage)

Mais aussi ces ouvrages de la **saga Complot** :

1. **Complot à l'Élysée** (Bob Decoster — Polar espionnage)
2. **Complot à Versailles** (Bob Decoster — Polar espionnage)
3. **Noé à Dunkerque, les origines du complot à l'Élysée** (Fabien Delatre — Polar Espionnage/Héroïque Fantasy)

Les ouvrages ayant permis de construire le jeu :



Règles générales du jeu

Afin de découvrir le jeu de 93 cartes, nous vous proposons 3 niveaux :

1. Le jeu de base (76 cartes)
2. Le jeu évolué (76 cartes)
3. Le jeu complet (93 cartes)

Nous vous invitons à faire une ou deux parties du jeu de base, puis une ou deux parties du jeu évolué avant d'attaquer le jeu complet. Pour le niveau de base et le niveau évolué, il faut retirer **17 cartes** :

- les 6 cartes « Espions » → Le but du jeu est d'atteindre ou de dépasser en premier les 400 points.
- les 3 cartes « poseurs de bombe » → Si deux personnes dépassent les 400 points, le score le plus élevé l'emporte.
- les 5 cartes « attentats » → Il peut y avoir une égalité, dans ce cas, la victoire est partagée.
- Le jeu est composé de 93 cartes différentes. → Chaque partie pouvant rapporter un nombre de points différents, plusieurs manches sont nécessaires afin d'atteindre les 400 points.
- 2 à 6 joueurs peuvent s'affronter.

Niveau 1 « le jeu de base »

Les cartes représentent des personnages de la saga.

Les 10 catégories : 74 personnages

1. **État-Major** (les 9 personnages disposant des grades les plus élevés)
2. **Enquêteurs** (les 9 policiers, gendarmes et pompiers responsables des investigations)
3. **Espions** (15 espions)
4. **Léonard** (Les 6 Membres de la division jeunesse de la DGSJ)
5. **Alphas** (les 5 principaux enfants de l'empereur)
6. **Sénéchales** (les 6 principales mères des enfants de l'empereur)
7. **Empires** (les 7 plus hauts représentants de l'empire)
8. **Pompiers** (3 pompiers)
9. **Journalistes** (3 journalistes)
10. **Famille Duron** (les 11 membres de la famille Duron)

- Chaque carte est unique. Un personnage peut apparaître sur plusieurs cartes, mais dans des catégories différentes, car un même personnage peut-être à la fois membre de la **famille Duron** et en même temps un **enquêteur** ou un **espion**.
- Certains personnages ne sont présentés que sur une seule carte, d'autres sur plusieurs cartes.
- Il n'est pas nécessaire de retenir tous les prénoms.

Les 5 jokers :

Ils correspondent aux personnages les plus puissants de l'univers :

- Les 5 cavaliers de l'apocalypse.
- Le joker « Archange Noé » peut remplacer n'importe quelle carte du précédent tableau, Noé y compris.
- Les 4 autres jokers Archanges peuvent remplacer n'importe quelle carte du précédent tableau, sauf Noé.
 - Joker — Archange Noé
 - Joker — Archange Gabrielle
 - Joker — Archange Ismaëlle
 - Joker — Archange Igor
 - Joker — Archange Sarah

Démarrage du jeu :

- La première personne distribue les cartes une par une à chacun des joueurs dans le sens horaire.
- Chaque joueur doit disposer de 6 cartes pour démarrer la partie. Lorsqu'une partie est terminée, c'est le joueur suivant dans le sens horaire qui devra distribuer.
- Lorsque tous les joueurs sont servis, il faut retourner la première carte de la poche et la déposer juste à côté, face visible. Elle devient la première carte de la pile de la défausse.

- Le joueur à gauche de la personne qui a distribué démarre.
- Lorsqu'un joueur prend son tour, il a le choix entre prendre la première carte de la pioche ou la première de la défausse qui est visible. Il l'a met dans son jeu et doit en rejeter une à la défausse afin de ne conserver que 6 cartes. Il a le droit de rejeter celle qu'il a piochée.
- Les joueurs doivent s'efforcer de constituer **deux trios**, dans leur jeu, en main.

Un trio peut se faire par catégorie. En associant deux catégories, il peut arriver de retrouver **deux fois le même prénom**. Exemples :

- 3 Léonard et 3 journalistes
- 3 Pompiers et 3 Duron
- 3 Enquêteurs et 3 Pompiers

Un trio peut également se faire **par prénom**. Exemples :

- 3 Sarah et 3 Pompiers
- 3 Arthur et 3 Clara

Attention, les personnages ne sont pas représentés trois fois : Sally, Sandy, Susy, Marc, Naomie, Rose, Camille, Estelle, Elena, Etienne, Franck, Sindy, Jacquotte.

