

Règles du Jeu « Gare aux Vecteurs »

Dans un petit village non loin de Montpellier on dénombre depuis quelques jours de plus en plus de villageois malades. Ces maladies semblent toutes avoir un point commun, les symptômes arrivent au milieu de la nuit suite à une lésion présente sur la peau tel une morsure ou piqûre. Ces phénomènes mystérieux qui se passe durant la nuit laisse place à la paranoïa dans village et des rumeurs circulent à propos d'un nouveau fléau venu de la faune sauvage. On murmure le mot « vecteur » qui serait la cause de la transmission des agents pathogènes. Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce problème avant qu'il ne soit trop tard et que le village ne perde plus d'habitants.

Âge : Dès 10 ans

Nombre de joueurs : 10-12 joueurs

But du Jeu :

Pour les Villageois éliminer les Vecteurs

Pour les Vecteurs transmettre les agents pathogènes pour contaminer les Villageois

Matériel : 12 cartes

2 Vecteurs (Moustique/Tique/Chauve souris)

1 Salvateur (Protecteur)

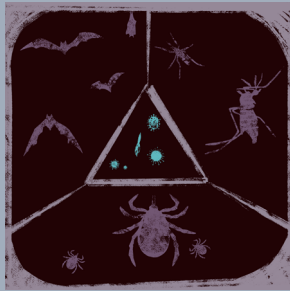
5 Villageois (Habitant/ Citoyen)

1 Voyante (Médecin)

1 Sorcière (Pharmacien qui vend de quoi se soigner ou se protéger)

1 Petite fille (Chercheur)

I/ Les Vecteurs:



Chaque nuit, ils attaquent 1 villageois.

Le jour ils restent en retrait des villageois ou autre joueur, ils sont 1 à 2 suivant le nombre de joueurs et variantes.

En aucun cas 1 vecteur ne peut infecter un autre villageois. **Leur objectif éliminer, contaminer les autres habitants du village.**

II/Les Villageois: Tous ceux qui ne sont pas Vecteurs

Chaque nuit l'un d'entre eux est attaqué par des vecteurs. Ce joueur est alors éliminé du jeu.

Les villageois survivants se réunissent le lendemain matin et essaient d'identifier les signes qui trahiraient leur identité nocturne de vecteur. Après discussion ils voteront l'élimination d'un vecteur suspect qui sera éliminé du jeu.

a/ Le Villageois :



Le villageois n' a pas de compétence particulière.

Ses seules **compétences la capacité d'analyse** des comportements pour identifier des vecteurs et sa force de conviction pour éviter d'être contaminé.

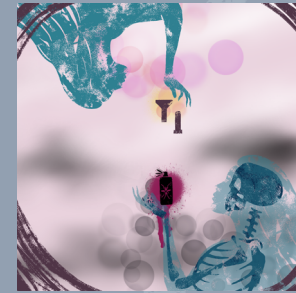
b/ La Voyante :



Chaque nuit elle découvre la vraie personnalité d'un joueur de son choix.

Elle doit aider les autres villageois mais rester discrète pour ne pas être démasquée par les vecteurs.

c/ La Sorcière :



Elle peut concocter 2 potions extrêmement puissantes.

1 Potion de guérison pour ressusciter

1 villageois contaminé par 1 Vecteur.

1 Potion d'empoisonnement pour éliminer 1 joueur.

La sorcière doit utiliser chaque potion 1 seule fois dans la partie. Elle peut se servir de ses 2 potions en une même nuit.

Donc le matin suivant l'usage de ce pouvoir il pourra donc y avoir 0 mort, 1 mort ou 2 morts.

La sorcière peut utiliser les potions à son profit et se guérir elle même si attaquée par un Vecteur.

d/ La Petite Fille :



Elle peut entrouvrir les yeux uniquement la nuit pour espionner les Vecteurs. Si elle se fait surprendre par un Vecteur elle meurt en silence et immédiatement à la place de la victime désignée.

Interdiction d'ouvrir les yeux en grand ou de se faire passer pour un Vecteur.

e/ Le Salvateur:



Chaque nuit le Salvateur protège 1 joueur.

Cette personne sera protégée et ne pourra donc pas mourir durant la nuit.

