

Jeux à rôle

- [Les pièces](#)
- [La résistance \(WIP\)](#)
- [Patate chaude d'Halloween](#)
- [La Secte](#)
- [Murder, Bury, Win](#)

Les pièces

Matériel

- pièces = nombre de joueur·euse x 2 + 1
- Les cartes de rôles

Objectif

La·le premier·ère à 3 points gagne.

Déroulement de la partie

Distribuez les cartes de rôles face cachée.

Faites des parties de piles ou face pour savoir qui commence.

Une manche dure 3 tours de table à partir du moment où il n'y a plus de pièces au milieu.

Chacun son tour, un·e joueur·euse prend une pièce au milieu et la place devant n'importe quel·le joueur·euse de son choix autour de la table.

Lorsqu'il n'y a plus de pièces au milieu, on commence à se servir dans les tas autour de la table.

Quand les 3 tours sont atteints, chacun·e dévoile son rôle et chaque personne ayant rempli son objectif gagne un point.

Une nouvelle manche peut ensuite commencer.

Le dialogue est bien évidemment encouragé.

Compétence spéciale (WIP)

À n'importe quel moment d'une manche, chaque joueur·euse peut décider d'utiliser une capacité spéciale, que ce soit la sienne ou celle d'un autre rôle. Utilisable une seule fois pendant la manche, sauf pendant le dernier tour. Pour ce faire, il faut annoncer « J'utilise la compétence de XXX, qui me permet de XXX » en précisant le rôle et la compétence associée.

Il est possible de confronter la personne qui a utilisé le pouvoir en l'accusant de mentir, au moment où la compétence est utilisée, pas après. En cas de confrontation, la·e joueur·euse confronté·e montre sa carte de rôle à la personne qui l'a accusé. Si il y a mensonge de compétence, cette

personne sort de la manche, toutes les pièces retournant au centre de la table. Si la personne a bien utilisé la compétence de son rôle, c'est à l'autre joueur·euse de quitter la manche.

Rôles

- **Ermite** :
 - *Objectif* : Terminer sans pièces
 - *Compétence* : Donner toutes vos pièces en les répartissant comme bon vous semble.
- **Baron** :
 - *Objectif* : La personne à votre droite à moins de pièces que vous
 - *Compétence* : Prendre toutes les pièces à la personne à votre gauche.
- **Bezos** : Posséder la moitié ou plus des pièces
- **RMIste** : La majorité possède au moins deux pièces
- **David Goodenough** : Posséder une seule pièce
- **Opportuniste** :
 - *Objectif* : La personne à votre gauche a plus de pièces que vous
 - *Compétence* : Donner toutes vos pièces à la personne à votre gauche.
- **Communiste** :
 - *Objectif* : Il n'y a pas de "personne la plus pauvre"
 - *Compétence* : Redistribuer toutes les pièces autour de la table.
- **Capitaliste** : Être la personne la plus riche
- **Saboteur** : La personne à votre gauche ne remplit pas son objectif

La resistance (WIP)

Matériel

- 4 cartes action **assassiner**
- 4 cartes action **protéger**
- 2 cartes rôle **civil**
- 1 carte rôle **espion•ne**
- 1 carte rôle **traître•sse**
- 8 pièces

Mise en place

Distribuer une carte de rôle face cachée, 2 pièces et une carte action de chaque type à chaque personne. Placer la carte **renseignement** au centre. Tout le monde ferme les yeux, l'espion lève le pouce et le traître regarde

Objectifs

Aventurier•e

Tuer le traître.

Chef•fe

Être en vie à la fin de la partie.

Traître•sse

Tuer la•e chef•fe ou survivre jusqu'à ce que plus personne ne puisse jouer de carte.

Tour de jeu

À son tour on peut soit attaquer, soit donner des pièces, soit acheter un renseignement. Jouer une carte coûte une pièce.