Lorsque nous rejetons une carte dans la défausse, afin de ne conserver que 6 cartes, si nous avons deux trios en main, nous posons notre jeu sur la table en annonçant : « **Complot !** ».

À tout moment, quel que soit le niveau de jeu, si une personne s'est trompée en annonçant un « **Complot !** », elle reprend son jeu que tout le monde a vu et passe son tour.

Si le « **Complot !** » est validé, le joueur marque **15 points**. La partie continue pour les autres joueurs, sauf s'il n'en reste qu'un. Un joueur ne peut pas jouer seul. Celui qui se retrouve seul marque **0 point**.

En conservant les mêmes règles, il existe des combinaisons rapportant plus de points, mais elles sont plus difficiles à réaliser :

- 6 Duron (25 points)
- 6 Sénéchales (35 points)
- 6 Léonards (50 points)
- 6 Empires (50 points)
- 5 Alphas (75 points)

Le Complot à l'Élysée

Il s'agit du coup le plus important du jeu. Il rapporte **100 points**, car il est beaucoup plus difficile à réaliser. Il existe deux compositions possibles pour annoncer un « **Complot à l'Élysée !** » (l'une ou l'autre) :

- 5 cartes précises : 1 Noé, 1 Sarah, 1 Max, 1 Marie et 1 Arthur
- 3 cartes Noé.

Peu importe la catégorie à laquelle les cartes sont rattachées.

L'annonce d'un « **Complot à l'Élysée !** » ne s'effectue pas de la même façon qu'un « **Complot !** » classique.

Si nous disposons des cartes nécessaires lorsque l'on jette à la défausse une carte pour terminer son tour, nous attendons avant d'effectuer notre annonce. Un « **Complot à l'Élysée !** » est un projet mûrement réfléchi. On ne dit rien. Nous devons attendre notre prochain tour de jeu. Cela permet aux autres joueurs d'annoncer un « **Complot !** » classique et ainsi de marquer quelques points.

Lorsque notre tour arrive de nouveau, nous pouvons annoncer « **Complot à l'Élysée !** ». La partie s'arrête. Les personnes n'ayant pas encore marqué de points lors de cette manche ont **0 point**. Les autres joueurs conservent les points déjà marqués lors de la manche.

Si nous disposons des cartes nécessaires pour annoncer un « **Complot à l'Élysée !** » et qu'un adversaire l'annonce avant nous, nous ne pouvons pas l'annoncer. Nous avons **0 point**.

Si tous les joueurs ont annoncé un « **Complot !** » classique avant que nous puissions annoncer notre « **Complot à l'Élysée !** », il n'y a plus personne à attaquer, nous ne pouvons pas l'annoncer. Nous avons **0 point**.

Annonces spéciales

Sous les mêmes modalités que le complot classiques, nous pouvons effectuer deux autres annonces.

Si nous regroupons 3 journalistes au moment de déposer une carte dans la défausse à la fin de son tour, nous pouvons annoncer '**Prix Pulitzer** !' Cette annonce permet de marquer 50 points. Le prix Pulitzer et une haute distinction décernées aux journalistes.

Sur le même principe, si nous regroupons 3 pompiers au moment de déposer une carte dans la défausse à la fin de son tour, nous pouvons annoncer '**Plan Etaré** !' Cette annonce permet de marquer 50 points. Le plan Etaré est l'organisation regroupant tous les protocoles d'une opération incendie.

Niveau 2 « Le jeu évolué »

Nous reprenons intégralement la règle du jeu de base (**niveau 1**) à laquelle nous rajoutons les points suivants :

Les cartes de la catégorie « **Enquêteurs** » (Symbole : **Loupe**) peuvent nous permettre de réaliser une action. Les jokers peuvent remplacer les cartes enquêteurs pour former les **trios**, mais ne disposent pas de leur pouvoir d'action. Lors de notre tour de jeu, après avoir pioché une carte, si nous disposons d'une carte « **Enquêteurs** » (pas forcément celle piochée), nous pouvons lancer une action. Mais **attention** : les cartes utilisées pour lancer une action sont définitivement perdues après le tour de jeu. Certaines peuvent être nécessaires pour préparer, par exemple, un « **Complot à l'Élysée** ! ». Il ne faut donc pas les utiliser (des choix doivent être réalisés en fonction des stratégies de jeux de chacun).

