



Règle du jeu :



# Sommaire

## 1 But du Jeu :

**Le but est de gagner !**

Crée votre partie et invité des joueurs il faut être minimum 4 pour pouvoir jouer !

Un fois que la partie est lancé, vous obtenez votre équipe et votre rôle et votre numéro de joueurs (par exemple « Equipe Bleu - Tueur - Joueur 56 ») maintenant il ne vous qu'a vous laisser porter !

Le but étant à la fin il ne reste qu'une seule équipe, la **grande gagnante** !

Il y a donc 2 équipes et les traitres.

Dans la suite la réalité cela voudra dire les vrai Prénoms ou Nom et la virtualité cela voudra dire que ça parle du joueurs 45 ceci est son pseudo.

## 2 Déroulé de la Partie :

La partie commence, vous avez un rôle dans le jeu et dans la réalité, trahissez vos amis, pour l'instant vous ne connaissez ni votre équipe ni à quoi vous pourriez potentiellement servir.

L'horloge tourne, le premier vote arrive, chaque équipe va devoir voter sur son téléphone qui elle décident de tuer. Mais comme personne ne connaît qui est avec qui elle doit choisir un joueur qui paraît suspicieux mais dont elle ne connaît ni l'identité ni le rôle.

Exemple : Au vote l'équipe bleu élimine « Lucien »



alors que le Lucien est dans leur équipe mais ils ne savent pas, ils perdent donc un joueur.

Au bout du deuxième vote un représentant est élu, mais ont élu pas dans la réalité mais dans la virtualité, il connaît tout l'équipe mais personne ne sait qui il est à part que leur pseudo. Le but étant de rester anonyme. De plus il sont immunisé contre les tueurs mais par contre le vote par équipe, si il meurt un nouveau représentant doit être élu.

A la fin le but étant qu'il reste le moins de joueurs dans l'équipe adverse.

Ci-après quand je dirai un tours, c'est le temps qu'il y a entre 2 votes.

### **3 Rôle donnée en début de partie :**

#### **Différents Rôles :**

Nom = vrai vie

Pseudo = dans le jeu

**Détecteurs** : reçoivent des notifs pour savoir qui est dans quel équipe.

**Détecteurs de joueurs** : peut recevoir a tout moment une informations donnée le nom associé a un pseudo, ceci de manière aléatoire.

**Détecteurs de métiers** : reçoit des notifications donnant le métiers associé à un pseudo.

**Traitres** : les traitres sont une équipe à part entière mais appartienne comme même à une équipe ils ont donc



infiltrés (ca fait une troisième équipe) mais ne connaissent que entre eux via les pseudo pas par leur nom. De plus ils peuvent voter dans leur équipe « adoptive ». Le but étant de par exemple essayer d'être représentant et ils ont le droit de voter entre eux pour tuer quelqu'un d'autre.

**Amoureux** : dès le départ, eux leur but est également de gagner a 2 seulement, il y a de manière proportionnelle au nombre de joueurs. Ils sont chacun dans une équipe différente mais ne se connaissent que via leur Nom par leur pseudo libre à eux de décider !

Si l'un meurt l'autre meurt aussi. Ils auront des missions toutes au long du jeu, comme par exemple chercher les autres amoureux etc... **a continuer...**

**Représentants** : On en a déjà parlé précédemment ils sont élu à la fin du premier vote.

**Tueurs** : les tueurs peuvent tuer une fois par jour n'importe qui sauf le représentant et peut tuer seulement avec les pseudo et pas avec les noms , Mais ce sont les soldats de l'équipe il sont consacrée entièrement a leur équipe donc si il leur arrive du tuer par mégarde quelqu'un de leur équipe c'est un hors-jeu pour eux, il meurt donc également. *Cela permet de ne pas pouvoir tuer directement les personnes que l'on n'aime pas dans la vraie vie.*

**Killeurs (Traîtres)** : c'est un tueur traître, il a le droit de tuer comme les autres tueurs de son équipe mais lui ne peut gagner seulement si les traîtres gagnent donc il a le droit de tuer quelqu'un de son



équipe mais de manière aléatoire et seulement une fois tous les deux tours.

**Le boulanger** : son rôle est de faire du pain de guérison, à la fin de chaque vote il peut permettre à la victime de rester encore animer un tour. Pour produire son pain celui-ci aura des quêtes au sein de son équipe, s'il ne réalise pas il ne pourra pas sauver les joueurs. Si la victime est réanimée celle-ci peut tuer quelqu'un ! Le boulanger est bien sur immunisé du kil de la personne qu'elle vient de sauver.

**L'Hacker (Neutre ou Équipe)** : Une fois par partie, il peut échanger les pseudos de deux joueurs pendant un tour.

**L'Influenceur** : Son vote compte triple, MAIS l'équipe dans lequel il est, est révélé à tous dès qu'il utilise ce pouvoir.

**Les Guru (Traître)** : Il ne peut pas tuer. Par contre, s'il devine l'identité Réelle (Nom) associée à un Pseudo d'une équipe adverse, il peut "convertir" ce joueur. Le joueur change d'équipe et devient un Traître.

**Le Gardien de La Paix (Contre Le Tueur)** : Chaque nuit/tour, il choisit un Pseudo à protéger. Si un Tueur vise ce pseudo, le tir est bloqué et le Tueur est révélé (son pseudo est révélé ).

**Le Journaliste (Information publique)/ Idée du menteur** : Il peut poser une question au Maître du Jeu/Système (ex: "Le Joueur 88 est-il un Traître ?"). La réponse est publiée publiquement à tout le monde, mais elle a 1 chance sur 3 d'être un mensonge. Il a le



droit à un essai par tours.

***L'Usurpateur (ou Le Deepak)*** : Lorsqu'un joueur est éliminé lors d'un vote, l'Usurpateur peut choisir (une seule fois par partie) de reprendre le **Pseudo** du mort.

***L'Agent Double (Le Caméléon)*** : C'est un rôle passif. Si un **Détecteur** l'analyse, il apparaît toujours comme appartenant à l'équipe adverse de la sienne.

***Le cyberpompier***: Chaque tour, il peut "crypter" un joueur de son choix. Si ce joueur reçoit des votes contre lui lors du conseil d'équipe, ces votes ne sont pas comptabilisés.

***Le Juge (ou Le Modérateur)*** : Si lors du vote d'équipe pour éliminer quelqu'un, il y a une égalité ou une hésitation trop longue (fin du chronomètre), c'est le vote du Juge qui décide seul de qui meurt, même s'il est minoritaire.

***Le Stalker*** : Contrairement aux Détecteurs qui reçoivent des infos aléatoires, le Stalker choisit un **Vrai Nom** (ex : "Je veux enquêter sur Thomas"). Le maître du jeu lui donnera un indice sur son Pseudo (ex: "Le pseudo de Thomas est un nombre pair" ou "Le pseudo de Thomas commence par 'Joueur 5...'").

