

LES  
INFILTRÉS



RÈGLES DU JEU

## Contexte de jeu

C'est la nuit. Un petit groupe de personnes se déplace sans bruit dans la forêt pour ne pas être repéré. Ce sont des chrétiens qui doivent se cacher car ils n'ont pas le droit de se réunir librement.

Malgré toutes leurs précautions, l'un d'entre eux est mis en prison chaque jour... Une seule explication : il y a des infiltrés parmi eux !

Il faut donc agir au plus vite, trouver qui sont ces infiltrés et ne plus les informer des prochains lieux de rendez-vous.

# But du jeu



Pour les **Chrétiens**  
*Cartes au fond gris*  
Identifier les **Infiltrés**



Pour les **Infiltrés**  
*Cartes au fond rouge*  
Emprisonner tous les **Chrétiens**



# Préparation

- Pour commencer à jouer il faut désigner le **Maître Du Jeu (MJ)**. Cette personne ne joue pas mais anime et dirige la partie. Il faut bien sûr que cette personne ait pris connaissance des règles du jeu.
- *+ de conseils pour le MJ page 14*
- Le **MJ** prépare le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs + la carte **Sage**. *Suggestions de répartitions des rôles sur la prochaine page.*
- Les joueurs sont assis en cercle. Le **MJ** se déplacera à l'intérieur de ce cercle. Le **MJ** distribue une carte à chaque joueur **face cachée**. Chacun regarde discrètement son personnage, puis repose sa carte face cachée devant lui de manière à ce que le **MJ** puisse y accéder au cours du jeu.

**Remarque : les cartes de personnages féminins peuvent être distribuées aux gars et inversement.**

## Ratio Chrétiens/ Infiltrés :

- 7 à 11 joueurs → 2 **Infiltrés**
- 12 à 16 joueurs → 3 **Infiltrés**
- 17 à 20 joueurs → 4 **Infiltrés**

## Suggestion de répartition des rôles

- Pour 7 joueurs : 2 **Infiltrés** / Le **Ministre** / La **Hackeuse** / 2 **Croyants** / Le **Pasteur**
- Pour 12 joueurs : 3 **Infiltrés** / Le **Ministre** / La **Hackeuse** / 4 **Croyants** / Le **Pasteur** / Le **Leader Louange** / La **Lanceuse d'Alerte**
- Pour 17 joueurs : 4 **Infiltrés** / Le **Ministre** / La **Hackeuse** / 7 **Croyants** / Le **Pasteur** / Le **Leader Louange** / La **Lanceuse d'Alerte** / La **Guetteuse**



## Les ours de jeu

- Au moment de commencer la partie, le **MJ** décrit l'atmosphère (*contexte de jeu et + de conseils sur [www.portesouvertes.fr/infiltrés](http://www.portesouvertes.fr/infiltrés)*).
- Il rappelle le contexte dans lequel vivent les chrétiens persécutés. Il insiste sur l'importance de se réunir en secret et d'être prudent de jour comme de nuit !
- Une fois le contexte donné, le **MJ** demande à tous les joueurs de fermer les yeux : c'est la **Phase de Nuit**. Un joueur n'a le droit d'ouvrir les yeux que si le **MJ** l'appelle.
- Une fois son intervention terminée, le joueur referme les yeux et attend la **Phase de Jour**. *Pour plus de précisions sur les rôles, voir page 10 : les cartes.*

## Ordre des étapes de la Phase de Nuit :

Si un personnage n'est pas utilisé, passez directement à l'étape suivante.

### Au 1er tour :

1. Le **MJ** appelle **l'Agent Double**. Il lui montre 2 cartes non distribuées de son choix. **L'Agent Double** choisit l'une d'elle qui sera son nouveau rôle **jusqu'à la fin de la partie**.
2. Le **MJ** appelle le **Pasteur** seulement au premier tour pour repérer quel joueur a ce rôle. Le **Pasteur** devra être désigné 2 fois par les **Infiltrés** pour être emprisonné.

### À chaque tour :

3. Le **MJ** appelle la **Hackeuse** qui lui désigne la personne dont elle souhaite connaître l'identité. Le **MJ** lui montre la carte de cette personne désignée.

