



DIKTAT

RÈGLES D'INITIATION

Ces règles d'initiation sont conçues pour vous permettre de lancer rapidement votre première partie de Diktat. Les spécificités des Cabales ne sont pas exploitées et l'asymétrie du jeu normal est réduite pour faciliter la prise en main du moteur de jeu.

Une fois à l'aise avec cette version allégée, vous pourrez aborder la version complète du jeu présentée dans le livre de règles.

Les textes portant le symbole ^{RI} (règles d'initiation) indiquent des règles légèrement différentes du jeu normal.


BUT DU JEU

Dans Diktat, chaque joueur prend la tête d'une cabale au sein d'une faction du Bloc de Prague. Son but : devenir le maître de la ville.

Au fil des Cycles, les joueurs gagnent des Points de Victoire (PV) en développant la puissance de leur Cabale et son influence dans les secteurs de la ville.

Le vainqueur^{RI} est le premier joueur qui atteint 7 PV ou celui qui a le plus de PV à la fin du 3e Cycle.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal sur la table ;
2. Prenez les cartes Opportunités numérotées^{RI} de 1 à 24 et mélangez-les. Placez ce paquet face cachée à côté du plateau principal ;
3. Chaque joueur choisit l'une des factions. Il reçoit le matériel correspondant : un plateau de Cabale, son paravent, son compteur de Points de Victoire et ses 4^{RI} pions Manoeuvre. Il prend également les aides de jeu : lexique des icônes et marqueurs d'Influence ;
4. Le joueur dont la faction possède le plus haut Rang  (voir sur les paravents de Cabale) reçoit le jeton et le titre d'Administrateur ;

5. Le compteur de Cycle est posé sur la case 1 de la piste du plateau principal ;
6. Les marqueurs d'Influence sont empilés sur les secteurs correspondants, face I visible ;
7. Les pions Agents (Émissaires, Gardes et Citoyens), les points de Pouvoir et les jetons Espion, Assassin et Utilisé sont gardés à portée de main. Le reste des éléments de jeu est remis dans la boîte et ne sera pas utilisé pour la partie d'initiation.

DIRECTIVES GÉNÉRALES

SECTEURS FERMÉS^{RI}

Les secteurs suivants ne sont pas joués : **Josefov, Collège de l'Harmonie, Vieille Ville et Artefact.**

CAPACITÉS DE CABALES^{RI}

Les capacités de Cabale, dotations et règles spéciales ne sont pas utilisées.



ÉLÉMENTS SECRETS

Le plateau de Cabale d'un joueur doit rester visible, indiquant les manœuvres jouées, les cartes Opportunité et marqueurs d'Influence collectés. Les autres éléments de jeu d'un joueur sont dissimulés derrière son paravent.

L'ART DE LA POLITIQUE

Diktat est un jeu de bluff, d'alliances et de trahisons. Les joueurs peuvent passer des accords et s'échanger librement des pions, jetons, marqueurs ou cartes Opportunité, en paiement de service ou par pure philanthropie.

MANŒUVRES SPÉCIALES ET MANIFESTATIONS

Un joueur ne peut bénéficier des effets d'une **Manœuvre spéciale**  ou d'une **Manifestation**  qu'une fois par Cycle. Il place un jeton Utilisé sur l'Élément de jeu pour se rappeler qu'il ne peut plus s'en servir.

LE CYCLE

Une partie de Diktat est constituée d'une succession de tours de jeu appelés Cycles. Chacun est divisé en cinq phases : Opportunités, Développement, Manœuvres, Résolution et Fin du Cycle. Si aucun vainqueur n'est déclaré au terme de la Fin de Cycle, un nouveau Cycle commence. À la fin du dernier Cycle, la partie s'achève.

1. OPPORTUNITÉS

L'Administrateur tire 2^{RI} cartes du paquet Opportunités et les place, face visible, sur la piste du plateau principal. Ensuite, il place une carte Opportunité face cachée, sur l'emplacement prévu à cet effet.

2. DÉVELOPPEMENT

Chaque joueur reçoit :

9 pions Agent : 3 Citoyens, 3 Gardes et 3 Émissaires. Ils lui serviront pour la manœuvre Envoyer une équipe lors de la phase suivante ;

3 Points de Pouvoir (Ou PP, la monnaie du jeu) ;

4^{RI} pions Manoeuvre pour signaler les Manœuvres jouées ;

Des éléments additionnels selon sa faction^{RI}, soit

Coordination : le jeton Administrateur

Garde Noire : 1 Garde

Polisec : 1 Espion



Syndicat : 2 Citoyens

Résistance : 1 Assassin

Tous les autres avantages de Développement indiqués sur ses Éléments de jeu. Les Éléments de jeu sont les éléments placés sur le plateau de chaque joueur : les marqueurs Influence et les cartes Opportunités qu'il a pu gagner ainsi que les cartes Cabale qu'il a pu acquérir. Ils sont conservés d'un Cycle à l'autre.

3. MANŒUVRES

La phase de Manœuvres est la phase principale du Cycle. Les joueurs vont réaliser leurs actions et conduire leurs stratégies.

L'Administrateur désigne un joueur. En commençant par celui-ci, puis dans le sens horaire, les joueurs accomplissent une Manoeuvre à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient dépensé tous leurs pions Manoeuvre.