- Le contrôle :

Nous pouvons positionner la carte « **Enquêteurs** » face à un adversaire et nous annonçons au choix « **Contrôle de police** ! » ou « **Contrôle de gendarmerie** ! ».

La personne contrôlée doit montrer l'intégralité de son jeu à la personne lançant l'action et uniquement à celle-ci. Cette dernière procède à une « **saisie** ». Elle récupère donc une carte qu'elle intègre à son propre jeu. Elle choisit soit une carte qui l'intéresse, soit une carte pour affaiblir son adversaire.

La personne ayant subi une saisie se renfloue en prenant la première carte (face cachée) de la pioche.

La personne qui dispose désormais de 7 cartes dans son jeu doit en déposer une dans la défausse (elle peut être celle qui a été saisie) sans la montrer aux autres joueurs. La carte « **Enquêteurs** » (posée sur la table) ayant servi au contrôle doit l'aider à la cacher. Cette dernière est donc également déposée dans la défausse par-dessus.

- La descente :

Si nous possédons 3 cartes « **Enquêteurs** » après avoir pioché, nous pouvons lancer une action plus importante. Mais **attention** : les 3 cartes utilisées pour lancer cette action sont définitivement perdues après le tour de jeu. C'est un risque, mais parfois, il rapporte gros. Il peut nous apporter les cartes manquantes pour réaliser un « **Complot à l'Élysée** ! ».

Nous pouvons positionner les 3 cartes « **Enquêteurs** » face à un adversaire et nous annonçons au choix « **Descente de police** ! » ou « **Descente de gendarmerie** ! »

La personne contrôlée doit montrer l'intégralité de son jeu à la personne lançant l'action et uniquement à celle-ci. Cette dernière procède à une « **saisie** ». Elle récupère non pas une carte, mais trois cartes qu'elle intègre à son propre jeu.

La personne ayant subi une saisie se renfloue en prenant les 3 premières cartes (faces cachées) de la pioche.

La personne qui dispose désormais de 7 cartes dans son jeu doit en déposer 1 dans la défausse (elle peut être celle qui a été saisie) sans la montrer aux autres joueurs. Les 3 cartes « **Enquêteurs** » (posées sur la table) ayant servi à la descente doivent l'aider à la cacher. Ces dernières sont donc également déposées dans la défausse par-dessus.

- Le contrôle ou la descente sont impossibles :

Personnages	Grade	Etat Major	Enquêteurs
Noé	Major Général	X	X
Sophie	Contre-Amirale	X	
Abigail	Générale d'Etat Major	X	
Karl	Général d'Etat Major	X	
Max	Général d'Etat Major	X	X
Henri	Général de Corps	X	X
Sarah	Colonel	X	X
David	Lieutenant-Colonel	X	X
Arthur	Commandant	X	X
Amélie	Officier		X
Clara	Officier		X
Emma	Officier		X

Un « **Enquêteur** » n'a pas le droit d'effectuer un contrôle ou une descente dans le QG d'un membre de l'**État-Major** disposant d'un grade strictement supérieur.

Liste des officiers du plus gradé au moins gradé : Voir carte d'information ou dernière page de cette règle du jeu.

Si nous sommes contrôlés par une carte « **Enquêteurs** », nous pouvons nous défendre à l'aide d'une carte « **État Major** ». Mais le grade du membre de l'**État-Major**, quel que soit son prénom, doit être strictement supérieur au grade de l'**Enquêteur**. S'il s'agit d'une descente, nous devons prendre en compte l'**Enquêteur** le plus gradé des trois.

La ou les cartes « **Enquêteurs** » est/sont déposées face à un adversaire. Celui-ci dispose d'une carte lui permettant de s'opposer au contrôle ou la descente. Il montre sa carte « **État Major** » à tous les joueurs en la nommant. Si l'opposition est validée, il conserve sa carte, mais tout le monde sait qu'il en est possesseur.

La ou les cartes « **Enquêteurs** » ayant servi au contrôle ou à la descente sont déposées face visible sur la pile de la défausse.

Lorsque l'action est terminée et que tous les joueurs disposent de 6 cartes, ni plus ni moins, le tour de jeu est terminé. Le joueur suivant peut alors prendre son tour de jeu, mais nous n'avons pas le droit de prendre une carte ayant servi à une action sur la pile de la défausse. Dans ce cas, nous n'avons pas d'autres choix que de prendre la première carte de la pioche (face cachée).