4. Le **MJ** appelle **l'Avocate** qui lui montre la personne qu'elle souhaite protéger (elle peut s'auto-désigner).
5. Le **MJ** appelle la **Lanceuse d'Alerte** qui lui désigne une personne qui n'aura pas le droit de voter durant la **Phase de Jour**.
6. Le **MJ** appelle les **Infiltrés** qui se concertent **en silence** puis désignent la personne qu'ils veulent mettre en prison.
7. Le **MJ** appelle le **Ministre** et lui montre la personne désignée par les Infiltrés pour être emprisonnée. Le Ministre n'est pas obligé d'utiliser ses compétences à un moment précis. S'il décide d'agir, il peut :
  - Protéger la victime désignée par les **Infiltrés** et l'empêcher d'aller en prison (il peut se protéger lui-même). Il ne peut faire cette action qu'une seule fois dans la partie.
  - Emprisonner quelqu'un qu'il soupçonne d'être un **Infiltré**. Il ne peut faire cette action qu'une seule fois dans la partie.



## Ordre des étapes de la Phase de jour :

1. Le **MJ** réveille tout le monde. Tout le monde ouvre les yeux.
2. C'est le moment d'annoncer si un joueur a été mis en prison durant la nuit. Si c'est le cas, le **MJ** le désigne. Ce joueur doit retourner sa carte et dévoiler son rôle. Quel que soit son personnage il ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs ni influencer le jeu. Si personne n'a été mis en prison, le **MJ** signalera juste que personne n'a été emprisonné sans expliquer ce qui s'est passé dans la nuit.
3. Le **MJ** désigne la personne choisie par la **Lanceuse d'Alerte**. Ce joueur ne pourra donc pas voter mais pourra participer au débat.

4. Les joueurs restants participent tous au débat. Les Chrétiens tentent de démasquer un **Infiltré** pour voter son exclusion alors que les **Infiltrés** doivent se faire passer pour des **Chrétiens**.
5. Après les débats on procède au vote. Simultanément, chacun pointe du doigt celui ou celle qu'il pense être un **Infiltré**. Le joueur désigné par la majorité des voix lors du vote est exclu, il révèle sa carte et ne peut plus communiquer avec les autres joueurs. En cas d'égalité de vote, la voix du **Sage** compte double.
6. Après le vote, le **MJ** endort à nouveau tous les joueurs. Le jeu reprend à l'étape 3 de la **Phase de Nuit**.

## Comment gagner ?

Les **Chrétiens** gagnent lorsqu'ils ont **trouvé tous les Infiltrés**.

Les **Infiltrés** gagnent lorsqu'ils sont **plus nombreux  
que les Chrétiens**.

# Les cartes



## Infiltré (5 cartes)

Chaque nuit, ils choisissent un chrétien qui sera emprisonné.

Le jour, ils se font passer pour des chrétiens afin de ne pas être démasqués.

Tous les autres personnages doivent démasquer les *Infiltrés*.



## Croyant (10 cartes)

Il passe la nuit à prier. Cette carte n'a pas de compétence particulière, le joueur n'aura rien à faire durant la **Phase de Nuit**. Il doit cependant être intuitif et observateur pour chercher à découvrir qui sont les *Infiltrés*. Pendant la **Phase de Jour**, il prend part aux débats et aux votes.

# Les cartes



## Hackeuse (1 carte)

Chaque nuit, grâce à ses talents informatiques, elle peut connaître la véritable identité de la personne de son choix. La **Hackeuse** peut dénoncer l'identité d'un **Infiltré** en dévoilant son rôle (elle sera alors éliminée).



## Guetteuse (1 carte)

Elle est consciente de la menace qui pèse sur les Chrétiens. Elle prend le risque d'entrouvrir les yeux et d'espionner les **Infiltrés**. Si les **Infiltrés** la repèrent, ils peuvent immédiatement l'éliminer. Elle n'a pas le droit d'ouvrir grand les yeux.



# Les cartes



## Pasteur (1 carte)

Il est le pasteur de la communauté clandestine. Il connaît tous les lieux de réunions par cœur et peut se cacher. Il faudra donc que les Infiltrés le désignent 2 fois durant 2 nuits différentes pour pouvoir l'emprisonner.



## Ministre (1 carte)

Il a plusieurs contacts bien placés et peut savoir qui va être mis en prison. Il peut alors faire deux appels téléphoniques pour :

- Protéger cette personne et l'empêcher d'aller en prison (il peut se protéger lui-même). Il ne peut faire cette action qu'une seule fois dans la partie.
- Emprisonner quelqu'un qu'il soupçonne d'être un **Infiltré**. Il ne peut faire cette action qu'une seule fois dans la partie.

