

Hitman Social – Comment jouer

Guide rapide pour commencer une partie

Objectif du jeu

Hitman Social est un jeu de bluff et de déduction pour 3 à 8 joueurs.

- **1 joueur** est le **Hitman** → Il doit éliminer sa cible secrète
- **Les autres** sont des **Civils** → Ils doivent démasquer le Hitman

Particularité : Un seul téléphone pour toute la table, que l'on se passe de main en main !

Démarrer une partie

1. Lancer le jeu

1. Ouvrez l'application sur **un seul téléphone**
2. Cliquez sur “**Nouvelle partie**”
3. Choisissez le **nombre de joueurs** (3 à 8)
4. Entrez les **noms** (ou laissez Joueur 1, Joueur 2...)

2. Révélation des rôles

Le téléphone passe de joueur en joueur. Chacun :

1. **Prend le téléphone** en privé
2. **Regarde son rôle** :
 - **Hitman** : Vous voyez votre profil + votre contrat (2 attributs de la cible)
 - **Civil** : Vous voyez juste votre profil
3. **Mémorise** ses informations (SANS les dire aux autres !)
4. **Passe le téléphone** au suivant

Important : Ne révélez JAMAIS votre rôle ou profil à voix haute !

Déroulement d'un round

Chaque round se décompose en 4 phases :

Phase 1 : Investigation (tour par joueur)

À tour de rôle, chaque joueur prend le téléphone et **choisit** :

Option A : Jouer un mini-jeu 4 mini-jeux possibles (aléatoire) : -
Mémoire : Trouver les paires de cartes - **Réflexe** : Cliquer quand le cercle devient vert - **Code couleur** : Mémoriser et reproduire une séquence -
Question : Répondre à une question sur un autre joueur

Réussi → Vous gagnez un **indice** sur un autre joueur
Raté → Vous ne gagnez rien

Option B : Utiliser un Témoin (1x par partie)

- Disponible uniquement pour les **Civils**
- Donne un **indice garanti vrai** sans mini-jeu
- **Consommé** après usage (ne peut plus être réutilisé)

Attention : Timer de 45 secondes par tour !

Révéler ou garder un indice ?

Après avoir gagné un indice, vous devez choisir :

- **Révéler au journal** → L'indice devient **public**, tous les joueurs le verront
- **Garder pour moi** → L'indice reste **privé**, vous seul le voyez

Stratégie : Révéler un indice peut convaincre les autres, mais garder un indice vous donne un avantage informationnel !

Phase 2 : Discussion & Journal

- Le **Journal de bord** s'affiche avec tous les **indices publics**
 - **Discutez** entre vous pour déduire qui est le Hitman
 - **Partagez** (ou non) vos théories et observations
 - **Attention** : Environ 10-15% des indices sont **faux** !
-

Phase 3 : Vote

Tour par tour, chaque joueur prend le téléphone et **vote secrètement** pour éliminer quelqu'un.

Options : - Voter pour un **joueur suspect** - Cliquer sur “**Sauter ce vote**” si vous n’êtes pas sûr

Les votes sont ensuite **révélés publiquement** (qui a voté pour qui).

Phase 4 : Résolution

Le joueur avec le **plus de voix** est éliminé. Son **rôle est révélé** :

Qui est éliminé ?	Résultat
Le Hitman	Victoire des Civils !
La cible du Hitman	Victoire du Hitman !
Un autre Civil	Il est exclu, la partie continue

Si **égalité** : Personne n'est éliminé, nouveau round.

Actions spéciales du Hitman

En plus des mini-jeux, le Hitman peut :

Planter un faux indice (1x par partie)

- Ajoute volontairement un **faux indice** au journal
- Brouille les pistes des Civils

Tenter une élimination directe

À son tour, le Hitman peut choisir un joueur et **tenter de l'éliminer** :

- **Bonne cible** → Le Hitman gagne immédiatement
- **Mauvaise cible** → Un attribut du **profil du Hitman** est révélé publiquement (pénalité)

Risque : Si vous ratez, vous facilitez votre identification !

