Parmis Nous

Jeu de bluff et de suspicion · 3 à 5 joueurs (idéal : 4-5) · 2 minutes par partie

1. Le principe

Un Alien s'est infiltré parmi les joueurs. Les autres sont des Agents et doivent le démasquer.

Chaque joueur a un grade secret qui détermine le poids de son vote. Personne ne connaît le grade des autres, et chacun peut annoncer le grade qu'il veut, en mentant ou non.

- **Agents :** faire voter le groupe contre l'Alien.
- **Alien :** passer inaperçu, ou détourner les votes vers un Agent.

2. Les cartes

Carte	Poids du vote
Recrue	1 voix
Officier	2 voix
Commandant	3 voix
Alien	1 voix

L'Alien n'a pas de grade, mais il peut en annoncer un comme n'importe qui.

Le jeu contient **6 cartes Grade** (3 Recrues, 2 Officiers, 1 Commandant) et **1 carte Alien**.

3. Mise en place

1. Mélangez les 6 cartes Grade et piochez-en **autant que de joueurs moins un**.
2. Ajoutez la carte Alien à cette pioche et mélangez.
3. Distribuez une carte à chaque joueur, qui la regarde en secret.
4. Remettez les cartes Grade restantes dans la boîte, **sans les regarder**.

Personne ne connaît donc la composition exacte de la partie. Si deux joueurs annoncent « Commandant », l'un des deux ment peut-être, ou le vrai Commandant est peut-être resté dans la boîte.

4. Déroulement

La discussion (90 secondes). Lancez le chronomètre. Les joueurs parlent librement : accuser, annoncer son grade, mentir, former des alliances, semer le doute. L'Alien joue comme tout le monde, et les Agents ont le droit de mentir aussi (pour piéger, ou pour protéger leur Commandant).

Le vote. Au signal, chacun désigne **un autre joueur** simultanément, du doigt. Les votes sont comptés selon les **grades réels**, pas annoncés.

Le verdict. On révèle les cartes. Le joueur qui a reçu **le plus de voix** est démasqué.

- Si c'est l'Alien, **les Agents gagnent**.
- Sinon, ou en cas d'égalité pour la première place, **l'Alien gagne**.

5. Exemple (4 joueurs)

Alice est Commandant, Bruno est l'Alien, Chloé est Recrue et David est Officier.

Bruno annonce « Je suis Officier ». David sait qu'il l'est lui-même, mais comme il y a 2 Officiers dans le paquet, Bruno dit peut-être vrai. Le doute est installé.

Au vote :

- Alice (3 voix) désigne Bruno.
- Bruno (1 voix) désigne Alice.
- Chloé (1 voix) désigne Bruno.
- David (2 voix) désigne Alice.

Bruno reçoit 3 + 1 = **4 voix**, Alice 1 + 2 = **3 voix**. Bruno est démasqué : **les Agents gagnent**.

Si David avait suivi Bruno au lieu d'Alice, le résultat serait resté le même, mais s'il avait désigné Chloé, Bruno aurait fini à égalité avec Alice et gagné.

6. Fin de partie et score

Commentez vos mensonges, puis relancez. Pour une série :

- **1 point** pour chaque joueur du camp gagnant.
- **+1 point** à chaque Agent qui a voté pour l'Alien.

Le premier à 5 points gagne.

7. Variante avancée : l'autorité du Commandant

Avant le vote, tout joueur qui annonce « Commandant » doit désigner publiquement sa cible. Son vote ne compte (3 voix) que si **un autre joueur annonce voter pour la même cible**. Les autres votes restent secrets et simultanés.

Révision #1
Créé 2026-11-09 14:41:14 UTC par Admin
Mis à jour 2026-11-09 14:42:16 UTC par Admin