

Les Règles de SPORZ

Sporz est un jeu, et comme dans tout jeu, il a des règles. Ces règles peuvent être très simples comme très complexes. Elles ont le charme de pouvoir s'adapter à un nombre de joueurs allant de 4 à des centaines. Du coup, elles sont multiples, évolutives, et écrites en collaboration avec tous les joueurs qui le souhaitent. Ici sont présentées en priorité les règles classiques pour des parties réunissant 8 à 16 joueurs.

Amusez vous bien donc ...

- I. Scénario
- II. L'ordinateur de bord
- III. Les différents rôles
- IV. Le génome
- V. L'initialisation du jeu
- VI. Le déroulement d'une nuit
- VII. Le déroulement d'une journée
- VIII. Fin de partie

Scénario

Principe

Les biologistes sur Terre ont mis au point une nouvelle arme bactériologique : la Spore ! Elle s'attaque au système nerveux et prive totalement ses victimes de leur libre arbitre.

L'épidémie a fait des ravages considérables sur Terre, et les gouvernements ont décidé de tenter le tout pour le tout en envoyant dans l'espace des vaisseaux spatiaux construits à la va-vite, avec une dizaine de scientifiques à bord. Vous incarnez ces scientifiques.

Votre mission ? Partir loin, et trouver une autre planète habitable car la Terre est fichue. Hélas il reste encore un obstacle sur votre chemin : l'une des personnes qui sont montées à bord portait les germes de la Spore. Il faut vous débarrasser de ce danger pour vous et vos futurs descendants, à moins bien sûr que la Spore n'ait déjà pris le contrôle de votre corps.

En pratique ?

Chaque joueur se voit attribuer secrètement un rôle. Le jeu se déroule ensuite en une succession de tours comprenant deux phases successives : le jour, et la nuit.

Chaque nuit, tous les joueurs ferment les yeux, puis le joueur qui incarne l'ordinateur de bord appelle chaque rôle un par un, pour que chacun puisse effectuer discrètement ses actions secrètes.

Chaque jour, les joueurs forment spontanément des petits groupes qui vont communiquer, en menant l'enquête, pour essayer de savoir qui est qui, et surtout qui est mutant ou pas. Et à la fin de la journée ils pourront choisir d'éliminer un astronaute suspect.

L'Ordinateur de bord

C'est l'Ordinateur de Bord (OdB) qui gère le déroulement du jeu. C'est le Dieu absolu, il ne joue pas directement, mais va devoir gérer tous les rôles, les génomes, les votes le jour, et va faire se dérouler la nuit. Ce rôle particulier est évidemment difficile à tenir, il est conseillé de laisser cette tâche difficile à un joueur confirmé. Il est possible de le faire à deux, ou de prendre des notes (attention à ce qu'elles restent bien secrètes !).

Rôles

A Sporz chaque joueur a un rôle, ceux qui n'en ont pas sont appelés simples astronautes. Il existe beaucoup de rôles à Sporz, certains sont indispensables pour pouvoir jouer, d'autres ne sont là que pour pimenter le jeu !

Les mutants

La composition du camp des mutants évolue au cours de la partie, mais ils agissent toujours ensemble, au début de la nuit.

Il n'y a jamais de conflit d'intérêts entre eux car ils ont exactement le même objectif (qu'il n'y ait plus que des mutants à bord), et se faire tuer par ses amis n'est pas gênant en soi si cela permet à leur camp de gagner.

Si malgré tout il demeure un désaccord entre les mutants et qu'ils ne veulent pas se décider au cours de leur tour pendant la nuit, les astronautes gagnent la partie par forfait.

Le mutant de base

Rôle très controversé s'il en est, le mutant de base est pour les uns la source de tous les ennuis, l'incarnation du mal et pour les autres un père spirituel envoyé tel un prophète pour répandre la bonne Spore. Question de point de vue.

Concrètement, le mutant de base est un astronaute mutant hôte lorsque l'on fait son autopsy. Cela signifie qu'il ne possède aucun rôle principal. C'est aussi le premier et seul mutant à bord lors de l'élection du chef.

L'astronaute muté au cours de la partie

Il a les mêmes attributs que le mutant de base mais n'est pas forcément hôte. Il participe à la décision des actions de la nuit.

Les actions des Mutants

Les mutants se réveillent les premiers à chaque nuit. Ils peuvent accomplir deux actions :

-Muter ou tuer une personne

ET

-Paralyser une personne.

Remarque importante : les mutants ne font pas chacun deux actions, mais font deux actions EN TOUT (quel que soit le nombre de mutants). C'est pourquoi ils doivent se concerter en silence.