## Les cartes



### Avocate (1 carte)

Elle défend le droit des chrétiens accusés à tort. Chaque nuit, elle protège quelqu'un qui n'ira pas en prison même si les **Infiltrés** le désignent. Elle peut se protéger elle-même un tour sur deux.



### Agent Double (1 carte)

Cette carte est jouée en tout début de partie et permet au joueur qui la reçoit de choisir le rôle qu'il veut parmi les 2 cartes que lui montre le **MJ**.

# Les cartes



## Leader Louange (1 carte)

Il ne peut pas s'empêcher de chanter !  
Durant le tour des *Infiltrés*, il peut entonner un cantique et tout le monde pourra alors ouvrir les yeux. On passe alors directement au débat de la *Phase de Jour*.

**Attention :** Il ne peut utiliser cette compétence **qu'une seule fois dans la partie**.



## Lanceuse d'Alerte (1 carte)

Elle a accès aux toutes dernières nouvelles mais doit d'abord les confirmer. Elle doit se fier à son instinct et peut empêcher le joueur de son choix de voter durant la *Phase de Jour*.

# Les cartes



## Sage (1 carte)

Il est choisi en tout début de partie. Chacun peut se proposer pour être le **Sage** de la communauté (même un **Infiltré**). Cette carte est donnée à un joueur en plus de son personnage. Lors des votes, la voix du **Sage** compte double. Si plusieurs veulent cette carte, un vote est fait pour les départager. Si le **Sage** est éliminé, c'est lui qui choisit son successeur.

## Conseils au Maître du Jeu

- N'ajoutez pas trop de personnages, cela risque de déséquilibrer les équipes.
- Le **Pasteur** et l'**Avocate** sont des personnages permettant de varier le jeu. Il n'est pas nécessaire de les inclure à chaque partie. Même chose pour les rôles de la **Hackeuse** et de la **Guetteuse** qui sont assez similaires.

- Lorsque ***l'Avocate*** protège une personne et que les ***Infiltrés*** la désignent la nuit, n'avertissez pas le ***Ministre***. Il pourra donc aussi décider de la protéger. Leurs choix sont indépendants.
- Lors du tour de la ***Hackeuse***, pensez à soulever plusieurs cartes pour brouiller les pistes et faites en sorte que les autres joueurs ne sachent pas quel rôle a été dévoilé.
- Pour le ***Ministre***, mettez en place un dialogue mimé lorsque vous lui expliquez ses possibilités.
- Si vous jouez avec la carte ***Agent Double***, il faudra prévoir 2 cartes supplémentaires.
- À partir de 15 joueurs, vous pouvez doubler les éliminations durant la ***Phase de Jour***. Les 2 joueurs ayant eu le plus de voix contre eux sont éliminés.



## Conseils aux joueurs

- **Aux Infiltrés :** pour éviter de vous faire éliminer trop tôt, il est parfois utile d'accuser l'un de vos partenaires. Essayez de faire emprisonner les personnages ayant un rôle important.
- **Au Ministre :** n'utilisez pas vos pouvoirs trop tôt dans la partie.
- **À tous :** le vote peut révéler énormément de choses sur l'identité des joueurs. Soyez attentifs et mémorisez qui vote contre qui.

Pour une meilleure immersion, n'hésitez pas à créer une ambiance plus tamisée. Faites disparaître les éléments banals de votre salle à l'aide de draps, placez des spots de couleurs... Vous pouvez aussi animer le jeu à l'extérieur pendant la nuit. Avoir de la musique adaptée aidera les joueurs à être mieux concentrés et à moins intervenir durant les **Phases de Nuit**.

# Conclusion

Que les Chrétiens gagnent ou les Infiltrés, n'oublions pas qu'il y a eu des pertes. À chaque tour, des chrétiens ont été dénoncés et se sont retrouvés en prison.

**Ce n'est pas qu'un jeu, c'est une réalité ! Des millions de chrétiens souffrent aujourd'hui à cause de leur foi.**

Vous pouvez agir de manière concrète pour les chrétiens persécutés !

Découvrez comment les aider sur : [www.portesouvertes.fr](http://www.portesouvertes.fr)

Les illustrations ont été réalisées par Jouak. Retrouvez son travail sur [www.jouak.com](http://www.jouak.com) + [instagram.com/jouak](https://www.instagram.com/jouak)