Voir pour une mécanique de vote. Où on vote face caché et ça coûte une pièce. C'est à la majorité comme Secret Hitler et si c'est égalité les pièces sont perdues mais les cartes restent. Commencer avec trois pièces du coup. Le renseignement coûte 1 et permet de regarder 3 cartes choisies mais mélangées

Jouer une carte attaque

Lorsque c'est son tour on peut payer une pièce et attaquer un•e joueur•euse. Si personne n'utilise de carte protection, il ou elle est éliminé•e.

Jouer une carte protection

Lorsqu'une personne est attaquée, on peut payer une pièce et dépenser sa carte protection. On peut se protéger soi-même.

Donner des pièces

À son tour, il est possible de donner une ou plusieurs pièces à n'importe quel•le joueur•euse.

Acheter la carte renseignement

Pour 5 pièces, il est possible d'acheter un renseignement qui permet à la personne qui l'achète de consulter la carte rôle d'un•e joueur•euse.

Patate chaude d'Halloween

Règles

Chaque joueuse est un monstre, sauf une personne qui est le·a survivant·e.

Le but des monstres est de trouver son couple et le·a survivant·e à la fin de la partie.

Le but du·de la survivant·e est d'être un monstre à la fin de la partie.

On se montre sa carte en secret pour savoir avec qui on est.

Si on compare avec le·a survivant·e, on échange sa carte avec ellui.

Couples

1. **Freddy Krueger** (Nightmare on Elm Street) / **Jason Voorhees** (Friday the 13th)
2. **L'Exorciste** (Regan MacNeil) / **Carrie White** (Carrie)
3. **Michael Myers** (Halloween) / **Leatherface** (The Texas Chainsaw Massacre)
4. **Norman Bates** (Psycho) / **Jack Torrance** (The Shining)
5. **Chucky** (Child's Play) / **Annabelle** (The Conjuring)

Variante

Le chasseur, qui doit tuer tous les monstres. Doit avoir au moins un survivant à la fin de la partie.

En montrant sa carte à un chasseur, on est éliminé de la partie.

La Secte

Introduction

Dans *La Secte*, chaque joueur incarne un membre mystérieux d'une secte en quête de vérité... ou de trahison. À travers des rituels sacrés, vous devrez découvrir vos alliés, déjouer les plans de vos ennemis, et atteindre vos objectifs secrets. Mais attention ! L'Infidèle est parmi vous et cherchera à semer le doute et la discorde.

Matériel

- **6 Cartes Rôle :**
 - 1 **Grand Prophète**
 - 3 **Fidèles**
 - 1 **Infidèle**
 - 1 **Martyr**
 - **6 Cartes Étapes de Rituel :**
 - *L'Obstruction, La Malédiction, Le Masque, L'Inquisition, La Grâce Divine, L'Œil Sacré.*
 - **Marqueurs de vote** ou tout système permettant de noter les votes.
-

Objectifs

Chaque rôle a ses propres conditions de victoire :

- **La Secte (Grand Prophète et Fidèles) :**
Bannir l'Infidèle avant la fin de la partie.
 - **L'Infidèle :**
Survivre jusqu'à la fin **OU** faire bannir le Grand Prophète.
 - **Le Martyr :**
 - **Condition principale :** Le Martyr gagne s'il est banni avec au moins 3 votes contre lui.
 - **Condition secondaire :** OU s'il reste en jeu ET l'Infidèle n'est pas découvert
-

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours, chacun composé de quatre phases : **Distribution, Rituel, Discussion, et Vote.**

0. Quand un joueur est banni

1. Le joueur banni devient le **Gardien** de l'étape de Rituel dont il était responsable au moment de son bannissement.
 2. **Rôle du Gardien** :
 - Au début de chaque tour, avant la distribution des Étapes de Rituel, le Gardien choisit secrètement un joueur encore en jeu.
 - Ce joueur reçoit **en plus** cette Étape de Rituel pour le tour.
 3. **Effet** :
 - Les étapes de Rituel sont donc toujours actives, même si leurs responsables initiaux sont bannis.
 - Un joueur encore en jeu peut ainsi devenir responsable de plusieurs étapes dans le même tour.
-