La mutation

C'est l'action primaire des mutants. Les mutants peuvent muter chaque nuit une seule personne. Celle-ci devient alors mutante, sauf si elle est résistante. Les mutants ne savent pas si la mutation a réussi avant la nuit suivante, où le nouveau mutant se réveille en même temps que les autres.

L'assassinat

L'alternative à la mutation est de tuer n'importe quel joueur, qui est définitivement écarté de la partie. L'ordinateur de bord annonce alors : "je vais désigner la personne tuée". Celle-ci peut ouvrir les yeux, les autres joueurs qui se réveillent dans la nuit voient qu'elle a été tuée. Le rôle du mort est révélé au matin.

La paralysie

La personne paralysée ne peut pas effectuer son action durant la nuit en cours. Si la personne est médecin, elle n'ouvre pas les yeux et il n'y a donc qu'un seul médecin pour la nuit, qui ne sait donc pas si son collègue a été muté ou paralysé.

Note : Il n'est pas interdit aux mutants de se paralyser entre eux ou de muter et paralyser la même personne.

Les Gestes des Mutants

À chaque action des mutants la nuit correspond un geste précis pour communiquer en silence avec l'OdB.

Muter : on désigne avec l'index, et on pointe le pouce vers le haut.

Tuer : on le désigne avec l'index, et on pointe le pouce vers le bas.

Paralyser : on le désigne avec l'index, et on pointe le pouce à l'horizontale.

En outre, les mutants peuvent communiquer entre eux par signes.

Les Médecins

Les médecins sont deux, et se connaissent. A leur tour, ils vont tenter de soigner des membres de l'équipage, mais ils ne savent pas, a priori, qui est mutant. Ils ont droit à une seringue chacun. Ils se réveillent juste après les mutants. Si un médecin est mutant ou paralysé à l'instant où il doit se réveiller, il ne se réveille pas, mais peut être soigné (c'est le seul rôle dans ce cas). Chacun désigne pouce vers le haut la personne qu'il désire soigner (Si un seul médecin se réveille pendant la nuit, il n'y a qu'une personne soignée).

Au lieu de soigner, les médecins peuvent tuer un seul joueur en désignant pouce vers le bas leur victime. Il n'y a alors aucun soin.

Tout comme les mutants, ils peuvent se mettre d'accord sur les actions nocturnes par gestes.

Note 1 : La paralysie n'est pas soignable, un joueur paralysé qui reçoit un soin reste paralysé.

Note 2 : Il est souvent préférable que les médecins soignent des joueurs. Mais dans certains cas, tuer peut être un meilleur choix : Quand ils ont trouvé un mutant hôte qu'ils ne peuvent pas soigner et qu'ils n'ont pas pu tuer le jour précédent. Quand un des deux médecins se fait inlassablement paralyser ou muter pendant plusieurs nuits, son collègue est obligé de toujours le soigner. Les médecins ont les mains liées. Pour éviter ça, il peut tuer son collègue.

L'informaticien

Quand il est appelé, l'informaticien se réveille (sauf s'il est paralysé) et l'ordinateur de bord lui indique avec les doigts le nombre actuel de mutants (i.e après les mutations et les soins de la nuit en cours).

Le Psychologue

Le psychologue étudie le comportement des gens, et peut savoir si une personne est mutante. A son tour, s'il n'est pas paralysé, il désigne à l'ordinateur de bord une personne, et celui-ci lui indique par gestes son état (mutant ou sain).

Si elle est mutante : l'OdB mime un mutant (par une expression agressive).

Si elle est saine : l'OdB secoue la tête ou les bras pour dire « normal ».

Le généticien

Le généticien fait des prélèvements d'ADN, et peut connaître le degré de résistance de chacun à la spore (voir Génomes). A son tour, s'il n'est pas paralysé, il désigne une personne, et l'OdB lui indique par gestes le génome de la cible.

Si elle est résistante, il montre un biceps pour dire « costaud ».

Si elle est normale, l'OdB secoue la tête ou les bras pour dire « normal ».

Si elle est hôte : l'OdB prend une expression craintive pour dire « facilement mutable ».

L'espion

Grâce à la petite caméra qu'il a planquée dans la chambre de la personne qu'il a désignée à l'ordinateur de bord, l'espion, s'il n'est pas paralysé, peut savoir tout ce qui lui est arrivé pendant la nuit, c'est à dire si elle a ouvert les yeux, si elle a été mutée, paralysée, infectée, soignée, si elle a été inspectée par le psychologue ou par le généticien.

