



Objets

Usage / fonction

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Règles

- **But du jeu**



Le jeu ne peut commencer que si les joueurs savent quel est l'objectif de la partie. Expliquez quel est le but du jeu auquel se livrent la marquise de Merteuil et le vicomte de Valmont. Au besoin, relisez les lettres 2 et 4.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

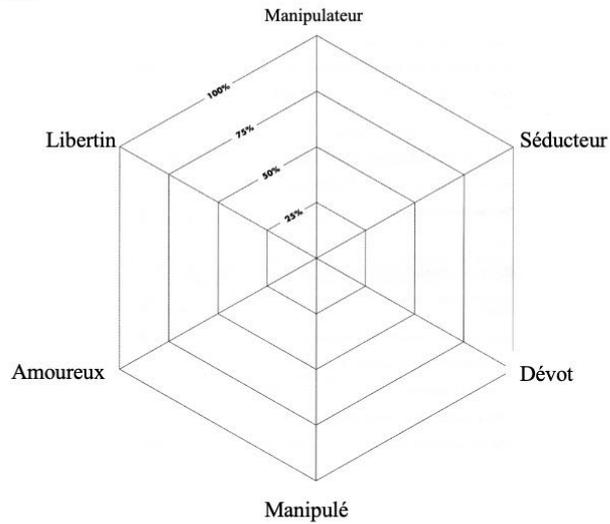
.....

.....

.....

La marquise de Merteuil

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

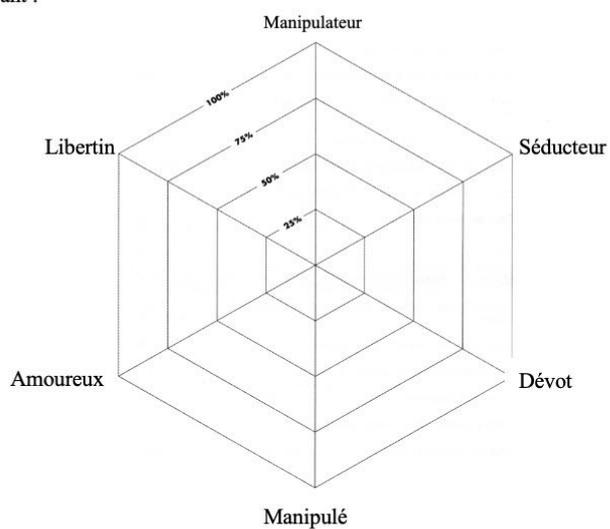


Pronostic de victoire :

Résultat :

Le vicomte de Valmont

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :



Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

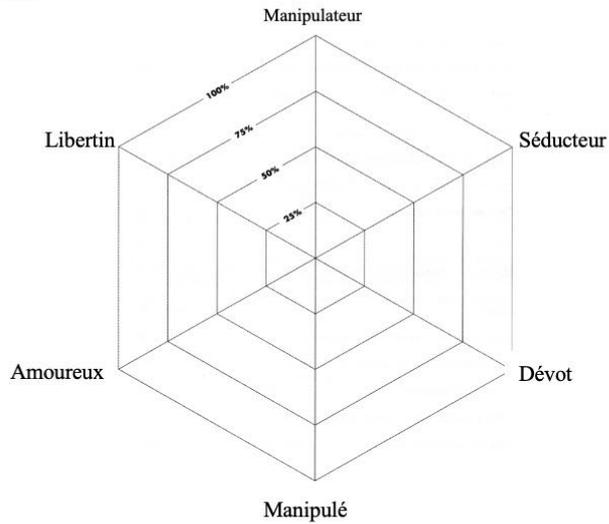


Pronostic de victoire :

Résultat :

