

# 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
<b>Genre</b>	Homme, Femme
<b>Accessoire</b>	Lunettes, Chapeau, Tatouage, etc.
<b>Métier</b>	Scientifique, Policier, Médecin, Artiste, etc.
<b>Caractère</b>	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
<b>Hitman</b>	<b>Victoire des Civils</b> immédiate
<b>Cible du Hitman</b>	<b>Victoire du Hitman</b> (même s'il n'a pas agi lui-même)
<b>Autre Civil</b>	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
<b>Mémoire (paires)</b>	Retourner des cartes et trouver les paires d'icônes
<b>Réflexe</b>	Cliquer dès que le cercle passe au vert, avec seuil de vitesse et pénalité si l'on clique trop tôt ou trop tard
<b>Code couleur</b>	Mémoriser une séquence de symboles colorés puis la reproduire avec un compte à rebours
<b>Questions bonus / Quizz</b>	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
  - Crédit 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) **synchronisé** 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 instantanément)
  - Fix du bouton “passer le téléphone” après utilisation du Témoin
  - Améliorations de lisibilité (texte des indices en blanc, cartes plus claires)
  - Petits polishs UI
- 

## Résumé rapide

Élément	Détail
<b>Joueurs</b>	3-8 personnes
<b>Durée</b>	15-30 minutes
<b>Type</b>	Déduction sociale, bluff, asymétrique
<b>Matériel</b>	1 seul téléphone
<b>Rôles</b>	1 Hitman, reste Civils
<b>Objectif Hitman</b>	Éliminer sa cible sans se faire démasquer
<b>Objectif Civils</b>	Trouver et éliminer le Hitman
<b>Mécaniques</b>	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*