

Animer votre première partie

Vous avez envie d'être l'ordinateur de bord d'une partie de Sporz mais il faut expliquer les règles à des joueurs débutants, voire récalcitrants, voici une façon de faire.

En résumé

- Pas besoin d'expliquer toutes les règles avant de commencer : l'histoire et les trois règles de base suffisent. Vous préciserez qui fait quoi au moment voulu.
- Donnez des conseils à ceux qui n'ont pas l'habitude de ce genre de jeux et qui ne savent pas trop quoi dire, quoi faire.

Mise en place

Il est recommandé d'avoir entre 10 et 15 joueurs pour une première partie. Au-delà le groupe est difficile à gérer : beaucoup se posent des questions et il est difficile de répondre à tous. En deçà, les parties sont généralement plus courtes, plus intenses, mais plus difficile pour un équipage qui n'est pas encore assez retors.

Soyez clair sur ce point : on ne va pas jeter de dés, tirer de cartes, ou déplacer de jetons sur un plateau. On va mener une enquête.

Le jeu est une alternance de deux phases : la "nuit" où on a les yeux fermés, où l'on fait des actions particulières à tour de rôle, et pendant lesquelles le meneur explique ce qu'il faut faire.

Le "jour" où on discute pour échanger les informations reçues la nuit avec ceux en qui on a confiance, et où on vote pour éventuellement éliminer ceux qui semblent suspects.

Si l'un des joueurs, trop timide, ne "joue pas à ces jeux là" mais n'a pas envie de passer la soirée seul, proposez-lui de faire "assistant au Meneur de Jeu" (et donc de prendre toutes les notes à votre place).

L'histoire

Les biologistes ont mis au point une arme terrible : la Spore. Elle prend le contrôle de ceux qu'elle touche, mais elle a échappé à ses créateurs. La seule chance de l'humanité : fuir. Vous êtes parmi les derniers rescapés de l'épidémie, et vous avez eu la chance d'être envoyé dans l'espace pour recoloniser un nouveau monde, un jour.

Problème : l'un d'entre vous est contaminé. La Spore va chercher à se répandre dans tout l'équipage. Trouvez qui et faites le nécessaire avant de devenir vous même un "mutant" et de vous en prendre aux autres.

Les trois règles fondamentales

- On ne montre **JAMAIS** son jeton rôle. Le faire c'est gâcher le suspense et donc le plaisir de celui à qui on révèle son identité secrète.
- Le jeu se termine quand il n'y a plus de mutants à bord, ou quand il n'y a plus que des mutants. Le jeu se termine aussi s'il n'y a plus de médecins. Le camp qui survit a gagné. On peut mourir au cours du jeu et gagner quand même.
- On joue pour le camp dans lequel on se trouve : si on devient mutant on joue pour la victoire des mutants. Si on est sain, on fait tout pour qu'il ne reste plus de mutants. On ne cherche pas à changer de camp pour gagner ! Si on veut vous muter, ou vous soigner c'est qu'on compte sur vous : soyez flatté de changer de camp, pas frustré.

Quelques conseils à lire à tous les joueurs

- Parlez en petits groupes. On se dit souvent plus de choses en face à face qu'en réunion.
- Si personne ne vous dit rien, écoutez aux portes !
- Vous avez le droit de dire la vérité, vous avez aussi le droit de mentir. Les autres ont le droit de ne pas vous croire. À vous d'être convaincant !
- Pour donner une information (vrai ou fausse) sans dévoiler votre rôle, faites semblant de parler un peu à tout le monde, puis prétendez que "quelqu'un vous a dit que...", si votre interlocuteur vous croit, il ira lui aussi dire "qu'il a entendu que...".

- N'hésitez pas à prêcher le faux pour savoir le vrai.
- Chaque nuit les joueurs gagnent des informations, tandis que chaque mort en fait perdre à l'équipage. Tuer quelqu'un "pour voir" ou pour "faire avancer la partie" ou "parce qu'il est barbu" est une erreur de débutant souvent très pénalisante.