Cécile de Volanges

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

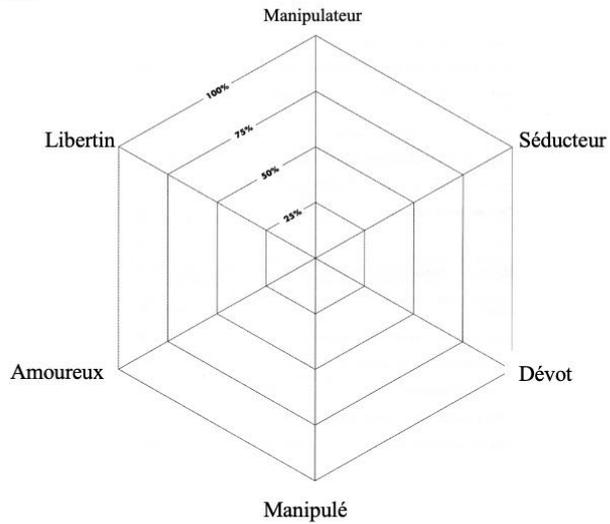


Pronostic de victoire :

Résultat :

Madame de Tourvel

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

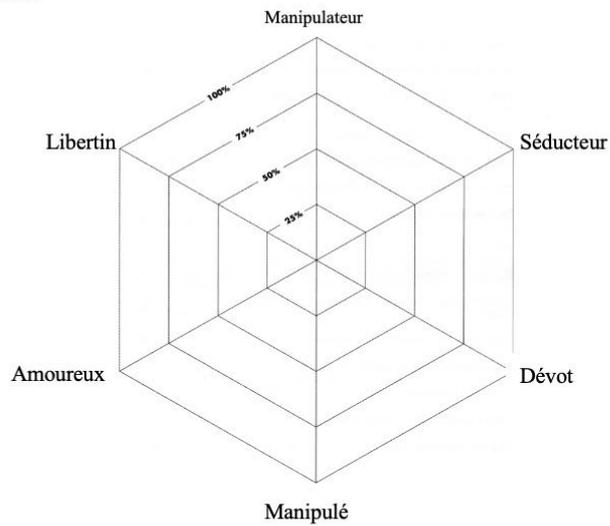


Pronostic de victoire :

Résultat :

Le chevalier Danceny

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

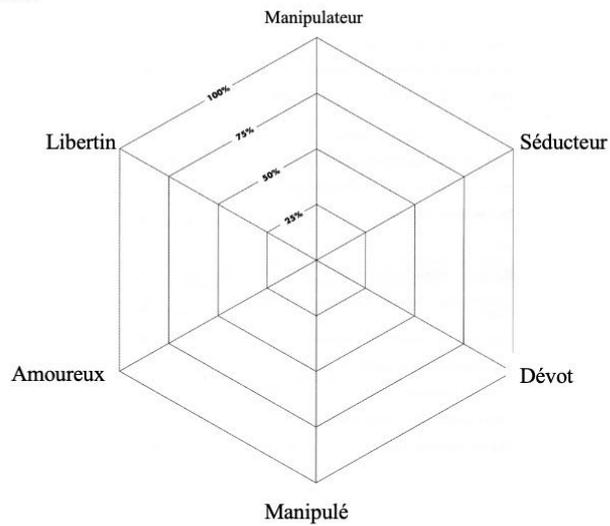


Pronostic de victoire :

Résultat :

Madame de Rosemonde

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

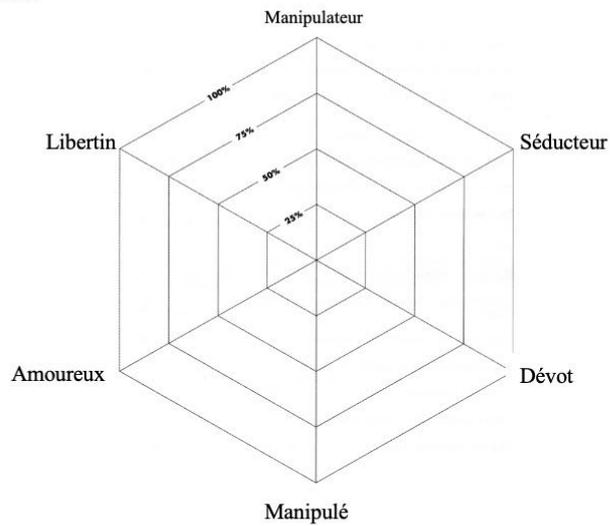


Pronostic de victoire :

