

SCARED

SCARED

February 16, 2023

1 Set up

- 1.
2. 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.
2. 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. Le joueur désigné par la majorité des votants est éliminé :
2. 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.
3. 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).

- 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. 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 :
2. Les Disciples gagnent si tous les Infiltrés et le Journaliste ont été éliminés, ils marquent alors tous 1 point (y compris
 1. s 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.

3 End of game

Le premier joueur atteignant 5 points est déclaré vainqueur