









# LE POLLUTUEUR

**Le jeu contient:** (32 cartes)

- 10 tueurs (5 braconniers + 5 pollueurs)
- 16 simples animaux (2 par espèces)
- 1 journaliste
- 1 cygne
- 1 sorcière
- 1 pie voleuse
- 1 petite fille
- 1 chef de la meute

Nombre de joueurs	Nombre de personnages							
								
8	1	1						1
10	2	2						1
15	3	3	1	1	1	1	1	4
20	4	4						7
25								12
31								5

Minimum : 8 joueurs

Maximum : 31 joueurs (idéal de cette remasterisation)

“Plus on est de fous, plus on rit”

**But du jeu :**

Pour les animaux : éliminer les tueurs. Pour les tueurs : éliminer les animaux.

## Les cartes :

### Les tueurs (braconniers + pollueurs)



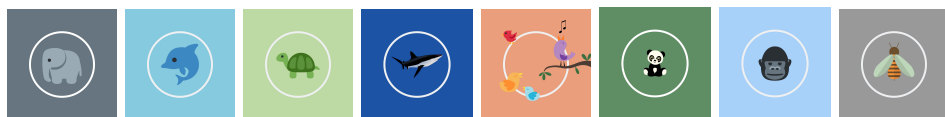
Les braconniers et les pollueurs, chaque nuit, égorgent un animal. Le jour, ils se font passer pour des animaux afin de ne pas être démasqués.

- Les braconniers se réveillent toutes les nuits et désignent une personne, se rendorment.
- Les pollueurs se réveillent suite au choix des braconniers et désignent une deuxième personne.
  - Ces deux personnes s'affronteront lors d'un chifoumi (en une seule et unique manche), celui qui perd la manche meurt.

### Les animaux

Chaque nuit, l'un d'entre eux est égorgé par les braconniers ainsi que les pollueurs. Ce joueur est éliminé du jeu, et ne peut plus participer aux débats. Les animaux survivants doivent chaque jour lyncher un des joueur, dans l'espoir qu'il soit un braconnier.

- Simple animal : il n'a aucune compétence particulière, il faut juste que le joueur soit très intuitif.

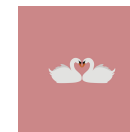


- Le journaliste : chaque nuit, il connaît la vraie personnalité d'un joueur de son choix, il doit aider les animaux, sans être démasqué par les braconniers.



- Le cygne : la première nuit, il désigne 2 joueurs qui seront follement Amoureux l'un de l'autre. Si l'un d'eux meurt, l'autre meurt de chagrin immédiatement. Un braconnier et un animal peuvent être Amoureux l'un de l'autre. Ils jouent alors contre

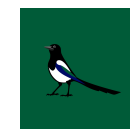
tous les autres, braconniers et animaux. Si les amoureux survivent, alors ce sont eux qui gagnent. Le cygne peut se désigner lui-même comme un des 2 Amoureux.



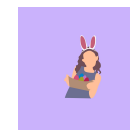
- Sorcière : elle sait concocter 2 potions extrêmement puissantes : une potion de guérison, pour ressusciter le joueur tué par les braconniers, une potion d'empoisonnement, utilisée la nuit pour éliminer un joueur. La Sorcière doit utiliser chaque potion 1 seule fois dans la partie. Elle peut se servir des ses 2 potions la même nuit. Le matin suivant l'usage de ce pouvoir, il pourra donc y avoir soit 0 mort, 1 mort ou 2 morts. La sorcière peut utiliser les potions à son profit, et donc se guérir elle-même.



- La pie voleuse : elle a la possibilité de dérober la carte d'un joueur pendant la nuit et de l'échanger avec la sienne. Elle jouera désormais ce personnage.



- Petite fille : elle a le droit, la nuit, au moment où les braconniers et les pollueurs désignent leur victime, de les espionner (en entrouvrant les yeux, etc).



- Chef de la meute : cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage. Le chef de la meute est élu par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être chef de la meute. Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix. Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.