Le Salvateur ne peut pas protéger la même personne 2 nuits de suite. Mais il peut se protéger lui-même.

III/ Principes généraux d'une partie :

Sous la conduite d'un meneur de jeu, une partie se déroule selon alternance de nuits et de jours.

Durant les nuits, les joueurs ont tous les yeux fermés, puis à tour de rôle le meneur demandera aux personnages nocturnes d'ouvrir les yeux (se réveiller) pour utiliser leur pouvoir.

Tour de Jeu :

Distribution des cartes personnages de manière aléatoire par le maitre du jeu.

Chaque joueur reçoit une carte personnage. Il est dorénavant, pour le pire et le meilleur, un habitant du village. Cette carte lui donne une identité secrète le faisant appartenir à un des groupes suivants avec pour chacun son propre objectif de victoire. Certains personnages possèdent un pouvoir particulier.

Ordre d'appel :

Tour de Nuit : Le meneur de jeu appelle les joueurs suivants la 1ère nuit : la Voyante, le Salvateur, les Vecteurs, la Sorcière, la Petite Fille.

La Petite Fille a le droit de se réveiller seulement durant le tour des Vecteurs.

Tour de Jour : Le meneur réveille le village. Débats des éventuelles suspicions, vote du village. Chacun a le droit de se faire passer pour un autre.

Lorsque tous les rôles nocturnes auront été appelés, le meneur demande à tous les joueurs d'ouvrir les yeux (le village se réveille).

Chaque jour, au réveil du village,

Les victimes éventuelles des personnages nocturnes sont révélées. Puis tous les joueurs survivants débattront pour éliminer par vote l'un d'entre eux dans la fragile espoir de garantir la survie du village...

Le but de chaque joueur dépendra de son identité secrète.

Pour connaître les buts liés aux différents personnages (voir pages précédentes).

Mise en place

Les joueurs désignent ou tirent au sort un meneur de jeu qui ne joue pas, mais dirige la partie.

Pour les premières parties, quelqu'un qui connaît bien le jeu, ou celui qui a déchiffré la règle, ou encore un habile meneur de groupe sera le plus à même de restituer la meilleure ambiance.

Le meneur de jeu prépare les cartes personnages nécessaires puis les distribue à chaque joueur 1 carte personnage face cachée. Chaque joueur regarde discrètement sa carte personnage, puis la pose face cachée devant lui. La partie peut commencer...

Déroulement du jeu

Il est strictement interdit de révéler sa carte personnage à quiconque, mais tout peut être dit ! Le meneur suivra le tableau d'appel

A/ Le meneur endort le village

Le meneur dit « C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux»

Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Le meneur appelle ensuite à tout de rôle les différents personnages nocturnes en jeu.

B/ Lorsqu'ils ont été appelés, le meneur réveille le village

Le meneur dit : « c'est le matin, le village se réveille, tout le monde ouvre les yeux...»

Le meneur désigne alors les malades victime des personnages nocturnes.

Il contrôle l'intervention des personnages qui ont un pouvoir à exercer après la révélation des malades. Puis le village débat des éventuelles suspicions. Le meneur anime et relance les débats.

Chacun a le droit de se faire passer pour un autre. Cette phase est le cœur du jeu. Faites briller vos talents de bluffeur, acteurs ou dites la vérité, mais soyez toujours crédibles. Croyez-nous, on finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'un autre, et des soupçons finissent toujours par tomber juste. Enfin, presque toujours!

C/ À l'instant qu'il juge propice, le meneur déclenche le vote du village :

Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Les joueurs sont censés éliminer un joueur suspecté de compromettre la survie du village. Le joueur qui a la majorité des voix est éliminé.

Recommencer les tours de jeu à la phase A, jusqu'à ce qu'un joueur ou groupe de joueurs aient rempli leur objectif de victoire

Origine du jeu Gare aux Vecteurs :

Jeu inspiré du Jeu du Loup Garou de Thiercelieux de Philippe des Pallières et Hervé Marly;

Il a été adapté à la thématique des maladies infectieuses transmises par les vecteurs.

Auteurs: Audric Berger, Katia Grucker et Adeline Valente.



<https://mivegec.fr>



<https://www.vectopole-sud.fr>