

Hitman Social – Guide de jeu

Version 2.5.5

Table des matières

1. Concept général
 2. Rôles, Profils et Objectifs
 3. Déroulement d'une partie
 4. Mécaniques détaillées
 5. Feedback visuel et ambiance
 6. Historique des versions
-

1. Concept général

Hitman Social est un jeu d'enquête sociale asymétrique pour **3 à 8 joueurs**, qui se joue avec **un seul téléphone** que l'on se passe de main en main.

Un joueur est le **Hitman**, chargé d'exécuter une cible secrète, les autres sont des **Civils** qui doivent le démasquer avant qu'il ne réussisse.

Le jeu mélange :

- **Déduction** (profils, indices vrais/faux, journal d'enquête)
 - **Bluff** (Hitman qui ment, indices empoisonnés ou gardés secrets)
 - **Mini-jeux rapides** pour gagner des indices
 - **Votes de groupe** pour éliminer les suspects
-

2. Rôles, Profils et Objectifs

2.1. Profils

Chaque joueur reçoit un **profil secret** avec 4 attributs :

Attribut	Exemples
Genre	Homme, Femme
Accessoire	Lunettes, Chapeau, Tatouage, etc.
Métier	Scientifique, Policier, Médecin, Artiste, etc.
Caractère	Calme, Nerveux, Mystérieux, Extraverti, etc.

Ces attributs servent de base à la génération d'indices pendant la partie.

2.2. Hitman

Le Hitman :

- Possède un **profil complet** comme un Civil
- Reçoit un **contrat sur une cible** : 2 attributs (ex. Genre = Femme + Caractère = Extraverti) qui correspondent à plusieurs joueurs possibles
- Doit identifier la vraie cible et réussir à l'éliminer lui-même ou laisser les autres joueurs la voter pour remporter la partie

Objectifs du Hitman **Victoire Hitman** si : - Sa cible est éliminée (par son action ou par un vote), **OU** - Les conditions de fin de partie lui sont favorables (voir §4.1)

2.3. Civils

Les Civils :

- Ont un profil secret
- Gagnent des indices via les mini-jeux, les témoins et les questions bonus
- **Peuvent choisir de révéler ou garder privés leurs indices**
- Discutent, recoupent les infos et votent pour éliminer les suspects

Objectifs des Civils **Victoire Civils** si : - Le Hitman est éliminé au vote, **OU** - La partie arrive à la fin des rounds sans que le Hitman ait réussi son contrat

3. Déroulement d'une partie

3.1. Mise en place

1. Lancer l'application sur un téléphone
2. Choisir le nombre de joueurs (3-8) et saisir les noms (ou laisser Joueur 1, Joueur 2, ...)
3. Le jeu :
 - Génère aléatoirement les profils
 - Choisit un Hitman
 - Choisit une cible pour le Hitman
 - Crée le contrat (2 attributs de la cible)

Phase de révélation individuelle :

- Le téléphone est passé de joueur en joueur
 - Chacun regarde son rôle et son profil **en secret**
-

3.2. Structure d'un round

Chaque round est composé de **4 phases** :

- 1 Investigation (tour par joueur)
 - 2 Discussion & Journal
 - 3 Vote (ou Saut de vote)
 - 4 Résolution & fin éventuelle
-

(1) Phase d'investigation Le jeu décide d'un **ordre de passage** pour les joueurs encore en vie.

À son tour, chaque joueur : 1. Prend le téléphone 2. Voit son profil 3. Choisit : - **Jouer un mini-jeu** pour tenter de gagner un indice, **OU** - **Utiliser un Témoin** (pouvoir une fois par partie) pour obtenir un indice garanti vrai sans mini-jeu (Civils uniquement)

Timer : Un timer de 45 s limite la durée du tour. Si le joueur ne termine pas à temps, il ne gagne aucun indice.

(2) Discussion & Journal À la fin de la phase d'investigation, le **Journal de bord** récapitule les **indices rendus publics** ce round ainsi que certaines **pénalités révélées sur le Hitman**.

