



DIKTAT

NUIT ÉTERNELLE

Variante pour 4 et 5 joueurs

Diktat - *Nuit éternelle* est une variante de Diktat pour 4 ou 5 joueurs. Elle propose un engagement épique, durant lequel les joueurs disposent de plus de temps et de moyens pour se développer et asseoir leur emprise sur Prague. Elle introduit également un nouvel élément d'interaction optionnel : les Liges. Dans *Nuit éternelle*, chaque joueur peut ainsi devenir membre d'une alliance étendue et instable de Cabales complotant ensemble pour le contrôle du Bloc !

Les parties de *Diktat - Nuit éternelle* utilisent les règles normales de Diktat, hormis les points détaillés ci-après. Ces parties sont plus longues, d'une durée usuelle de 2h à 2h30.

MANŒUVRES & CYCLES

Une partie de *Diktat - Nuit éternelle* dure 4 Cycles (à 4 comme à 5 joueurs).

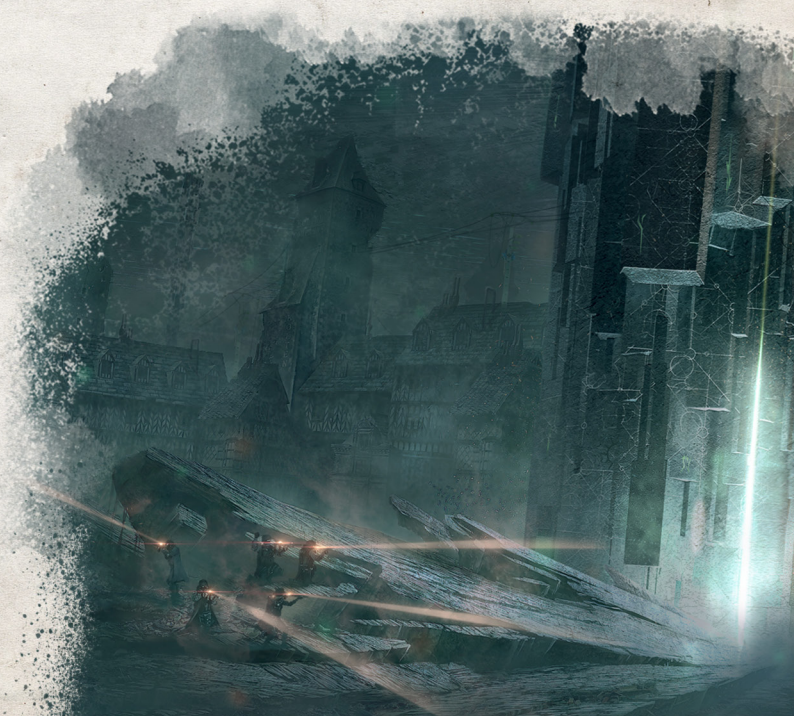
Lors d'un Cycle, chaque joueur va accomplir 4 Manœuvres. Dans cette configuration, la tension habituelle d'une partie de Diktat est encore accrue par le nombre d'intervenants et de combinaisons.

Les joueurs peuvent se projeter sur le développement d'une Cabale puissante, sans devoir autant miser sur l'interaction que lors d'une partie en 3 Cycles. Il s'agit du mode recommandé pour 4 ou 5 participants confirmés.

GUERRE TOTALE

Optionnellement, les joueurs peuvent choisir ensemble de mener une Guerre totale en 5 Manœuvres et/ou en 5 Cycles. Lors de parties de cette ampleur, les moyens des Cabales sont tels que le plateau finit souvent vidé de ses marqueurs d'Influence. Les derniers tours sont centrés sur l'exploitation des capacités acquises, plus que sur leur acquisition elle-même.

Les parties en Guerre totale durent souvent plus de 3 heures. Ce mode est à conseiller aux joueurs recherchant un challenge particulièrement élevé.



