

# ARE YOU THE Traitor?

by Andrew Looney

## Déroulement du jeu

A chaque manche, chacun reçoit un rôle secret qui le fait basculer du côté des méchants ou des gentils. En fonction du rôle obtenu, il faudra rechercher qui est le gardien de la clé, le traître ou si un magicien est gentil ou méchant.

Chaque manche consiste en une discussion, non structurée, entre les joueurs. Dès que quelqu'un pense avoir identifié le personnage qu'il cherche, il la désigne du doigt et crie « STOP ». Dans ce cas, la manche s'arrête, chacun révèle ses cartes et on constate si la supposition était bonne. Si c'est le cas, l'équipe du joueur reçoit des cartes Trésor. Sinon c'est l'autre équipe qui en reçoit.

## Matériel du jeu

4 cartes Wizard (gentils ou méchants)

10 cartes de personnages

42 cartes Trésor

## Mise en place

Séparez les cartes de trésors des cartes de personnage et formez une pioche face cachée.

Puis utilisez le tableau ci-dessous pour répartir les cartes en fonction du nombre de joueurs.

Joueurs	Cartes de personnages				Magiciens	
	Gardien de la clé / Key Holder	Traître / Traitor	Garde / Guard	Magicien / Wizard	Gentil / Good	Méchant / Evil
4	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	2	1	1
6	1	1	2	2	1	1
7	1	1	3	2	1	1
8	1	2	3	2	1	1
9	1	2	3	3	2	2
10	1	2	4	3	2	2

## Débuter une manche

Attribuer les personnages

Mélangez les cartes de personnages et donnez-en une à chaque joueur. Ceux qui ont reçu une carte de magicien doivent la révéler immédiatement. Les autres gardent leur carte secrète pour le moment.

Révéler le gardien de la clé (SAUF à 4 et 5 joueurs) : Quelqu'un dit « Magiciens, fermez les yeux ». Le gardien des clé retourne alors sa carte silencieusement, puis la cache à nouveau. Quelqu'un dit alors « Magiciens, ouvrez les yeux ».

Révéler les traîtres (SEULEMENT à plus de 8 joueurs) : S'il y a plusieurs traîtres parmi les aventuriers, on leur permet de se connaître. Quelqu'un dit « Aventuriers, fermez tous les yeux ». « Traîtres, ouvrez les yeux », puis « Traîtres, fermez les yeux » et « Aventuriers, ouvrez tous les yeux ».

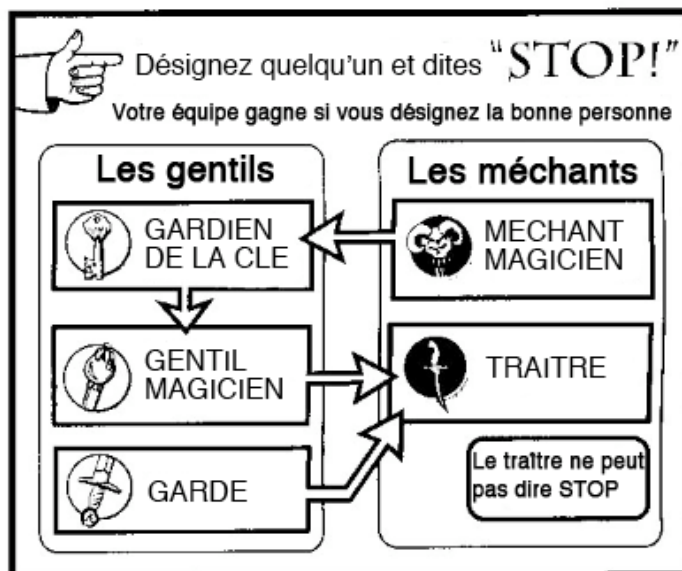
Attribuer les rôles de magiciens : Mélangez les cartes de Magiciens (gentil et méchant). Chaque magicien en choisit une au hasard et la regarde discrètement.

### Déroulement d'une manche

Chaque manche consiste en une discussion, non structurée, entre les joueurs. Chacun cherche à identifier le personnage qu'il doit démasquer (cf tableau ci-contre).

Quand quelqu'un pense avoir trouvé, il désigne le joueur du doigt et crie « STOP ».

Dans ce cas, la manche s'arrête, chacun révèle ses cartes et on constate si la supposition était bonne. Notez que le traître ne peut pas arrêter la manche et que personne ne cherche à désigner le méchant magicien.



### Gagner une manche

Quand quelqu'un crie STOP et que sa supposition est correcte, l'équipe du joueur reçoit des cartes Trésor. Sinon c'est l'autre équipe qui en reçoit.