Tous les joueurs discutent en s'appuyant sur : - Les profils qu'ils ont vus - Les **indices publics** du journal (certains peuvent être faux) - Les **comportements et déclarations** des autres

(3) Phase de vote

- Chaque joueur vote **secrètement** pour éliminer un suspect en passant le téléphone
 - Les votes sont ensuite affichés avec **qui a voté pour qui**
 - **Bouton supplémentaire** : "Sauter ce vote" si la table est incertaine → aucun joueur n'est éliminé ce round
-

(4) Résolution

- En cas d'**égalité** : personne n'est éliminé
- Sinon, le joueur qui a le **plus de voix** est éliminé

- Son rôle est révélé
- On applique les règles de victoire (cf. §4.1)

4. Mécaniques détaillées

4.1. Éliminations et conditions de victoire

Quand un joueur est éliminé au vote :

Joueur éliminé	Résultat
Hitman	Victoire des Civils immédiate
Cible du Hitman	Victoire du Hitman (même s'il n'a pas agi lui-même)
Autre Civil	Il est définitivement exclu, la partie continue

Le Hitman peut aussi : Tenter une élimination directe pendant son tour (sur une cible choisie) :

- **S'il vise la vraie cible** → Il remporte la partie
 - **S'il se trompe** → Un attribut réel de son profil est révélé dans le journal (pénalité), ce qui le rend plus facile à démasquer
-

Conditions de fin automatique Un système de **nombre de rounds maximum** et de **joueurs restants** complète ces conditions pour éviter les parties trop longues :

- Si le Hitman n'a pas réussi et/ou qu'il reste très peu de joueurs
 - Certaines fins de partie se déclenchent automatiquement en faveur des **Civils** ou du **Hitman**
-

4.2. Indices : vrais, faux, privés et témoins

À chaque **mini-jeu réussi**, le joueur gagne un indice sur un autre joueur :

- **Attribut visé** (Genre, Accessoire, Métier, Caractère)
- **Valeur de l'attribut** (ex. Accessoire = Lunettes)

Une **petite proportion d'indices est fausse** pour créer de l'incertitude et nourrir le bluff.

Indices privés vs publics Quand un joueur gagne un indice (mini-jeu, témoin, question bonus) :

1. **L'indice est d'abord enregistré comme privé** dans son historique
2. **L'écran lui demande** :
 - **Révéler au journal** → L'indice devient **public** et apparaît dans le journal de bord
 - **Garder pour moi** → L'indice reste **privé**, visible uniquement dans sa liste personnelle d'indices

Cette mécanique crée un vrai choix : révéler un indice pour convaincre les autres ou le garder pour soi et nourrir un avantage d'information individuel.

Témoin

- Chaque **Civil** possède un **Témoin** utilisable **une fois par partie**
 - Utiliser le témoin donne un **indice garanti vrai** (jamais falsifié), sans mini-jeu, mais consomme ce pouvoir
 - Le témoin est particulièrement utile quand la partie avance et que les joueurs ont besoin d'informations fiables pour trancher
-

4.3. Mini-jeux d'investigation

Plusieurs mini-jeux courts sont proposés (en **rotation aléatoire**) pour gagner un indice :

Mini-jeu	Description
Mémoire (paires)	Retourner des cartes et trouver les paires d'icônes
Réflexe	Cliquer dès que le cercle passe au vert, avec seuil de vitesse et pénalité si l'on clique trop tôt ou trop tard
Code couleur	Mémoriser une séquence de symboles colorés puis la reproduire avec un compte à rebours
Questions bonus / Quizz	Choisir la bonne réponse parmi plusieurs choix sur le profil d'un autre joueur (ex. "Quel est le caractère de Joueur 1 ?")

Question bonus - Règles spécifiques Si la réponse est correcte : -
Le joueur gagne un **indice bonus fiable** ajouté à ses indices - Il peut ensuite
choisir de le **révéler** ou **garder privé**

Si la réponse est incorrecte : - La **mauvaise réponse** est enregistrée
comme **indice suspect** (si révélée) - La **bonne valeur n'est JAMAIS**
affichée, ce qui en fait un vrai pari

Important : Contrairement aux anciennes versions, la question
bonus ne révèle plus automatiquement la bonne réponse en cas
d'erreur, rendant le choix plus risqué !

En cas d'échec d'un mini-jeu (Trop lent, mauvaise séquence, mauvaise
réponse)

- Aucun indice n'est gagné
 - L'interface affiche un message explicatif
 - Le joueur passe quand même le téléphone au suivant
-

4.4. Actions du Hitman

En plus des mini-jeux, le Hitman dispose de capacités spécifiques :

Planter un faux indice (capacité spéciale) Introduire volontairement
de **fausses informations** dans le système pour brouiller les pistes.

