

Invisible

L'histoire :

Dans un pays fort fort lointain, des citoyens sont aux prises avec les JALO, un groupement de 4 multinationales qui ont décidé de rendre les citoyens invisibles. Leur intention en clair : prendre le contrôle de la société et maximiser leur profit.

Durant la nuit, les JALO s'associent pour rendre un citoyen invisible. Au petit matin, les citoyens découvrent la victime. Ils débattent afin de débusquer les JALO. Le soir, ils votent pour désigner un JALO. Aux villageois de défendre leur place dans la démocratie en gardant les JALO sous contrôle.

But du jeu : éliminer 1 des 2 équipes. Si tous les JALO sont découverts, les citoyens gagnent. Par contre si tous les citoyens deviennent invisibles, les JALO remportent la partie.

Les personnages :

Les JALO : Acronyme des noms des 4 multinationales : **Jumelles, Ozone, Amis et Lime.**

Citoyens : 20 dont 4 Citoyens particuliers :

La Justice : Réhabilite ou condamne le citoyen rendu invisible par les JALO. Normalement 1 fois par partie.

L'Anonyme : Désobéis alors qu'il est Citoyen, il ouvre discrètement les yeux pendant les réunions des JALO. A lui de ne pas se faire repérer par ses ennemis et à aider ses concitoyens dans le choix de l'identité à révéler.

La Presse : Au début de chaque réunion des JALO la presse investigate, elle demande au meneur de jeu de retourner la carte d'un des autres joueurs afin d'aider à démasquer les JALO. Le joueur devra influencer le débat en se servant des informations recueillies mais sans se faire démasquer.

Le Mouvement Citoyen : Au début de chaque partie et avec l'aide du meneur, un citoyen rejoint le mouvement citoyen.

Distribution des cartes

6 à 7 joueurs : 2 JALO, 3 à 4 Citoyens et 1 meneur de jeu

8 à 12 joueurs : 3 JALO, 4 à 6 Citoyens et 1 meneur de jeu

13 joueurs et plus : 4 JALO, autant de Citoyens que de joueurs moins 4 et 1 meneur de jeu

Déroulement de la partie

1° A chaque partie, un meneur de jeu est désigné. Celui-ci ne prend pas part au jeu mais en assure son bon fonctionnement et l'ambiance de la partie. C'est lui qui annonce les différentes phases du jeu.

2° Le meneur de jeu distribue une carte à chaque joueur. Ceux-ci prennent connaissance de leur identité : **Citoyen, Citoyen particulier** ou **JALO**. La carte est déposée face cachée devant chaque joueur.

3° Le meneur de jeu raconte une histoire pour contextualiser la partie et plonger les joueurs dans l'ambiance. Il demande à l'ensemble des joueurs de fermer les yeux car la nuit est tombée.

4° Le meneur réveille **le Mouvement citoyen**. Le meneur de jeu indique au Mouvement citoyen un autre Citoyen en le touchant. Ce dernier ouvre alors les yeux. Les deux joueurs savent qu'ils sont dans l'équipe Citoyen. Tout le monde se rendort.

5° Le meneur appelle **la Presse**. Le joueur ayant cette carte ouvre les yeux et désigne en silence la personne dont elle désire connaître l'identité. Le meneur retourne la carte et la montre à la Presse. La Presse se rendort.

6° **Les JALO** sont alors appelés. Ils se concertent silencieusement et désignent le Citoyen qu'ils veulent rendre invisible et se rendorment. Durant cette phase **Anonyme** a le droit d'espionner la réunion des JALO afin de les identifier.

7° Le meneur réveille **la Justice** et lui indique **le Citoyen** choisi par les **JALO**. **La Justice** décide de réhabiliter ou pas ce **Citoyen**. Elle peut aussi décider de condamner un autre joueur qu'elle désigne au meneur. **La Justice** ne peut sauver et réhabiliter qu'1 seule fois par partie.

8° Au petit matin le meneur demande à l'ensemble des joueurs d'ouvrir les yeux et les informe de ce qui s'est passé durant la nuit : qui a été choisi par **les JALO**, si **la Justice** l'a réhabilité ou pas et si celle-ci a condamné quelqu'un d'autre.

9° Durant la journée, l'ensemble des joueurs vont débattre afin de décider quel joueur va être démasqué. **Les Citoyens** essayent de débusquer un **JALO** aidé par **la Presse** et **Anonyme** sans se faire repérer. **Les JALO** vont discrètement orienter le débat vers un **Citoyen**.

10° Le soir venu, on passe au vote, le joueur qui a le plus de voix contre lui doit révéler son identité et devient invisible : Il assiste au jeu mais ne peut plus intervenir.

11° La nuit retombe. Tous les joueurs s'endorment et le meneur recommence les différentes phases en réveillant **la Presse**.