

FEUILLE DE ROUTE

Explication des rôles :

- 1) **L'empereur** : dirige les votes du jour et sa voix compte double
- 2) **Les sénateurs** : n'ont pas de pouvoir spécial et doivent repérer les conspirateurs par la parole et le vote
- 3) **Les conspirateurs** : se reconnaissent, tuent une personne chaque nuit, et gagnent si Rome tombe entre leurs mains
- 4) **La vestale** : peut chaque nuit vérifier en secret si un joueur est du côté de Rome ou des conspirateurs
- 5) **Cupidon** : désigne au début deux amoureux qui devront survivre ensemble pour gagner
- 6) **Le légionnaire** : protège une personne différente chaque nuit contre la mort
- 7) **La sibylle** : possède une potion pour sauver et une potion pour tuer, utilisables une seule fois chacune pendant la nuit
- 8) **Le gladiateur** : s'il meurt, entraîne aussitôt quelqu'un d'autre avec lui dans la mort
- 9) **L'enfant** : peut, chaque nuit, observer discrètement les conspirateurs pendant leur réveil pour tenter de les reconnaître, mais s'il est vu, il est immédiatement éliminé à la place de la victime.

FEUILLE DE ROUTE

Script :

« Rome est en danger. Des conspirateurs se cachent parmi vous.

Le but des citoyens est de tous les démasquer.

Le but des conspirateurs est d'éliminer les citoyens sans se faire découvrir. »

Le jeu alterne :





La **Nuit** → les pouvoirs agissent



Le **Jour** → débat + vote + élimination

Déroulement des nuits : « Rome s'endort... »

1ère nuit :

- **Cupidon** : se réveille. Il choisit deux joueurs qui tombent amoureux (C. pointe les 2 élèves puis s'endort. Tu touches discrètement leurs épaules => se réveillent, se regardent puis s'endorment).
- **Conspirateurs** : Les conspirateurs se réveillent. Ils se reconnaissent et choisissent une personne à éliminer (Ils désignent une seule victime ensemble et la pointe du doigt. Les conspirateurs se rendorment).
- **Vestale** : se réveille. Elle pointe du doigt un joueur. Je lui dirai en silence s'il est du côté de Rome ou des conspirateurs. (pouce en haut = oui, pouce en bas non. La Vestale se rendort).
- **Légionnaire** : se réveille. Il choisit une personne à protéger cette nuit. (L. pointe le joueur, et se rendort).
- **Sibylle** : se réveille. Elle peut utiliser une potion si elle le souhaite. (Il faut indiquer la victime Elle peut :  la sauver (pouce en haut = oui ; en bas = non)  tuer une autre personne (désigne), ne rien faire. La sibylle se rendort).

Nuits suivantes :

- Même ordre que 1^{ère} nuit (sauf Cupidon > ne se réveille plus)



FIN DE LA NUIT

FEUILLE DE ROUTE

☀ **DÉROULEMENT DU JOUR** : 🗣 **DÉBAT (5 MIN MAXIMUM)**

« Le jour se lève. Tout le monde ouvre les yeux. »

Tu annonces :

➤ « Cette nuit, personne n'est mort. » OU « Cette nuit, [Prénom] est mort. »

- ⚠ Si un **amoureux meurt**, l'autre meurt **immédiatement**.

Les élèves peuvent :

- s'accuser
- se défendre
- Mentir
- convaincre

Interdictions :

- montrer sa carte
- Se lever
- crier



VOTE

« Il est temps de voter. Ceux qui veulent éliminer [Prénom] lèvent la main. »

- Tu comptes les voix
- Celui qui a le plus de voix est éliminé et montre sa carte



POUVOIR DU GLADIATEUR

Si le **Gladiateur** est éliminé par le vote OU tué la nuit :

« Le Gladiateur peut immédiatement choisir une personne qui meurt avec lui. »

- Il pointe un joueur
- Ce joueur est **éliminé immédiatement**

🏁 **CONDITIONS DE VICTOIRE**



Victoire de Rome

→ Tous les conspirateurs sont éliminés



Victoire des Conspirateurs

→ Ils sont aussi nombreux que les loyaux



Victoire des Amoureux

→ Ils sont les deux derniers en vie





EMPEREUR



SÉNATEUR



SÉNATEUR



SÉNATEUR



CONSPIRATEUR



CONSPIRATEUR





SÉNATEUR



SÉNATEUR



SÉNATEUR



SÉNATEUR



SÉNATEUR



SÉNATEUR





CONSPIRATEUR



CONSPIRATEUR



VESTALE



CUPIDON



SIBYLLE



LÉGIONNAIRE





GLADIATEUR



CONSPIRATEUR



SÉNATEUR



L'ENFANT



CONSPIRATEUR



SÉNATEUR