Quelques conseils à donner aux joueurs qui sèchent

- **Mutants** : "Faire profil bas". Essayez de muter "en fourbe", c'est à dire plutôt les gens qui n'attirent pas l'attention sur eux (et qui ne seront donc ni soignés ni inspectés). Repérez les médecins pour s'en prendre à eux, en les paralysant ou en les tuant.
- **Médecins** : "Surtout, ne pas se faire repérer sinon la partie est finie". Profitez du fait qu'on peut avoir confiance en son collègue. Méfiance : le mutant de base reste mutant quand on le soigne. Une personne soignée aujourd'hui deviendra peut-être mutante plus tard. Et enfin : si votre collègue n'ouvre pas les yeux à son tour, il vaut généralement mieux le soigner !
- **Informaticien** : "C'est le seul qui sait toujours combien il y a de mutants à bord". Même les mutants ne le savent pas. Profitez-en : si vous mentez vous pourrez peut-être induire les mutants en erreur.

- **Psychologue** : "Attention, être sain un jour ne veut pas dire être sain toujours !". Vous avez l'opportunité de faire confiance à quelqu'un. Du moins pour un tour. Le jour où vous découvrirez un mutant, il faudra le dire sans se faire repérer.
- **Espion** : deux exemples de stratégies. Soit on espionne tout le temps la même personne, et on saura exactement quand elle devient mutante. Soit on espère cibler chaque nuit la personne choisie par les mutants. Les deux sont parfaitement valables.
- **Fanatique** : "Attendre patiemment". Essayez de toujours semer le doute chez les autres dès qu'ils sont sûrs de quoi que ce soit. Prendre contact avec les mutants pour se coordonner avec eux, si possible avant qu'un astronaute ait l'idée de se faire passer pour le fanatique auprès des mutants.
- **Astronaute** : votre but c'est de vous faire paralyser pour faire perdre du temps aux mutants ! Pour ça, il ne faut surtout pas rester passif à attendre. Quitte à brasser du vent, il faut toujours faire croire qu'on en sait plus que les autres mais qu'on ne le dit pas. Tous les coups sont permis pour semer le doute chez les mutants. S'ils pensent que vous êtes psy/médecin/espion/fanatique... c'est gagné pour vous. Si vous en faites trop et que l'équipage préfère vous tuer car on vous prend pour un mutant, tant pis : vous êtes peut-être une perte acceptable, et la partie ne sera pas perdue.

Les pièges à éviter

- Laisser un joueur tout seul. Si un joueur a du mal, qu'il ne sait pas quoi dire ou faire, donnez-lui des conseils, mais sans lui prendre complètement la main non plus.
- Faire "traîner" le jeu. Lorsqu'il n'y a pas eu d'information capitale la nuit, il n'y a pas besoin de faire des journées qui durent plus de 10 minutes. Même avec beaucoup de joueurs. Essayez d'être sensible à l'intérêt des gens pour l'enquête, lorsqu'il diminue, faites une nouvelle nuit pour rajouter des informations.
- Enchaîner trop vite. Si vos joueurs discutent et semblent passionnés, pas besoin d'égrener les secondes pour accélérer la fin de la journée. Laissez-les parler, et tant pis si vos minutes en durent deux ou trois.
- Laisser parler les morts. Même une petite remarque comme "J'en étais sûr !" peut gâcher la partie de ceux qui restent. Les morts ont le droit d'écouter qui ils veulent tant qu'ils ne communiquent pas avec les vivants.
- Souligner vos gaffes. Comme au théâtre, il y aura des couacs, comme au théâtre ça passera tout seul si vous enchaînez. Vous avez oublié de réveiller le psychologue ? Allez discrètement le prendre à part au petit matin pour le faire agir. Et quelqu'un a dit devant tout le monde *"Tu as oublié le psychologue"*, annoncez que vous allez le faire agir dans la journée, et que vous prendrez tout le monde à part dans l'ordre alphabétique pour ne pas qu'on sache qui est qui.