

Commandements de Nomic

C1 — Le Dogme

Chaque joueur de Nomic respectera le **Dogme** en vigueur.

L'ensemble des 13 **Commandements** C1 à C13 et des 13 **Lois** L1 à L13 constitue le Dogme initial, en vigueur au début du jeu.

C2 — Commandements & Lois

Les **Commandements**, dont le code commence par un **C**, sont **immuables**. Les **Lois**, dont le code commence par un **L**, sont **modifiables**. Chacun est *soit un Commandement, soit une Loi*.

On désigne par **solidification** la conversion d'une Loi en Commandement ; par **liquéfaction** la conversion d'un Commandement en Loi. Tous les Commandements initiaux sont liquéfiables, toutes les Lois initiales sont solidifiables.

C3 — Révision du Dogme

Par **révision**, on entend :

- soit l'**adoption** d'une, et *une seule*, nouvelle Loi ;
- soit l'**amendement** d'une, et *une seule*, Loi existante ;
- soit l'**abrogation** d'une, et *une seule*, Loi existante ;
- soit la **solidification** d'une, et *une seule*, Loi existante ;
- soit la **liquéfaction** d'un, et *un seul*, Commandement existant.

C4 — Propositions de révision

Toute révision proposée en conformité avec le Dogme en vigueur sera soumise à un **vote**. Elle sera **adoptée** si et seulement si elle obtient le nombre requis de **voix**.

C5 — Électeurs

Chaque joueur a le statut d'**électeur**.

C6 — Participation au vote

La **participation** de *tous les électeurs* à *tous les votes* est **obligatoire**. Seuls les électeurs participent aux votes.

C7 — Forme & écrit

Toute proposition de révision doit être faite **par écrit**, *avant le vote*. Si elle est adoptée, elle s'intègre aux articles dans la forme qu'elle a *au moment où elle a été votée*.

C8 — Délibérations

Quand un joueur dépose une proposition de révision, les autres joueurs peuvent la critiquer et proposer des **corrections** avant le vote. Le joueur qui propose la révision décide de *la forme définitive qu'elle prendra*, et décide de la fin des **délibérations** et du passage au vote.

C9 — Numérotation

Chaque proposition de révision soumise au vote recevra un **code**, composé d'une lettre et d'un numéro.

La première proposition prendra le numéro **14**, et chaque proposition ultérieure recevra comme numéro le successeur du numéro de la proposition précédente, *qu'elle soit ou non adoptée*.

Toute proposition d'adoption, d'abrogation, d'amendement de Loi ou de liquéfaction portera la lettre **L**. Toute proposition de solidification portera la lettre **C**.

Si une proposition est adoptée, l'article sur lequel elle porte *reçoit le code de ladite proposition*.

C10 — Rétroactivité

Aucune révision ne peut prendre effet *avant la fin du vote d'adoption*. Aucune révision, Loi ou Commandement ne peut avoir d'effet **rétroactif**.

C11 — Adoption de liquéfaction

Une liquéfaction est adoptée à l'**unanimité** des voix. Une solidification ou liquéfaction *ne sera jamais automatique*, et devra faire l'objet d'une révision explicite.

C12 — Précédence

Si une Loi ou une révision entre en **conflit** avec un Commandement, *ce dernier prévaudra*.

C13 — Au delà du Dogme

Tout ce qui n'est pas interdit ou réglementé par le Dogme est autorisé et non réglementé, avec cette **seule exception** : *la révision du Dogme*, qui, elle, *n'est autorisée que dans le cadre du Dogme*, qui l'autorise explicitement ou implicitement.

Lois de Nomic

L1 — Tours de jeu

Les joueurs jouent à **tour de rôle** et dans le sens des aiguilles d'une montre. Il n'est pas possible de sauter son tour, et toutes les phases d'un tour doivent être jouées. Tous les joueurs commencent avec **zéro** points.

L2 — Déroulement d'un tour

Un tour de jeu est composé de **deux phases**, dans cet ordre :

- *Proposer une révision* du Dogme, et la soumettre au vote ;
- *Lancer un dé*, et ajouter le nombre de points obtenus à son score.

L3 — Adoption de révision

Une révision est adoptée à la **majorité simple** des voix.

L4 — Vote contre

Si une proposition est adoptée, les joueurs qui ont voté contre gagnent **10** points chacun.

L5 — Application d'une révision

Toute révision du Dogme prend effet *dès la fin du vote* qui l'a entérinée.

L6 — Proposition rejetée

Quand une proposition de révision est rejetée, son auteur perd **10** points.

L7 — Nombre de voix

Chaque électeur dispose *d'une voix et une seule*.

L8 — Déroulement d'un vote

Tous les votes se font **à main levée**. Il est interdit de **s'abstenir**.

L9 — Condition de victoire

Le vainqueur est le premier joueur qui totalise **97** points positifs ou plus.

L10 — Déroulement des délibérations

Les joueurs n'ont pas le droit de se *consulter en secret* sur les projets de révision.

L11 — Précédence en cas de conflits

Si plusieurs Lois ou Commandements entrent en conflit entre eux, celui ayant le numéro d'ordre *le plus petit* prévaut.

L12 — Assignation en Justice

Si un ou plusieurs joueurs contestent ou sont en **désaccord** sur le caractère légal d'une action ou sur l'interprétation ou l'application du Dogme, ils peuvent déclencher la procédure d'**assignation en Justice**. Le joueur précédent celui dont c'est le tour de jeu devient alors **Juge**.

- Quand le Juge a été invoqué, le joueur suivant ne pourra pas *commencer son tour de jeu* sans le consentement de la *majorité* des autres joueurs.
- La décision du Juge *ne peut être contestée* que par un vote *unanime* des autres joueurs, vote qui aura lieu avant le début du tour de jeu suivant.
- Si la décision d'un Juge est contestée, le joueur précédent le Juge dans le jeu *devient le nouveau Juge*, et ainsi de suite, à la seule exception qu'*un joueur ne peut être Juge pendant son propre tour de jeu*.
- A moins qu'un jugement n'ait été contesté, le Juge statue sur *toutes les questions en suspens* avant le début du tour de jeu suivant, y compris sur les questions traitant de *sa légitimité et de ses compétences de Juge*.
- Un Juge n'est pas lié par les décisions des Juges qui l'ont précédé.
- Un Juge ne peut statuer que sur *les questions du conflit en cours*, sur lesquelles il a été invoqué.
- Toutes les décisions d'un Juge doivent être *conformes au Dogme* en vigueur au moment où il prend sa décision. Si le Dogme est silencieux, inconsistant ou obscur sur la question, alors le Juge sera d'abord guidé par les usages et l'esprit du jeu.

L13 — Impossibilité de jeu

Si une révision rend **impossible** la poursuite du jeu, ou si le Juge décide qu'un coup est à la fois permis et interdit, *le joueur mis ainsi dans l'impossibilité de terminer son tour gagne la partie*.