Il existe 6 types de Manœuvres possibles. Il est tout à fait possible d'accomplir la même manœuvre plusieurs fois lors d'un Cycle.

ENVOYER UNE ÉQUIPE

C'est la Manoeuvre clef de Diktat. Le joueur désigne un secteur et y place autant de pions Agent de sa réserve qu'il veut, dans l'ordre de son choix. Toutes les combinaisons de pions Citoyen, Garde ou Émissaire sont possibles.

Ces pions sont placés face cachée, en une seule pile. Pour indiquer que la pile lui appartient, le joueur place l'un de ses pions Manoeuvre au sommet.

Chaque secteur ne peut contenir que 2 piles^{PI}. Une faction peut envoyer plusieurs équipes dans le même secteur.

ESPIONNER

Le joueur peut regarder 2 éléments, parmi :

1. un pion de n'importe quelle pile sur le plateau (1 pion = 1 élément) ;
2. la carte Opportunité face cachée (1 carte = 1 élément).

Le joueur ne doit pas changer l'ordre des pions dans une pile posée. Si le joueur a des jetons Espion, il peut regarder autant d'éléments supplémentaires lors de chaque Manoeuvre Espionner.

ASSASSINER

Le joueur prend un pion adverse dans une pile posée sur le plateau et le montre à tous.

S'il s'agit d'un Citoyen, il est défaussé.

S'il s'agit d'un Émissaire, il est défaussé et le joueur ayant effectué l'assassinat gagne 3 PP.

S'il s'agit d'un Garde, il est défaussé et le joueur ayant réalisé l'assassinat doit donner 2 PP au joueur cible. La Manoeuvre est terminée.

Si le joueur a des jetons Assassin, il peut enchaîner autant d'assassinats en suivant les mêmes règles, tant qu'il ne révèle pas un Garde (ce qui met fin à sa Manoeuvre).

ÉTENDRE SON INFLUENCE

Le joueur gagne 1 PP. Il peut défausser un unique pion Agent (Citoyen, Garde ou Émissaire) ou un jeton Assassin ou Espion pour gagner 1 PP supplémentaire.

DÉVELOPPER SA CABALE

Le joueur dépense 7 PP et gagne 1 PV^{PI}.

Note : pour les parties d'initiation, le nombre de PP dépensés et de PV gagnés pour chaque développement de Cabale est différent de celui indiqué sur le plateau de Cabale.

MANŒUVRE SPÉCIALE

Certains Éléments de jeu décrivent une Manoeuvre spéciale. Le joueur peut jouer l'un de ses pions Manoeuvre pour effectuer cette Manoeuvre spéciale au lieu de l'une des Manœuvres de base.

4. RÉSOLUTION

L'Administrateur retourne face visible la carte secrète du plateau principal. Ensuite, il désigne un secteur contenant au moins une pile. Les pions de tous les joueurs y sont retournés. Le joueur qui a le plus d'Émissaires est déclaré Vainqueur du secteur.

LUTTE DE POLIVOIR

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour déterminer le Vainqueur, chaque joueur impliqué prend autant de PP qu'il veut de sa réserve et les place dans son poing fermé. Les mises sont dévoilées en même temps. Celui qui a misé le plus est déclaré Vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le Rang le plus élevé qui est Vainqueur. Toutes les mises engagées sont défaussées.

En commençant par le Vainqueur, puis dans l'ordre décroissant du nombre d'Émissaires, les joueurs vont réaliser des prises, à tour de rôle. Le Vainqueur

réalise une prise, puis le joueur ayant le deuxième plus grand nombre d'Émissaires réalise une prise, etc. Les égalités entre joueurs autres que le Vainqueur sont résolues dans l'ordre décroissant de rang.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé une prise, le Vainqueur en réalise une deuxième, et ainsi de suite.

Lorsqu'il réalise une prise, un joueur défausse l'un de ses Émissaires du secteur et prend un Trophée, parmi :

– Soit une carte liée au secteur résolu sur la piste Opportunités du plateau principal. Le joueur la place sur l'emplacement le plus à gauche de la piste Opportunité de son plateau de Cabale. Il bénéficie désormais de ses effets et gagne immédiatement le nombre de PV indiqué sous l'emplacement de la carte ;

– Soit un marqueur Influence du secteur. Le joueur le place dans la zone Influence de son plateau de Cabale. Si les 5 emplacements sont déjà occupés, il doit défausser les marqueurs d'un emplacement de son choix et il en perd les effets. Chaque marqueur défaussé est remis sur son secteur d'origine, face l visible.

S'il n'y a plus de Trophée disponible, la résolution du secteur prend fin.

Une fois qu'un secteur est résolu, les joueurs en défaussent tous les pions Agent. L'Administrateur désigne alors un autre secteur qui contient au moins une pile de pions et qui est résolu selon les mêmes règles.

Lorsque toutes les piles de pions ont été défaussées, la phase Fin de Cycle débute.

5. FIN DE CYCLE

Les joueurs défaussent tous les pions restant derrière leurs paravents, hormis leurs PP.

Les cartes restant sur la piste Opportunité du plateau principal sont défaussées.

Si au moins un joueur possède 7 PV ou si le 3e Cycle vient d'être joué, la fin de partie est déclenchée^{PI}.

Sinon, un nouveau Cycle commence. Reprenez à la phase 1 : Opportunités.

FIN DE PARTIE

Le joueur possédant le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de PP qui gagne.