CONFIGURATION LES LIGUES

Les Liges sont un concept optionnel de *Diktat - Nuit éternelle*. Elles ajoutent une nouvelle couche d'interaction et de nouvelles options tactiques. Grâce à cette Configuration, les joueurs vont pouvoir constituer des alliances (précaires) et œuvrer à la victoire de façon collaborative.

Le système des Liges accroît le niveau de complexité de Diktat. Il est destiné aux joueurs maîtrisant déjà bien les règles de base et en quête de nouvelles sensations de jeu.

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, après que les joueurs ont choisi leurs Cabales, l'Administrateur prend 2 plateaux de Ligue. Cette extension propose :

- l'**Alliance du Nouvel Ordre**, une ligue conservatrice visant à renforcer et dominer l'ordre établi par l'Administration ;
- la terrible **Ligue de Maisel**, ayant choisi d'embrasser les ténèbres pour asseoir son pouvoir.

Chaque plateau de Ligue est placé d'un côté du plateau principal. Le plateau d'Assemblée est installé à proximité. Un pion Manœuvre de chaque joueur est posé sur l'une des cases de la zone "Assemblée". Ce pion servira à marquer l'affiliation du joueur durant la partie. Les joueurs placent ensuite leurs 4 pions Manœuvres restants derrière leurs paravents. Lors d'une partie utilisant *les Liges*, ils joueront 4 Manœuvres par Cycle, même lors d'une *Guerre totale*.

La mise en place se poursuit ensuite normalement.

PHASE DE LIGUE

Lors d'une partie utilisant cette Configuration, une nouvelle phase de jeu est intégrée à chaque cycle : la phase de Ligue. Elle survient entre la phase de Développement et la phase de Manœuvre.

Durant cette étape, chaque joueur va pouvoir rejoindre ou quitter une Ligue. Il est également possible d'exclure un membre de sa propre Ligue.

Les choix (rallier, sortir ou exclure d'une Ligue) sont exprimés et réalisés dans l'ordre de Rang.

RALLIER UNE LIGUE

Lorsqu'un joueur décide de rejoindre une Ligue, il paye le coût indiqué sous le niveau actuel de la Ligue (la case où se trouve la pile de pions Manœuvre des membres), puis prend son propre pion de l'Assemblée et le place au sommet de la pile de pions des autres membres.

Si aucun pion ne se trouve sur la piste de niveau de la Ligue choisie, le joueur paye 1 PP et place le sien sur la première case.

Un joueur ne peut appartenir qu'à une seule Ligue.

Une Ligue ne peut compter que 3 joueurs au maximum. Un joueur ne peut rejoindre une Ligue comptant déjà 3 joueurs, ni une Ligue dont il a été expulsé.

Un joueur ne peut pas rejoindre une Ligue de niveau 4 ou plus.

SORTIR & EXCLURE D'UNE LIGUE

Chaque joueur peut quitter sa Ligue. Il doit payer autant de PP que le niveau de la Ligue. Cette somme n'est pas défaussée mais répartie le plus équitablement possible entre les membres restants.

Un membre d'une Ligue peut demander l'exclusion d'un autre membre. Il doit alors lui verser un total de PP égal au niveau de la Ligue. Ce paiement peut être partagé avec les autres membres intéressés, s'ils le souhaitent.



Si le joueur ciblé s'oppose à l'exclusion, une Lutte de pouvoir est réalisée. Tous les membres placent des PP dans leurs poings fermés, puis annoncent dans l'ordre de Rang s'ils sont pour ou contre l'exclusion. Les mises sont révélées et défaussées. La décision ayant été soutenue par le plus de PP l'emporte. L'exclusion est alors annulée ou réalisée. Dans ce dernier cas, le joueur exclu reçoit les PP comme s'il avait accepté l'exclusion (voir plus haut).

EFFETS DES LIGUES

Les règles suivantes s'appliquent à tous les membres d'une même Ligue :


- les joueurs peuvent ignorer les piles des autres membres de la Ligue pour ce qui est de la limite de piles dans les secteurs. Sinon, lorsque les Ligues sont en jeu, la limite de piles dans un secteur est de 2, quel que soit le nombre de joueurs ;
- si un joueur assassine un Émissaire d'un membre de sa Ligue dans le cadre d'une Manœuvre Assassinier, le niveau de la Ligue diminue d'1.