Types d'indices

Les indices ont différents **niveaux de fiabilité** :

Type	Description
Indice normal	Gagné via mini-jeu (peut être vrai ou faux)
Témoin	Garanti vrai, gagné via le pouvoir Témoin
Question bonus	Si réponse correcte = indice fiable Si réponse incorrecte = indice suspect enregistré
Pénalité Hitman	Attribut réel du Hitman révélé (garanti vrai)

Conseils stratégiques

Pour les Civils

1. **Croisez les informations** du journal
2. **Utilisez votre témoin intelligemment** (tard dans la partie pour confirmer une suspicion)
3. **Gardez certains indices privés** pour avoir un avantage
4. **Méfiez-vous des faux indices** (10-15% sont faux)
5. **Observez les comportements** (qui vote pour qui, qui révèle quoi)
6. **Discutez mais restez prudent** (le Hitman peut mentir)

Pour le Hitman

1. **Identifiez votre cible** en observant les profils révélés
 2. **Plantez un faux indice tôt** dans la partie (round 2-3)
 3. **Gardez vos indices privés** pour ne pas trahir vos connaissances
 4. **Mentez avec subtilité** pendant les discussions
 5. **N'éliminez directement** que si vous êtes **certain à 100%**
 6. **Influencez les votes** pour faire éliminer votre cible
-

Questions fréquentes

Combien de temps dure une partie ?

15 à 30 minutes selon le nombre de joueurs et la longueur des discussions.

Que se passe-t-il si le temps s'écoule pendant un mini-jeu ?

Le joueur **ne gagne aucun indice** et passe le téléphone au suivant.

Peut-on mentir pendant les discussions ?

Oui ! C'est même encouragé, surtout pour le Hitman. Mais attention, mentir trop peut éveiller les soupçons.

Que signifie "indice suspect" ?

C'est un indice qui a de fortes chances d'être **faux** (gagné après une mauvaise réponse à une question, ou planté par le Hitman).

Combien d'indices privés peut-on avoir ?

Illimité ! Vous pouvez garder autant d'indices privés que vous voulez.

Le Hitman peut-il utiliser le Témoin ?

Non, seuls les Civils ont accès au pouvoir Témoin.

Exemple de partie (3 joueurs)

Joueurs : - Alice (Civil) : Femme, Lunettes, Médecin, Calme - Bob (Civil) : Homme, Chapeau, Ingénieur, Bavard - Charlie (Hitman) : Femme, Écharpe, Avocat, Discret - **Contrat** : Femme + Lunettes (= Alice)

Round 1 - Investigation

Alice : - Joue au mini-jeu Mémoire → Réussi - Question : “Quel est le métier de Bob ?” - Répond : “Ingénieur” Correct ! - Indice gagné : “Bob - Métier = Ingénieur” - **Révèle** l’indice au journal

Bob : - Joue au mini-jeu Réflexe → Raté (trop lent) - Ne gagne aucun indice

Charlie (Hitman) : - Joue au mini-jeu Code couleur → Réussi - Question : “Quel est l’accessoire d’Alice ?” - Répond : “Lunettes” Correct ! - Indice gagné : “Alice - Accessoire = Lunettes” - **Garde** l’indice privé (pour ne pas révéler qu’il sait) - **Plante un faux indice** : “Bob - Métier = Avocat”

Round 1 - Journal

Indices publics : - Alice : Bob - Métier = Ingénieur - Système : Bob - Métier = Avocat (faux indice planté)

Discussion : - Alice : “Bob, tu es Ingénieur ?” - Bob : “Oui ! Mais il y a un indice qui dit Avocat... bizarre.” - Charlie : “Peut-être un faux indice du jeu ?”

Round 1 - Vote

- Alice vote : **Charlie** (comportement suspect)
- Bob vote : **Charlie** (pas de raison précise)
- Charlie vote : **Bob** (pour se défendre)

Résultat : Charlie éliminé (2 voix contre 1)

Révélation : Charlie était le **Hitman** !

Victoire des Civils !

Conditions de victoire

Les Civils gagnent si :

1. Le **Hitman** est éliminé au vote
2. La partie atteint la **fin des rounds** sans que le Hitman ait réussi

Le Hitman gagne si :

1. Sa **cible** est éliminée (par vote ou par son action directe)
 2. Conditions de fin automatique en sa faveur (très peu de joueurs restants)
-

Interface et feedback

Le jeu utilise un **fond animé** qui change de couleur :

- **Bleu** : Phase neutre (discussion, vote, passage de téléphone)
- **Vert** : Succès (mini-jeu réussi, indice gagné)
- **Rouge** : Échec (mini-jeu raté, temps écoulé)

Les **particules** suivent la même ambiance pour un feedback visuel immédiat !

Prêt à jouer ?

1. Rassemblez **3 à 8 joueurs**
 2. Lancez l'application sur **un téléphone**
 3. Suivez les instructions à l'écran
 4. **Bluffez, déduisez, et amusez-vous !**
-

Bon jeu !

Hitman Social v2.5.5