Résultat :

Madame de Volanges

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

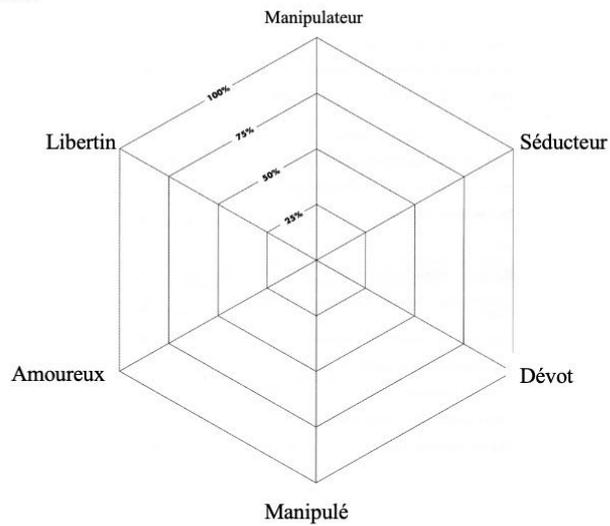


Pronostic de victoire :

Résultat :

La maréchale de ***

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

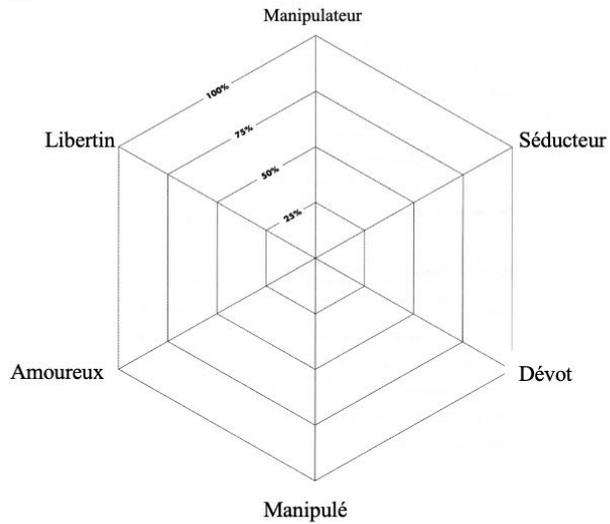


Pronostic de victoire :

Résultat :

Prévan

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :



Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

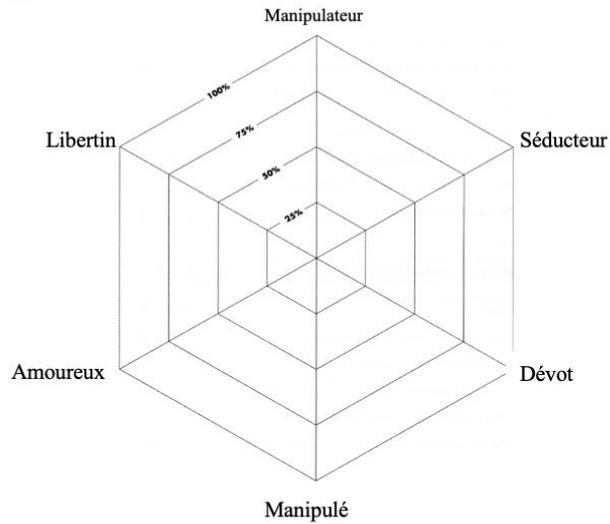


Pronostic de victoire :

Résultat :

Le chevalier Belleruche

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :



Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

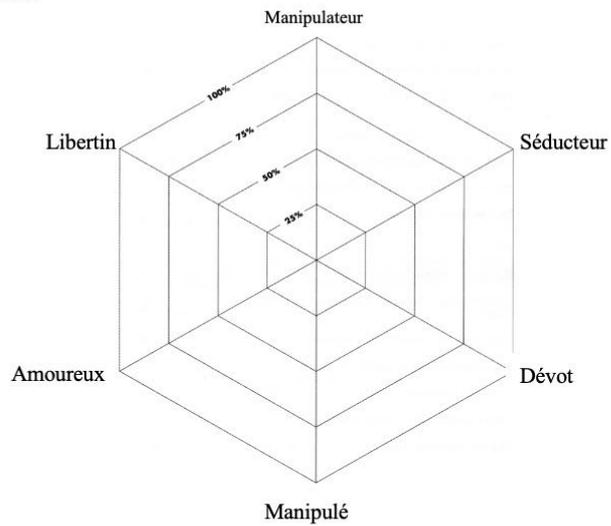


Pronostic de victoire :

Résultat :

Le comte de Gercourt

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

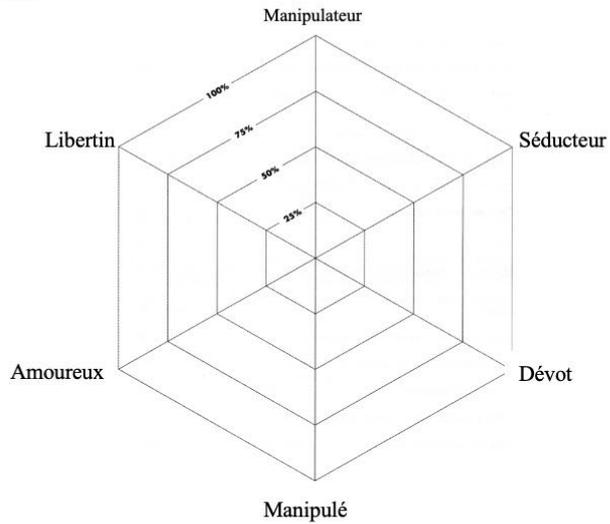


Pronostic de victoire :

Résultat :

Azolan

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :

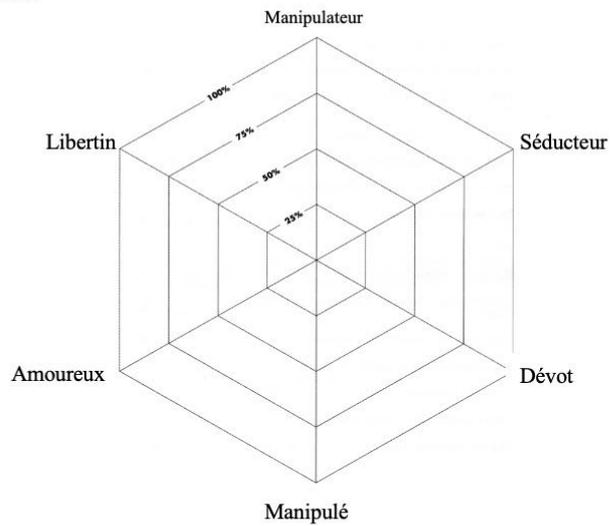


Pronostic de victoire :

Résultat :

Victoire

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :



Caractéristiques :

Atouts :

Faiblesses :



Liens avec les autres personnages :



Pronostic de victoire :

Résultat :

Stratégie

- **Coups autorisés**



La conquête repose sur un certain nombre de coups qu'il est loisible à chaque joueur de combiner à sa guise. Pour chacun des coups ci-dessous indiquez un exemple d'utilisation dans le roman (pensez bien à préciser qui joue, quel est le bénéficiaire escompté et qui est la victime du stratagème).

- ★ **Passer un contrat**

.....

.....

.....

- ★ **Avancer un pion**

.....

.....

.....

- ★ **Abattre un atout**

.....

.....

.....

- ★ **Provoquer un litige**

.....

.....

.....

- ★ **Partager un secret**

.....

.....

.....

- ★ **Faire appel à un complice**

.....

.....

.....

★ **Mentir à un adversaire**

.....

.....

.....

★ **Changer de personnage**

.....

.....

.....

★ **Utiliser un discours à double entente**

.....

.....

.....

★ **Rejouer (rebelote)**

.....

.....

.....

★ **Se défausser**

.....

.....

.....

★ **Passer son tour**

.....

.....

.....

★ **Abandonner**

.....

.....

.....