1. Phase de Distribution

1. Mélangez les 6 **Cartes Étapes de Rituel**.
 2. Distribuez une carte à chaque joueur. Chaque membre devient le responsable d'une étape pour ce tour.
 3. Les joueurs regardent leur carte Étape sans la révéler.
-

2. Phase de Rituel

Chaque étape est jouée dans l'ordre suivant. Le responsable peut choisir d'utiliser son étape ou de passer.

Les Étapes du Rituel

1. **L'Obstruction**
 - Le responsable **annule une autre étape** de rituel en la déclarant à voix haute.
 - L'étape annulée est ignorée ce tour-ci.
2. **La Malédiction**
 - Le responsable maudit un joueur.
 - Le joueur maudit **ne peut pas voter** à la fin de ce tour.
3. **Le Masque**
 - Le responsable peut échanger son rôle avec un autre joueur pour ce tour.
 - **Règle spéciale** : Les joueurs ne peuvent pas consulter leur nouveau rôle pendant ce tour.
4. **L'Inquisition**
 - Le responsable peut poser une question **oui/non** à un joueur :
 - Exemple : "Considères-tu tel joueur comme étant l'Infidèle?"
 - **Règle spéciale** : L'Infidèle peut mentir, mais les autres doivent répondre honnêtement.
5. **La Grâce Divine**

- Le responsable protège un joueur contre le bannissement.
- Si ce joueur reçoit une majorité de votes, il est sauvé.

6. L'Œil Sacré

- Le responsable peut demander à un joueur :
 - "As-tu un rôle spécial ?"
- **Règle spéciale** : L'Infidèle peut mentir, mais les autres doivent répondre honnêtement.

3. Phase de Discussion

- Les joueurs débattent librement des actions et des informations révélées.
- Bluff, alliances, et accusations sont permis.

4. Phase de Vote

1. Chaque joueur vote simultanément contre un autre joueur.
2. Le joueur ayant le plus de votes est banni.
 - **En cas d'égalité** : Aucun joueur n'est banni.
3. Si *La Grâce Divine* protège un joueur, il ne peut pas être banni.

Fin de Partie

La partie se termine si :

- **L'Infidèle** est banni (victoire de la Secte).
- **Le Grand Prophète** est banni (victoire de l'Infidèle).
- Le dernier tour s'achève sans bannir l'Infidèle (victoire de l'Infidèle).
- **Le Martyr** remplit l'une de ses conditions de victoire.

Résumé des Étapes

Étape	Effet
L'Obstruction	Annule une autre étape de rituel en la déclarant à voix haute.
La Malédiction	Maudit un joueur, qui perd son droit de vote pour ce tour.
Le Masque	Échange son rôle avec un autre joueur pour ce tour.
L'Inquisition	Pose une question oui/non, où l'Infidèle peut mentir.
La Grâce Divine	Protège un joueur du bannissement.

Étape	Effet
L'Œil Sacré	Demande à un joueur s'il a un rôle spécial (l'Infidèle peut mentir).

Murder, Bury, Win

Matériel

- 3 cartes : **Murder** (Assassin), **Bury** (Complice), **Win** (Victime)

But du jeu

- **Murder** : Éliminer Win avec l'aide de Bury
- **Bury** : Aider Murder à éliminer Win
- **Win** : Survivre en faisant accuser les mauvaises personnes

Tour de jeu

1. **Distribution** : Les cartes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit une.
2. **Phase de discussion** (3 minutes maximum)
3. **Vote** : Tous les joueurs pointent simultanément du doigt un autre joueur

Résolution

- **Si Win reçoit le plus de votes** : Murder et Bury gagnent
- **Si quelqu'un d'autre reçoit le plus de votes** : Win gagne
- **En cas d'égalité** : Win gagne