Niveau 3 « Le jeu complet »

Nous reprenons intégralement la règle du jeu évolué à laquelle nous rajoutons les points suivants : pour le jeu complet, nous utilisons les 93 cartes.

Il y a 14 « méchants ». Les 14 cartes les représentant ne peuvent en aucun cas constituer des trios.

- Les attentats :

Tout d'abord, nous disposons de 5 cartes « **Attentats** » (symbole : **Masque rouge**) reprenant les prénoms des espions étrangers suivants :

Todorov
Alexandrov
Simeonova
Babouchka Anna
Svetlana

Nous ne pouvons pas conserver une carte « **Attentats** » dans notre jeu.

Après avoir distribué les cartes en début de partie, avant même d'avoir retourné une carte pour la défausse, chacun des joueurs jette à la défausse l'ensemble de ses cartes « **Attentats** ». Ils renflouent l'un après l'autre, dans le sens horaire, afin de disposer de 6 cartes chacun.

Si d'autres cartes « **Attentats** » venaient de nouveau à être piochées avant le démarrage de la partie, nous procédons de même jusqu'à ce que plus personne n'en dispose. Ce n'est qu'à ce moment-là que nous pouvons retourner la première carte de la pioche et former ainsi la défausse. Si celle-ci est une carte « **Attentats** », nous en retournons une autre par-dessus, ainsi de suite, jusqu'à tomber sur une carte qui ne soit pas « **Attentats** ».

En cours de partie, si une action est lancée et qu'au moment où un joueur doit renflouer, il poche une ou plusieurs cartes « **Attentats** », il les rejette à la défausse et se renfloue de nouveau jusqu'à ne plus en posséder.

Lorsqu'un joueur démarre son tour de jeu en piochant une carte « **Attentats** », son équipe tombe face à face avec un assassin qui va tuer un de ses membres. Il mélange donc son jeu (afin que l'on ne repère pas ses bonnes cartes) et le joueur précédant lui en prend une à l'aveugle. C'est le personnage qu'il tue. Il annonce le nom et la catégorie de la personne qu'il a tuée, dépose la carte dans la défausse. La carte « **Attentats** » est déposée par au-dessous pour la couvrir. Le tout de jeu est terminé. Le joueur suivant peut démarrer le sien.

- Les cartes espions rouges (Symbole : 1) :

Elles sont au nombre de trois reprenant les prénoms des espionnes étrangères suivantes :

Valentina
Olga
Irina

Lorsque nous piochons une carte « **Espions** » rouge, nous pouvons la ranger dans notre jeu afin de la ressortir plus tard ou lancer l'action adéquate immédiatement.

L'action d'un espion rouge : Nous posons la carte concernée face à un adversaire afin de lui signifier que nous procédons à un « *hameçonnage* ». Autrement dit, un membre du QG attaqué passe à l'ennemi. Le joueur attaqué mélange son jeu afin que l'on ne repère pas ses bonnes cartes. Le joueur lançant l'attaque en pioche une à l'aveugle.

Le joueur hameçonné se renfloue afin de détenir de nouveau 6 cartes.

La personne qui dispose désormais de 7 cartes dans son jeu doit en déposer 1 dans la défausse (elle peut être celle qui a été hameçonnée ou pas) sans la montrer aux autres joueurs. La carte « **Espions** » (posée sur la table) ayant servi à l'attaque doit l'aider à la cacher. Cette dernière est donc également déposée dans la défausse par-dessus.

- Les cartes espions violettes (Symbole : 2) :

Elles sont au nombre de trois reprenant les prénoms des espionnes étrangères suivantes :

Valentina
Olga
Irina

Lorsque nous piochons une carte « **Espions** » violette, nous pouvons la ranger dans notre jeu afin de la ressortir plus tard ou lancer l'action adéquate immédiatement.

L'action d'un espion violet est la même que pour un espion rouge, mais permet d'attaquer deux adversaires en même temps. Les personnes attaquées doivent renflouer l'une après l'autre dans le sens horaire.

La personne qui dispose désormais de 8 cartes dans son jeu doit en déposer 2 dans la défausse (elles peuvent être celles qui ont été hameçonnées, une seul des deux, ou aucune des deux) sans les montrer aux autres joueurs. La carte « **Espions** » (posée sur la table) ayant servi à l'attaque doit l'aider à les cacher. Cette dernière est donc également déposée dans la défausse par-dessus.

