

# idnnKON

ZF

February 22, 2023

## 1 Set up

1. Préparez l'équivalent de **4/5 Missions**. Chaque Mission est composée d'une carte **Codes secrets** et d'un set de cartes **Disciple**, **Infiltrés** et **Journaliste** reparties selon le nombre de joueurs.
2. Choisissez une Mission et distribuez une carte à chaque joueur. Posez au **centre** de la table la carte **Codes secrets**.
3. Pour chaque mission, les mots des cartes **Disciples** ont la même couleur que ceux de la carte **Codes Secrets** alors que les cartes **Infiltrés** ont une couleur **différente**.
4. **Le premier joueur** choisit un chiffre entre 1 et 10 pour sélectionner le **Mot de passe** sur sa carte.

## 2 Round of play

Chacun leur tour, les joueurs annoncent un mot en rapport avec le mot de passe sélectionné. L'infiltré a un mot de passe légèrement différent des autres et le journaliste, qui ne connaît pas le mot de passe, doit improviser en s'inspirant des mots précédemment annoncés.

### 2.1 Donner un indice

1. Chacun leur tour, les joueurs annonce un Indice (un mot) en rapport avec le Mot de passe préalablement sélectionné indiqué sur leur carte.
2. A part le Journaliste (qui connaît son rôle), les autres joueurs ne savent pas s'ils sont Disciples ou Infiltrés.
3. **\*Les Disciples\*** : Ils reçoivent tous le même Mot de passe. Leur objectif est de démasquer les Infiltrés et le Journaliste.
4. **\*Les Infiltrés\*** : Ils reçoivent un Mot de passe légèrement différent de celui des **\*Disciples\***. Leur objectif est de se faire passer pour des Disciples.

5. \*Le Journaliste\* : Il ne reçoit aucun Mot de passe. Son but est de faire croire qu'il en a un, tout en essayant de deviner celui des Disciples.

## 2.2 Débattre

- Une fois que tous les joueurs ont donné leur Indice, débattiez entre vous pour déterminer qui peut être le Journaliste ou un Infiltré.
  - Votez tous en même temps en pointant de votre doigt la personne que vous soupçonnez.
  - Le joueur désigné par la majorité des votants est éliminé :
1. Si c'était le Journaliste, il peut encore tenter de deviner le Mot de passe des Disciples. Il l'annonce à haute voix puis vérifie sur la carte Codes secrets. S'il réussit la partie s'arrête et il marque 3 points. S'il échoue, la partie continue.
  2. Si ce n'était pas le Journaliste, il regarde discrètement la carte Codes secrets et annonce aux autres joueurs s'il était un Disciple (il a le même mot que sur la carte Codes secrets) ou un Infiltré (il a un mot différent).
- Débutez un nouveau tour en commençant par le joueur à gauche du joueur éliminé.
  - Enchaînez ainsi les tours jusqu'à ce que tous les Infiltrés et le Journaliste aient été éliminés ou qu'il ne reste plus que 2 joueurs :
1. Les Disciples gagnent si tous les Infiltrés et le Journaliste ont été éliminés, ils marquent alors tous 1 point (y compris les Disciples déjà éliminés).
  2. Les Infiltrés gagnent si l'un d'eux ne s'est pas fait éliminer, ils marquent alors tous 2 points (y compris les Infiltrés déjà éliminés).
  3. Le Journaliste gagne s'il a deviné le mot de passe des Disciples ou s'il n'a pas été éliminé, il marque alors 3 points.
- Entamez une nouvelle Mission.

## 3 End of game

**Le premier joueur atteignant 5 points est déclaré vainqueur**