En pratique, l'OdB annonce à voix haute la liste des événements ci-dessus, et fait oui ou non avec la tête pour chacun d'entre eux.

Le hacker

Le pirate informatique, la nuit à son tour (s'il n'est pas paralysé), pirate les fichiers d'un de ces rôles : informaticien, psychologue, généticien. Il a ainsi accès aux informations que ce rôle a eues pendant ce tour, mais ne sait pas à priori quel joueur détient ce rôle.

Il indique à l'OdB le rôle qu'il veut pirater :

Informaticien (fait le geste de taper sur un clavier) : l'OdB lui donne avec les doigts le nombre de mutants à bord

Psychologue (fait la lettre grecque Ψ (psi) avec ses doigts) : l'OdB lui désigne la personne inspectée, et lui donne le résultat de l'inspection.

Généticien (croise son index et son majeur, pour représenter une double hélice d'ADN) : même principe que pour le psychologue.

Note 1 : Il ne peut pas redemander un rôle s'il n'a pas avant demandé tous les autres rôles vivants. Par exemple, s'il pirate l'informaticien au premier tour, il doit pirater les deux autres rôles avant de pouvoir redemander ce rôle.

Note 2 : Si la personne qui exerce le rôle piraté est paralysée, l'OdB indique alors au hacker qu'il n'y a aucune information disponible, en montrant son pouce à l'horizontale, ou en croisant les bras sur son corps. Il ne peut pas demander d'autre information.

L'astronaute

Les astronautes sont la force vive de l'équipage. Le fait qu'ils ne puissent se procurer les informations autrement que par la communication avec les autres joueurs fait d'eux le fer de lance de la lutte contre les mutants !

La paralysie n'a aucun effet sur eux puisqu'ils n'ouvrent pas les yeux la nuit, et leur mort ne prive pas l'équipage d'une source d'information capitale, et c'est pourquoi ils peuvent se permettre de prendre tous les risques pour trouver les mutants.

Enfin, ce sont eux qui peuvent faire basculer un vote crucial.

Les génomes

Tous les astronautes n'ont pas la même réaction face à la spore... Il y a trois catégories de génomes, que peut connaître le généticien (ou parfois la personne concernée, voir le déroulement de la nuit).

Les Normaux

La grande majorité des occupants du vaisseau le sont. Ils peuvent être mutés, et soignés autant de fois que les mutants ou les

médecins le désirent. Les médecins sont toujours de génome normal.

Le résistant

Il ne peut pas être muté. Si le généticien ne le lui a pas dit, il ne sait pas à priori qu'il est résistant, et ne le saura qu'au moment où on tentera de le muter. Il n'y en a qu'un par équipage.

Note : Il n'est pas plus protégé que les autres contre la paralysie .

Les hôtes

Les hôtes, une fois mutés, ne pourront jamais être soignés. À part le mutant de base, qui est automatiquement hôte et qui le sait, l'autre ne le sait pas (sauf information du généticien), et s'en apercevra s'il est mutant et qu'on tente de le soigner. En plus du mutant de base, on compte un hôte par équipage.

Note : Tant qu'il est sain, les soins (inutiles) qu'il reçoit lui semblent "normaux".

Avant la première nuit

Distribution des rôles

Au début du jeu, l'OdB doit distribuer les rôles à tout le monde (par des cartes en général). Elles sont distribuées au hasard (ne pas faire de hasard peut conduire les joueurs à faire des raisonnements du type: il était mutant la dernière partie il ne le sera pas se tour là). Les médecins doivent se connaître avant la première nuit, l'OdB demande donc à tout le monde de fermer les yeux ("La nuit tombe."), et appelle les médecins qui se reconnaissent et referment les yeux, puis le mutant de base (pour ne pas lui attribuer de génome particulier).

Désignation des hôtes et résistants

l'OdB choisit secrètement parmi les joueurs n'étant ni mutant ni médecin un hôte et un résistant (le mutant de base est déjà hôte, un médecin hôte donne trop vite la victoire aux mutants, tandis qu'un médecin résistant est trop puissant pour les astronautes).

Élection d'un chef

Ensuite, l'OdB invite l'équipage à élire un chef, qui tranchera en cas d'égalité des votes. On vote à main levée, et l'heureux élu est alors affublé d'un insigne, pouvant être un chapeau ridicule, une écharpe, ou tout autre accessoire pouvant faire l'affaire.

La première nuit peut alors commencer.