Tenter l'élimination Choisir un joueur dans une liste et confirmer :

- **Succès** → La partie se termine à son avantage
 - **Échec** → Un attribut de son profil est dévoilé publiquement (indice de
pénalité) et ajouté au journal
-

5. Feedback visuel et ambiance

La **V2.5.5** introduit un **fond animé** qui réagit aux actions :

Couleur	État	Description
Bleu (mood-default)	Neutre	Phases neutres (passage du téléphone, discussion, vote)

Couleur	État	Description
Vert (mood-success)	Succès	Mini-jeu réussi, témoin utilisé ou question bonus réussie → indice gagné
Rouge (mood-fail)	Échec	Échec de mini-jeu ou temps écoulé → pas d'indice

Les **particules de fond** suivent la même humeur, donnant un **feedback immédiat** à la table sans même lire le texte.

6. Historique des versions

V1 – Prototype initial

- Distribution des rôles sur un seul téléphone
- 1 Hitman, reste Civils
- Profils simples (4 attributs)
- Le Hitman reçoit un contrat partiel (2 attributs de sa cible) mais pas encore de système complet de rounds, mini-jeux ni de vote intégré

V2 – Rounds, mini-jeux et votes

- Introduction des **rounds d'investigation** avec ordre de passage
- Ajout des premiers mini-jeux (mémoire, réflexe) pour gagner des indices
- Création du **Journal de bord** qui garde une trace des indices
- Mise en place de la **phase de vote** dans l'interface, avec élimination et conditions de victoire de base
 - Hitman éliminé = Civils gagnent
 - Cible éliminée = Hitman gagne, etc.

V2.5 – Améliorations de gameplay et UX

- **Le Hitman a désormais un profil complet** comme les autres (indispensable pour l'enquête)
- Amélioration des mini-jeux (timings, lisibilité, nouveaux types comme le code couleur et les questions bonus)
- Ajout d'un **timer de 45 s** par tour de mini-jeu
- Affichage des **indices propres à chaque joueur** sur son écran de tour
- Journal enrichi, meilleure hiérarchie visuelle
- Premières animations et polish UI
- Préparation à la version PWA (manifest, service worker, etc.)

V2.5.5 – Version actuelle

Fond réactif Changement de teinte globale (bleu / vert / rouge) **synchro-**
nisé avec la réussite ou l'échec des mini-jeux, témoins et questions bonus.

Bouton “Sauter ce vote” Ajouté pour les tours où la table n'est pas prête
à éliminer quelqu'un.

Règles de victoire via le vote clarifiées et codées

- Hitman voté → victoire Civils
- Cible du Hitman votée → victoire Hitman
- Civil quelconque voté → simple élimination

Indices privés vs publics Chaque indice gagné est d'abord privé, le joueur
choisit ensuite de le **révéler au journal** ou de le **garder pour lui**.

Question bonus ajustée En cas d'erreur, la **bonne réponse n'est plus**
révélée, seule la mauvaise déclaration est enregistrée comme indice suspect.

Corrections techniques

- Corrections des timers (plus de mini-jeux qui disparaissent instantané-
ment)
- Fix du bouton “passer le téléphone” après utilisation du Témoin
- Améliorations de lisibilité (texte des indices en blanc, cartes plus claires)
- Petits polishes UI

Résumé rapide

Élément	Détail
Joueurs	3-8 personnes
Durée	15-30 minutes
Type	Déduction sociale, bluff, asymétrique
Matériel	1 seul téléphone
Rôles	1 Hitman, reste Civils
Objectif Hitman	Éliminer sa cible sans se faire démasquer
Objectif Civils	Trouver et éliminer le Hitman
Mécaniques	Mini-jeux, indices, témoins, votes, bluff

Points clés pour bien jouer

Pour les Civils :

- **Croisez les indices** du journal avec vos observations
- **Utilisez votre témoin** au bon moment (garanti vrai)
- **Réfléchissez** avant de révéler vos indices (avantage informationnel)
- **Méfiez-vous** des faux indices (environ 10-15% sont faux)
- **Discutez** et partagez vos déductions (ou pas !)
- **Votez stratégiquement** ou sautez le vote si vous n'êtes pas sûrs

Pour le Hitman :

- **Identifiez votre cible** en observant les profils révélés
- **Plantez des faux indices** pour brouiller les pistes
- **Restez discret** et ne révélez JAMAIS votre rôle
- **Gardez vos indices privés** pour ne pas éveiller les soupçons
- **N'éliminez qu'en étant sûr** (sinon votre profil est révélé)
- **Influencez les votes** pour faire éliminer votre cible

Bon jeu !

Hitman Social v2.5.5

Dernière mise à jour : 2025