Infox-Garou

# Contexte

Les joueurs forment un groupe d’amis et sont les habitués d’un bar. Ils se retrouvent dans leur bistrot préféré et discutent des derniers faits d’actualité qu’ils ont lus ou entendus. Comme tout bon groupe d’amis qui se respecte, certains parmi eux exagèrent voire mentent carrément sur leurs informations, ce sont les mythos.

# Les personnages et leurs rôles

* **Les habitués du bar** : les habitués qui détiennent une vraie news doivent découvrir qui sont les mythos dans le groupe et tous les éliminer pour remporter la partie.
* **Les mythos** : parmi les habitués, certains détiennent une fake-news. Ils doivent bluffer et parvenir à éliminer progressivement tous les habitués détenant une vraie news.
* **Le fact-checkeur**: Aux tours pairs, un fact-checkeur est désigné au hasard par le MJ parmi tout le groupe (mytho compris) afin de vérifier une des affirmations et partager ses informations aux autres. Un fact-checkeur ne peut pas vérifie sa propre information.
* **Les deux piliers de bar** : rôle spécial et secret. Les deux piliers de bar sont désignés au hasard par le MJ au début du jeu. Il peut s’agir de deux habitués, de deux mythos ou d’un habitué et d’un mytho. Ils se connaissent entre eux mais ne savent pas leur rôle respectif. Au cours de la partie, si l’un des piliers de bar est éliminé par le groupe, l’autre pilier l’est également automatiquement et doit se révéler.
* **Le barman** : en cas d’égalité lors du vote, le groupe élit un barman afin de départager l’égalité. Il conserve son rôle jusqu’à ce qu’il soit éliminé, auquel cas il transfère son rôle à la personne de son choix.

# Mise en place

Le MJ distribue les cartes aux joueurs, au hasard. Pour un groupe de 10 joueurs, donner 3 fake-news et 7 vrais faits. Pour des groupes plus petits, adapter en fonction mais distribuer un nombre de fake-news inférieur aux vrais faits. Ne pas indiquer aux joueurs le nombre de fake-news afin de ne pas leur donner trop d’informations.

# Les règles

## 1er tour

* Les joueurs prennent connaissance de leur carte et de leur rôle (sans la lire aux autres pour le moment), puis peuvent chercher sur leur smartphone / ordi des informations sur leur fait durant 1-2 min afin d’établir leur argumentaire. Demander aux joueurs de poser leur carte sur la table pour éviter de montrer le rôle au verso.
* Le MJ demande à tout le groupe de fermer les yeux. Il demande aux mythos uniquement d’ouvrir les yeux et de se reconnaître dans le groupe puis de refermer les yeux.
* Le MJ passe entre les joueurs et tape sur l’épaule des deux piliers de bar. Il leur demande d’ouvrir les yeux et de prendre connaissance chacun de son partenaire. Ils referment les yeux.
* Tout le groupe ouvre les yeux. Les joueurs lisent à tour de rôle leur carte aux autres joueurs et commencent à débattre.
* Les joueurs élisent le barman.
* 1er tour d’élimination. Les joueurs passent au vote pour éliminer une affirmation. Le barman tranche si besoin.

## 2ème tour et +

* Le MJ demande au groupe de fermer les yeux et aux mythos de les ouvrir. Ils peuvent rapidement se concerter par le regard afin d’établir une stratégie de pression sur un joueur en particulier. Tout le monde rouvre les yeux.
* Aux tours pairs, le MJ désigne un fact-checkeur au hasard. Le groupe choisit une affirmation qu’il souhaite vérifier et demande au fact-checkeur de remplir son rôle. Ce dernier a **1 minute** pour trouver des infos sur son smartphone / ordi et les partager au groupe. Si le fact-checkeur est un mytho, il peut évidemment mentir.
* Nouveau tour de débat entre les joueurs.
* Nouveau vote d’élimination.

## Fin de partie

**Victoire des habitués** : ils ont éliminé tous les mythos.

**Victoire des mythos** : ils ont éliminé tous les habitués.

**Victoire des piliers de bar** : les deux piliers de bar sont les deux derniers joueurs restants.