Le déroulement d'une nuit

Note IMPORTANTE : Si la personne est paralysée ou si un médecin est muté, il garde les yeux fermés, fait éventuellement le geste « paralysé » (pouce à l'horizontale) à l'OdB, et celui ci fait semblant de réaliser son action. Les autres joueurs ne savent pas qu'il a été paralysé. L'ordinateur de bord doit toujours prononcer les mêmes paroles, et faire les mêmes accords en genre et en nombre (mutants et médecins au pluriel, tout au masculin). Néanmoins, il est possible, et recommandé, de ponctuer la nuit de textes narratifs (sans donner d'information), et d'inviter les joueurs à faire du bruit pour couvrir le son des gestes nocturnes.

Les joueurs commencent par se placer en cercle autour de l'ordinateur de bord, en veillant à être à portée de main de la personne qui l'incarne, et qui se déplacera dans le cercle.

L'ordinateur réalise dans l'ordre les actions suivantes. Le texte qu'il doit dire est signalé entre guillemets.

Début de la nuit

« Tous les astronautes s'endorment. » Tous les joueurs ferment les yeux, l'ordinateur de bord le vérifie, et y fera attention tout au long de la nuit.

Tour des mutants

« J'appelle les mutants, ils me désignent la personne qu'ils veulent muter, et celle qu'ils veulent paralyser. » Les mutants se réveillent alors, désignent leurs victimes.

Note : Les mutants peuvent choisir de tuer à la place de muter mais comme le cas est rare, l'Ordinateur de bord l'omet.

« Les mutants se rendorment. Je vais passer et désigner la personne mutée... » Il fait le tour des joueurs, passe près de chacun d'eux, et touche le front de la personne mutée. « ... ainsi que la personne paralysée. » Il fait de même pour la personne paralysée.

Note : Si la personne mutée est résistante, au lieu de lui toucher le front normalement, l'OdB lui touche plusieurs fois de suite le front : ainsi le joueur (et ce joueur seulement) sait qu'on a tenté de le muter, mais que ça a raté. Si les mutants choisissent de tuer, l'ordinateur l'annonce et la victime, quand on lui a touché le front, peut ouvrir les yeux.

Tour des médecins

« J'appelle les médecins, ils me désignent les personnes qu'ils veulent soigner. » Les médecins se réveillent, désignent les gens qu'ils veulent soigner.

« Les médecins se rendorment, je vais passer parmi vous désigner les personnes soignées. » Il fait de nouveau le tour des joueurs et touche le front de ceux soignés, même s'ils sont déjà sains.

Note : Si une personne est mutante hôte et se fait soigner par les médecins, l'OdB lui touche plusieurs fois le front. Ainsi le joueur sait qu'on a essayé de le soigner, mais qu'il est hôte. Si une personne est hôte saine et se fait soigner, l'OdB lui touche une seule fois le front : elle ne saura qu'elle est hôte que si elle est d'abord mutée, puis soignée !

Tour de l'informaticien

« J'appelle l'informaticien. Je lui donne le nombre de mutants à bord du vaisseau. » L'informaticien ouvre les yeux, et l'OdB lui indique sur ses doigts le nombre de mutants.

Tour du psychologue

« L'informaticien se rendort, j'appelle le psychologue. Il me désigne la personne dont il veut étudier le comportement. » Le psy se réveille, désigne la personne, et l'OdB lui fait le geste mutant ou normal.

Tour du généticien

« Le psychologue se rendort, j'appelle le généticien. Il me désigne la personne dont il va étudier le génome. » Le généticien se réveille alors, désigne la personne voulue, et l'OdB lui indique son génome par gestes.

Note : Le psychologue, le généticien et l'informaticien peuvent être permutés.

Tour de l'espion

« Le généticien se rendort, j'appelle l'espion. Il me désigne la personne qu'il veut espionner. » L'espion se réveille, désigne la personne. « Je lui dis si cette personne a ouvert les yeux cette nuit..., si elle a été mutée..., paralysée..., infectée..., soignée..., si elle a été inspectée par le psy..., et si elle a été inspectée par le généticien. » À chaque fois, l'OdB a le pouce vers le bas si la réponse est négative et pouce vers le haut si la réponse est affirmative ou fait oui ou non avec la tête. Les pauses permettent de prendre son temps pour que le geste soit clairement vu.

Tour du hacker

« L'espion se rendort, j'appelle le hacker. Il me désigne le rôle qu'il veut pirater. » Le hacker se réveille, et fait à l'OdB un des gestes convenus désignant un rôle. l'OdB lui indique alors par les gestes du rôle concerné son information.