OBJECTIFS DES LIGUES

En outre, chaque Ligue possède un Objectif, indiqué sur son plateau.

À chaque fois qu'un membre réalise cet objectif, le niveau de la Ligue augmente. La pile de pions de ses membres est déplacée d'une case vers la droite.

Si une récompense est indiquée sur la case atteinte, les membres se la partagent le plus équitablement possible. Si le partage ne peut pas être équitable, le membre venant de faire progresser la Ligue choisit qui reçoit les ressources en excès.

Certaines cases portent le symbole , qui indique que la récompense s'applique à chaque joueur. Chaque membre reçoit alors la récompense.

Les 4^e et 5^e cases doivent être ignorées si la Ligue ne compte qu'un seul membre. Lorsque le niveau augmente, le pion Manœuvre du membre passe donc directement de la 3^e à la 6^e case (il ne reçoit pas les bonus des cases sautées). De la même façon, la 5^e case est ignorée si la Ligue compte un seul ou deux membres.

FIN DE PARTIE

Dans la *Configuration : les Ligues*, les joueurs cherchent toujours à s'installer comme seuls maîtres de Prague. Les règles normales de fin de partie s'appliquent. Un seul joueur est déclaré vainqueur, et maître du Bloc. Les membres d'une Ligue étant toujours au niveau 1 perdent chacun 1 PV.

LIMITE D'INTERACTIONS

Lors d'une partie de *Diktat - Nuit éternelle*, les membres d'une même Ligue ne peuvent s'échanger que 3 éléments au total durant un Cycle (FP, pions, jetons...). De plus, toutes les discussions doivent être publiques. Les membres d'une même Ligue n'ont pas le droit de discuter de façon indirecte (par messagerie par exemple), et ne peuvent sortir de la salle de jeu ensemble, à moins de Convoquer un Conciliabule.

CONVOQUER UN CONCILIABULE

⚡ **Manifestation.** Un joueur peut Convoquer un Conciliabule à n'importe quel moment de la phase de Ligue.

Lors d'un Conciliabule, tout ou partie des membres de la Ligue du joueur peuvent quitter la pièce pour discuter en privé. Le Conciliabule dure 1 minute. Un joueur peut défausser autant d'Espions de sa réserve qu'il le souhaite pour rallonger cette durée d'1 minute par Espion dépensé. Si la durée est dépassée, chaque joueur des autres Ligues prend de la réserve 2 FP par minute de retard (entamée).

Notez qu'à moins qu'un joueur de la Ligue reste présent à la table pour surveiller les discussions entre les joueurs des autres Ligues, rien n'interdit à ces derniers de discuter librement pendant la durée du Conciliabule.

L'OMBRE

Si un joueur est le seul à ne pas avoir rejoint de Ligue, il devient l'Ombre. Son pion est déplacé sur la case de l'Ombre sur le plateau d'Assemblée. Il a désormais accès à une **Manifestation** lui permettant, au choix, de gagner 2 Espions, 1 Assassin, ou de prendre 2 FP de la réserve et de les donner à un autre joueur. Cette Manifestation a pour but de l'aider dans ses négociations avec les autres joueurs, et de lui donner un poids politique dans le conflit opposant les deux Ligues.



DIKTAT

NUIT ÉTERNELLE

Création et mise en page : Mikaël Cheyrias

Développement : Mikaël Cheyrias, Fabien Pellet

Playtests : Arnaud Besson, Fabrice Besson, Jessy Cheyrias, Serena Diazzi, Clément Fackeure, Quentin Lambert, Sylvain Rivas, Mickaël Sibeud

Illustrations : Johann Bodin, William Bonhotal, Thomas Puggelli

Relecture : Fabrice Besson, Jessy Cheyrias, Fabien Pellet, Sylvain Rivas

© SAS Sethmes - Tous droits réservés



sethmes
bâtisseurs d'univers