### **Tours de jeu :** énoncés par le meneur de jeu (qui ne fait pas partie des joueurs)

- 1 - Désigner ou tirer au sort un maître du jeu.
- 2 - Le maître du jeu distribue à chaque joueur 1 carte personnage face cachée.
- 3 - C'EST LA NUIT, le maître demande à tous les joueurs de fermer les yeux, le village s'endort.
- 4 - (Premier tour seulement) Le maître appelle le cygne. Il se réveille et désigne 2 joueurs (dont éventuellement lui-même). Le maître fait le tour de la table et touche discrètement le dos des 2 Amoureux. Le cygne se rendort.
- 5 - (Premier tour seulement) Le maître appelle les Amoureux. Ils se réveillent, se reconnaissent, et se rendorment.
- 6 - (Tous les tours) Le maître appelle le journaliste. Il se réveille, et désigne un joueur à sonder. Le maître montre au journaliste la carte du joueur, ou lui mime son identité cachée. Le journaliste se rendort.
- 7 - (Tous les tours) Le maître appelle les braconniers. Eux (et eux seulement) lèvent la tête, ouvrent les yeux se concertent silencieusement et désignent une victime. Ils peuvent éventuellement ne pas ouvrir les yeux et ne pas désigner de victime pour réduire le risque de se faire espionner. Si un des braconniers est désigné comme victime par un ou les autres, tant pis pour lui, il est désigné ! Si aucun braconnier n'ouvre les yeux, ils meurent tous de faim, et les animaux ont donc gagné. Durant ce tour, la Petite fille peut espionner les braconniers (en clignant des yeux, regardant entre ses doigts etc), elle n'y est pas obligée, si elle se fait prendre elle meurt, à la place de la victime éventuellement choisie. Les braconniers se rendorment.
- 8 - Le maître appelle les pollueurs. Eux (et eux seulement) lèvent la tête, ouvrent les yeux se concertent silencieusement et désignent une deuxième victime.
- 9 - Les deux victimes choisies par les braconniers et les pollueurs se battent au chifoumi en une manche, celle qui perd meurt, l'autre vit.
- 10 - (Tous les tours) Le meneur appelle la Sorcière. Le meneur dit : "la Sorcière se réveille, je lui montre la victime des braconniers et des pollueurs. Va-t-elle user de sa potion de guérison, ou d'empoisonnement ?" Le meneur montre à la Sorcière la victime des braconniers. La Sorcière

n'est pas obligée d'user de son pouvoir à un tour spécifique. Si elle utilise une potion, elle doit désigner au meneur sa cible avec le pouce tendu vers le haut pour la guérison, ou vers le bas pour l'empoisonnement. Le meneur révélera son effet éventuel le matin suivant

11 - Le maître appelle la pie voleuse. Elle se réveille et échange sa carte avec celle d'un autre joueur. La pie voleuse se rendort.

12 - C'EST LE JOUR, le village se réveille, tout le monde lève la tête et ouvre les yeux (et regarde sa carte au premier tour). Le maître désigne le joueur qui a été victime des braconniers durant la nuit. Ce joueur révèle sa carte, et est éliminé du jeu. Quel que soit son personnage, il ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs sous quelque forme que ce soit.

- Si ce joueur est un des 2 Amoureux, l'autre Amoureux se suicide immédiatement.

13 - Les joueurs à force de débats doivent désigner l'un d'entre eux, qui sera éliminé d'après le vote.

En cas d'égalité, s'il est présent, le vote du chef de la meute désigne la victime. Sinon, les joueurs votent à nouveau (y compris les joueurs en cause) pour départager les ex-aequo.

14 - Le joueur désigné par la majorité des voix est éliminé, il révèle sa carte et ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs sous quelque forme que se soit. En cas d'égalité, les joueurs re-votent pour départager les ex-aequo.

15 - C'EST LA NUIT, tous les joueurs vivants se rendorment. (Les autres regardent mais se taisent...)

Le jeu reprend au tour N° 6

A chaque fois qu'un animal meurt : lire les phrases d'informations sur l'espèce en voie de disparition et faire réagir les joueurs

### **Conditions de victoire :**

- Les animaux gagnent, dès que tous les braconniers et les pollueurs sont éliminés.
- Les braconniers et les pollueurs gagnent, dès que l'avant dernier animal est éliminé.

Créé par le CAVL de l'académie de Nantes. 2019.