Fin de la nuit

« Le hacker se rendort, et le jour se lève. » Tout le monde ouvre les yeux et la journée suivante commence.

Déroulement de la journée

Règle très importante à suivre avec des joueurs débutants (avec les joueurs initiés, elle n'est plus utile) : l'OdB dit : "Pour des raisons de sécurité et pour freiner la propagation des germes, tout groupe de plus de 3 personnes se verra privé d'oxygène". Cela permet de favoriser les discussions en petits groupes. Pour les mêmes raisons, il est conseillé aux joueurs de se lever. Il reste bien sûr possible

de faire des discussions globales si elles ne s'éternisent pas.

L'élection

Si il n'y a pas de chef (parce qu'il a été tué dans la nuit, ou le jour précédent), on procède immédiatement à une nouvelle élection comme en début de partie.

L'enquête

Les joueurs, réveillés, se lèvent, et se parlent (discrètement ou pas). Ils peuvent se donner des vraies ou fausses informations, bluffer, essayer d'en extorquer, se corrompre, tous les coups sont permis. Ils ne peuvent pas communiquer avec les morts, et l'Ordinateur de Bord ne peut pas leur donner d'information supplémentaire. Celui-ci peut toujours animer les discussions, inciter un joueur solitaire à s'impliquer dans le débat ou écourter une discussion qui dure trop longtemps.

Le vote

Quand ils jugent qu'ils ont assez d'informations, les joueurs votent secrètement dans l'oreille de l'OdB (qui note ou mémorise les votes) pour la personne qu'ils veulent éliminer. Il est possible de voter « blanc ». Un joueur peut ne pas voter car cela a un effet différent que voter blanc. Les joueurs ont le droit de changer leur choix tant que le vote n'a pas été clôturé. Quand l'OdB aura recueilli tous les votes, il annoncera le résultat.

Note : C'est à l'OdB de limiter en temps la durée de l'enquête. Quand les joueurs sont pris dans le jeu ils ne viennent pas voter d'eux-mêmes. L'OdB peut par exemple décider de clôturer les votes sans les avoir tous recueillis, ou menacer de le faire.

L'exécution

Le joueur obtenant la majorité relative des votes est tué. Le vote blanc compte au même titre qu'un astronaute, personne n'est tué s'il est majoritaire. En cas d'égalité, le chef tranche. Il peut écouter rapidement les arguments des uns et des autres avant de faire son choix. S'il y a égalité entre le vote blanc et un ou plusieurs joueurs, le chef peut opter pour une victoire du vote blanc, et personne n'est tué.

La personne tuée est exclue du jeu et n'a plus qu'un rôle de spectateur. Elle ne doit plus communiquer d'information aux autres joueurs dès l'annonce du résultat. De plus, l'OdB indique aux autres joueurs le rôle et le génome de la personne morte, ainsi que son état mutant ou sain (par exemple « il était psychologue, sain, normal »).

Note 1 : Si le mutant de base est tué, on ne dit pas « mutant de base, mutant, hôte », mais « astronaute, mutant, hôte ».

Note 2 : Si le chef est tué, il faut en élire un autre le lendemain, de la même façon qu'en début de partie.

La nuit suivante peut alors commencer.

Fin du jeu

Les jours et les nuits alternent jusqu'à la fin de la partie. Elle est terminée lorsqu'il n'y a plus que des personnes saines ou que des mutants. Le camp restant à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Pour une victoire des sains, la partie s'arrête quand il n'y a plus de mutant vivant à bord.

Pour une victoire des mutants, on arrête la partie quand les médecins vivants sont mutés et qu'il y a au moins deux mutants quand le soir tombe. En effet, le nombre de mutants, à ce moment là, ne peut que croître (si les astronautes arrivent à tuer un mutant par jour, les mutants en mutent un par nuit), tandis que le nombre d'astronautes sains décroît. Le seul espoir possible reste le résistant, s'il se fait muter par hasard la nuit et que le mutant est seul : dans la journée, les astronautes peuvent arriver à éliminer le seul mutant et ainsi gagner la partie.

Important !

L'appartenance à un camp d'un joueur n'est définie que si celui ci est resté toute la partie dans le même camp (par exemple le mutant de base et le résistant). Aussi, le but d'un joueur n'est pas de gagner la partie puisque la victoire est définie au niveau d'un camp et non d'un individu. Il faut distinguer le but du personnage qui est de faire gagner son camp (ses intentions changent donc complètement quand il est muté ou soigné, et il ne perd pas en mourant) du but du joueur qui l'incarne qui n'est que de s'amuser.