



## Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Le maître du jeu (= ordinateur de bord) distribue puis reprend & note le rôle de chacun.

### JOUR (de 5' à 15')

#### S'il n'y a pas de chef :

- **Discours** de chaque candidat
- **Election** à **main levée** en **2 tours**
- Egal** : L'ordinateur décide ou hasard

**1<sup>er</sup> jour** se termine directement après l'élection

#### Les autres jours :

- Si quelqu'un a été tué la nuit : **autopsie** (rôle & état)
- **Discussions** en petits groupes de max **4** (si +, l'ordi coupe l'oxygène)
  - On peut changer de groupe
  - Le **chef** n'est pas soumis à ce max
  - On peut **dévoiler** son rôle / rien dire / mentir
  - On peut **écouter** en cachette mais on doit arrêter si on nous le demande
  - On peut **parler** tout bas
- Une fois par jour on peut aller chuchoter son **vote** à l'ordi. On peut voter :
  - **Blanc** : pour ne tuer personne
  - **Contre** 1 joueur pour le tuer
  - Ne **pas** voter / s'abstenir

! Si un joueur exprime son vote **trop fort**, il vote contre lui

#### Fin du jour

- **Clôture** du scrutin
  - Chacun a le droit de **prononcer** quelques phrases à l'assemblée
  - Annonce des **résultats** du vote
    - Par ordre **croissant** (vote blanc compris)
    - Si vote **blanc** majoritaire : personne ne meurt
    - Sinon, celui qui a le plus de voix **meurt** → autopsie (rôle et état)
- Si **égal**, le **chef** peut encore poser quelques questions à ceux sur la sellette puis il tranche.

#### Les morts

- Autopsie : l'ordi dévoile le rôle & l'état & génôme (option)
- Si son camp l'emporte, il gagne aussi
- Les morts ne peuvent pas communiquer avec les vivants mais peuvent écouter, regarder la nuit et deviner le dénouement.

### NUIT

- Tout le monde ferme les **yeux**
- L'ordi de bord **réveille** chaque un à son tour.
  - Un **mutant** perd son **rôle** tant qu'il est mutant (il garde les yeux fermés quand son rôle est appelé)
  - Si vous êtes **paralysé**, vous gardez les yeux fermés pour cette seule nuit

#### 1) LES MUTANTS

Soit : → **Muter** quelqu'un & **paralyser** quelqu'un d'autre  
→ **Tuer** quelqu'un & **paralyser** quelqu'un d'autre

Le maître du jeu **touche** les personnes concernées

#### 2) LES MEDECINS

Ils agissent **ensemble**, mais soit :

- **Chaque** médecin peut **soigner** quelqu'un (sans savoir qui a été muté)  
Le **mutant de base** reste mutant quoiqu'il arrive.  
1 **paralysé** reste paralysé.
- Les médecins **ensemble** peuvent **tuer** 1 personne

#### 3) L'INFORMATICIEN

L'ordinateur de bord lui révèle secrètement le **nombre de mutants**

#### 4) LE PSYCHOLOGUE

Il désigne 1 passager et le maître du jeu lui dit s'il est **mutant ou sain** à ce moment de la partie.

#### 5) L'ESPION

Il désigne 1 joueur et le maître du jeu lui dit ce qui **lui est arrivé** cette nuit seulement : A-t-il été muté ? / paralysé ? / tué ? / Soigné ? / Inspecté par le psychologue ?

#### 6) LES ASTRONAUTES

Ils ferment les yeux

### FIN DU JEU

- Plus de mutants / Plus de sains
- Si les 2 médecins sont morts ou mutés

## OPTIONS

### ROLE GARDÉ POUR MUTANTS

Quand on est mutant, on garde son rôle la nuit.  
Ceci est conseillé pour les premières parties.

### ADAM & EVE

S'il n'y a **plus d'homme ou plus de femme** : tout le monde perd  
Il faut min 1/3 de l'autre sexe au début de la partie

### GROUPES DE 5, 6, 7, ... PERSONNES MAX

On peut même supprimer cette règle.

### GENOMES

Personne ne le sait au **début de la partie**. L'ordinateur **choisit** secrètement le génôme de chaque joueur :

- Chaque **médecin** doit être de génome standard
- 1 joueur est **résistant** : il ne pourra jamais devenir mutant  
S'il est muté la nuit le maître du jeu le **prévient** si ça a marché ou pas.
- 2 joueurs dont le mutant de base sont **hôtes** : ils ne peuvent pas être soignés une fois devenus mutants.  
S'il est soigné, le maître du jeu le **prévient** si ça a marché ou pas.

## ROLES SUPPLEMENTAIRES

### 7) LE FANATIQUE

Ne gagne que si **l'humanité perd**, càd que si 1 des 2 sexes n'est plus représenté à bord.

### 8) LE HACKER

Désigne 1 personne parmi **l'informaticien/Psychologue/Généticien/Espion**

- S'il désigne l'informaticien, l'ordi lui dit le **nombre** de mutants à bord
- Si 1 autre : l'ordi lui dit **qui a été inspecté** par ce rôle cette nuit

Si **l'informaticien meurt**, le hacker devient informaticien

Si le hacker pirate un rôle qui a été **muté/paralysé**, il ne reçoit aucune info

### 9) LE HACKER ++

Il peut pirater le **Psychologue/Généticien/Informaticien** (pas espion)

- S'il pirate le psychologue ou le généticien, il apprend aussi le **résultat**

Il ne peut pas pirater le **même rôle 2 nuits** consécutives

### 10) LE GENETICIEN (avec règle des Génomes)

Joue avant l'espion (4')

Il inspecte 1 joueur et l'ordi lui dit son **génome** : Standard/résistant/hôte