- Les cartes poseurs de bombes :

Elles sont au nombre de trois reprenant les prénoms des espionnes étrangères suivantes :

Valentina
Olga
Irina

Lorsque nous piochons une carte « **Poseurs de bombes** », nous pouvons la ranger dans notre jeu afin de la ressortir plus tard ou lancer l'action adéquate immédiatement.

L'action du poseur de bombes consiste à assassiner 3 membres de l'équipe adverse en une seule fois. Le joueur attaqué mélange son jeu afin que l'on ne repère pas ses bonnes cartes. Le joueur lançant l'attaque en pioche 3 à l'aveugle. Cette attaque ultime change le jeu de l'adversaire.

La personne attaquée renfloue afin de se retrouver de nouveau avec 6 cartes en main.





La personne ayant posé la bombe annonce la liste des personnes qu'elle a tuée, pose les trois cartes et les recouvre avec la carte du poseur de bombe dans la défausse.

Les 26 personnages du jeu (ordre alphabétique)

Personnages	Etat Major	Enquêteurs	Espions	Léonard	Alphas	Sénéchales	Empires	Pompiers	Journalistes	Famille Duron	
Abigail	X		X			X					3
Amélie		X	X	X							3
Arthur	X	X	X	X							4
Camille								X			2
Clara		X	X	X				X			5
David	X	X									3
Elena			X			X					2
Emma		X	X	X					X	X	5
Estelle									X	X	2
Etienne								X		X	2
Franck			X								1
Henri	X	X	X				X			X	5
Jacquotte											1
Karl	X		X		X		X			X	4
Marc									X	X	2
Marie			X			X	X				3
Max	X	X	X				X				4
Naomie					X						1
Noé	X	X	X				X			X	5
Rose						X					1
Sally				X	X						2
Sandy					X						1
Sarah	X	X	X	X		X	X			X	7
Sindy			X								1
Sophie	X		X		X		X				4
Susy						X					1
	9	9	15	6	5	6	7	3	3	11	

Fiche mémoire autorisée sur la table de jeu

Liste des symboles se trouvant sur les cartes :

État Major	
Enquêteurs	
Espions	
Léonards	
Alphas	A ou Q
Sénéchales	S
Empires	
Pompiers	
Journalistes	
Famille DURON	
Archanges	

Attention ! Pour éviter la facilité de jeu, les personnages suivants sont représentés moins de 3 fois
(Nous pouvons compléter avec des jokers)

- Sally
- Sandy
- Susy
- Marc
- Naomie
- Rose
- Camille
- Estelle
- Elena
- Etienne
- Franck
- Sindy
- Jacquotte

Listes des **Complots** classiques possibles :

2 trios	15 points
6 DURON	25 points
6 Sénéchales	35 points
6 Léonards	50 points
6 Empires	50 points
5 Alphas	75 points

Un **Complot** classique s'annonce immédiatement lorsque l'on jette une carte dans la défausse pour terminer son tour de jeu.

Les officiers d'État-Major ne peuvent pas être contrôlés par un enquêteur disposant d'un grade strictement inférieur :

Personnages	Grade	Etat Major	Enquêteurs
Noé	Major Général	X	X
Sophie	Contre-Amirale	X	
Abigaïl	Générale d'Etat Major	X	
Karl	Général d'Etat Major	X	
Max	Général d'Etat Major	X	X
Henri	Général de Corps	X	X
Sarah	Colonel	X	X
David	Lieutenant-Colonel	X	X
Arthur	Commandant	X	X
Amélie	Officier		X
Clara	Officier		X
Emma	Officier		X

Exemples :

David Enquêteur peut contrôler **David État-Major** (Grade identique).
Personne ne peut contrôler **Noé État Major**.

Arthur Enquêteur ne peut contrôler aucun membre de l'État-Major.
Max Enquêteur peut contrôler **Sarah État-Major**.

Liste des **Complots à l'Élysée** possible :

3 Noé	100 points
1 Noé, 1 Sarah, 1 Max, 1 Marie, 1 Arthur	100 points

Un **Complot à l'Élysée** est une opération demandant mûre réflexion. Il faut attendre son prochain tour de jeu pour l'annoncer sans piocher.

Annonces spéciales :

Prix Pulitzer	3 journalistes	50 points
Plan Étaré	3 Pompiers	50 points

Abigaïl Sénéchale est portée disparue.
Serait-elle en mission d'infiltration ?

Il convient d'utiliser la carte suivante en remplacement :



Elle peut être utilisée pour un trio d'**Abigaïl** ou de **Sénéchales**.