Les gentils piochent chacun une carte Trésor si :

- le gardien de la clé désigne le bon magicien
- un garde ou un gentil magicien désigne un traître
- un méchant magicien désigne quelqu'un d'autre que le gardien de la clé

Les méchants piochent chacun une carte Trésor si :

- le gardien de la clé désigne le méchant magicien
- un méchant magicien désigne le gardien de la clé
- un garde ou un gentil magicien désigne quelqu'un d'autre qu'un traître

### Les anneaux magiques (Magic Ring)

Une fois que les joueurs ont reçu des cartes Trésor, on laisse un temps entre chaque manche pour que les joueurs qui ont pioché un anneau magique puisse l'utiliser. Ce trésor a un pouvoir spécial : il permet de voler une carte Trésor adverse au hasard dans la main d'un joueur, sauf si le joueur a une statue dorée (Gilded statue). Dans ce cas, le joueur qui utilise l'anneau magique est obligé de prendre cette statue. Chaque anneau magique ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. On les défusse après usage.

### Gagner la partie

Après chaque manche, des cartes Trésor sont attribuées, valant de 0 à 5 points. Les manches continuent jusqu'à ce que quelqu'un atteigne 10 points de trésor ou plus. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

### Liste des cartes Trésor

CROWN JEWELS (5 points):	2
PLATINUM PYRAMIDS (4 points):	5
BAGS OF GOLD (3 points):	12
SILVER GOBLETS (2 points):	11
CHEST OF COPPER (1 point):	5
MAGIC RING (1 point):	5
GILDED STATUE (0 points):	2

## Qui est qui ?

Si les lignes directrices du jeu semblent difficiles au premier abord, ce n'est finalement pas si difficile que ça. Chacun a un secret et, à part le traître, une personne à démasquer.



**Le gardien de la clé (Keyholder)** : il essaie de déterminer parmi les magiciens qui est le gentil pour lui donner la clé et il doit essayer de ne pas se faire démasquer par le méchant magicien.



**Le méchant magicien (Evil Wizard)** : il doit trouver qui est le gardien de la clé, ou convaincre qu'il est le gentil magicien. De plus, il peut bénéficier du concours des traîtres s'ils réussissent à se reconnaître. Cela peut lui permettre de ne pas les désigner par erreur et d'avoir des indications de leur part car à partir de 6 joueurs, les traîtres savent qui garde la clé.



**Le gentil magicien (Good Wizard)** : il essaie de faire comprendre au gardien de la clé qu'il est le gentil magicien, sans que cela aide le méchant magicien à désigner le gardien de la clé. Il essaie aussi de démasquer les traîtres.



**Le garde (Guard)** : il essaie de démasquer les traîtres, mais aussi de détourner l'attention du méchant magicien en lui faisant croire qu'il est le gardien de la clé. Ils peuvent aussi aider le gardien de la clé à déterminer qui est le bon magicien.



**Le traître (Traitor)** : le traître essaie surtout de ne pas se faire prendre, tout en essayant de se faire reconnaître par le méchant magicien pour lui éviter une erreur ou lui indiquer qui garde la clé. Mais attention comme la plupart des autres joueurs cherche à démasquer les traîtres, il vaut parfois mieux ne pas trop en faire.

## FAQ

### Puis-je mentir ?

OUI ! C'est un jeu, vous pouvez être malhonnête, mentir et tromper vos adversaires. Ce n'est pas de la triche, mais une partie importante du jeu. Il faut reconnaître les joueurs à qui on peut faire confiance et ceux qui sont vos adversaires.

### Que se passe-t-il en cas d'égalité à la fin du jeu ?

Si des joueurs dépassent 10 points et ont le même total, on joue une manche supplémentaire pour les départager et ainsi de suite.

### Qu'arrive-t-il si un traître oublie qu'il ne peut pas dire STOP et qu'il désigne un adversaire ? Ou qu'un garde désigne le méchant magicien ? Ou que le gentil magicien désigne le gardien de la clé ?

En cas d'erreur de ce type, on considère que l'équipe adverse gagne la manche.

### Que se passe-t-il si des joueurs disent STOP en même temps ?

Les joueurs doivent arriver à un consensus. Les annonces sont rarement complètement simultanées.

### Puis-je empêcher quelqu'un de gagner avec un anneau magique (Magic ring) ?

Non, une fois que quelqu'un annonce qu'il a plus de 10 points, c'est trop tard pour utiliser l'anneau.

### Puis-je dire que j'ai une statue dorée (Gilded statue) pour décourager mes adversaires de me voler ?

Bien sûr, vous pouvez même bluffer si vous n'en avez pas !

### Que se passe-t-il si un joueur dévoile accidentellement sa carte ?

Dans ce cas on arrête la manche et on passe à la suivante.

### Gagne-t-on une carte Trésor supplémentaire si on désigne le bon personnage ?

Non, désolé. Chaque joueur de l'équipe gagnante reçoit une carte.

### Pourquoi protège-t-on la clé magique ?

Parce que sinon, le méchant magicien réussira à ouvrir le livre des méchants sorts !

### Que faire si j'ai d'autres questions ?

Envoyez-nous un mail :  
support@looneylabs.com

www.LooneyLabs.com

Printed in the USA  
by DeLano Service



Copyright © 2009  
by Looney Labs, Inc.  
PO Box 761  
College Park, MD, 20741 USA  
Item #LOC-037 ISBN #1 529781073-7

Libre traduction française  
par Benoît Christen