



CHEESE NAPPING!

Dans ce jeu, les joueurs ont un rôle secret, soit celui du Voleur de Fromage, soit celui d'un Dormeur. Tout le monde ferme les yeux pour dormir pendant la nuit et ne se réveille qu'à des moments précis définis par des jets de dés. Le Voleur de Fromage profitera de ces instants pour subtiliser le fromage, tandis que les Dormeurs essayeront de surveiller ce qui se passe. Au cours de la discussion qui suivra, le Voleur de Fromage essaiera de conserver le fromage sans être démasqué et les Dormeurs tenteront de retrouver le voleur ensemble.

Éléments

8 cartes personnage

(1 Voleur de Fromage , 7 Dormeurs ZZZ)

1 carte Souris Émissaire 

(utilisée dans la variante Souris)



8 gobelets



8 dés à 6 faces



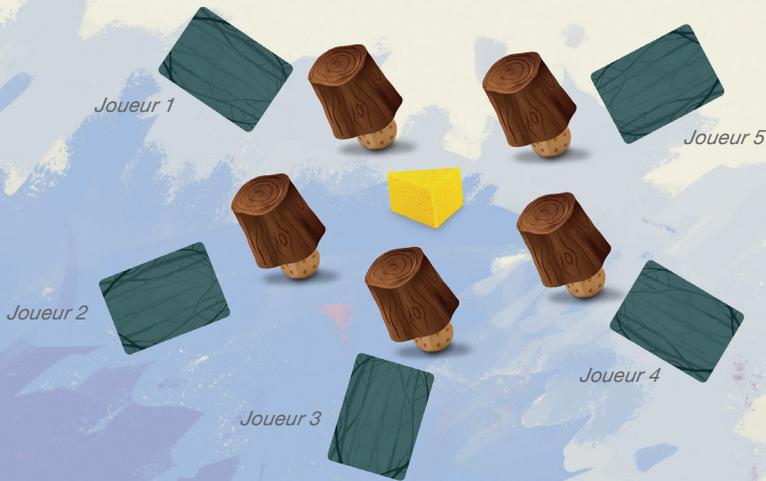
1 Fromage



Préparation

1. Prenez le même nombre de cartes Dormeur que le nombre de joueurs moins un. Ajoutez la carte Voleur de Fromage et mélangez-les.
2. Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Chacun la regarde secrètement.
3. Placez le Fromage au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.
4. Donnez à chaque joueur un dé et un gobelet. Ils mettent le dé à l'intérieur de leur gobelet, retournent le gobelet sur la table et regardent secrètement le résultat du dé à l'intérieur. C'est l'heure à laquelle ils pourront se réveiller pendant la nuit. Ensuite, ils déplacent délicatement leur gobelet vers le Fromage sans modifier le résultat du dé, afin qu'il puisse être atteint facilement par tout le monde.
5. Choisissez un joueur qui sera le maître du jeu.

Exemple de mise en place pour une partie à 5 joueurs :



Déroulé de la partie

I. Phase de nuit

1. Séquence de réveil

Tous les joueurs (y compris le Maître du jeu) doivent garder les yeux fermés pendant la phase de nuit. Le Maître du jeu énonce les heures, de 1 à 6. Les joueurs ne peuvent ouvrir les yeux que lorsqu'il est l'heure correspondant au résultat de leur dé. Le Maître du jeu leur donne alors 10 secondes pour effectuer l'action autorisée qu'ils souhaitent.

Un exemple de scénario pour le modérateur :

- *La phase de nuit commence maintenant et vous devriez tous aller dormir. Tous les joueurs sont priés de fermer les yeux.*
- *Il est maintenant 1 heure du matin. Ceux qui ont obtenu un 1, ouvrez les yeux et agissez maintenant. 10, 9, 8... 1 (décompte des 10 secondes). Maintenant, fermez les yeux.*
- *Il est maintenant 2 heures du matin. Ceux qui ont obtenu un 2, ouvrez les yeux et agissez maintenant. 10, 9, 8... 1 (décompte des 10 secondes). Maintenant, fermez les yeux.*
- *... (continuer jusqu'à ce que le décompte de 6 heures du matin soit terminé).*
- *La nuit est terminée. Maintenant, tout le monde ouvre les yeux. Oh non, le Fromage a été volé ! Vous pouvez lancer la discussion pour trouver le Voleur de Fromage.*

2. Actions autorisées

Lorsque c'est l'heure d'agir pour un joueur, il le fait en fonction de sa carte de personnage. Toutes les actions doivent être réalisées en silence :

- Lorsqu'il est l'heure d'agir pour le Voleur de Fromage, il doit prendre et cacher le Fromage dans un endroit sûr, que les autres joueurs aient ou non les yeux ouverts.
- Si un Dormeur ouvre les yeux et s'il est le seul à le faire, il peut regarder UN (et un seul) dé d'un autre joueur sous son gobelet.
- Si un Dormeur ouvre les yeux et voit d'autres joueurs faire de même, il ne doit rien faire ou simplement leur sourire en silence.

3. Règles supplémentaires

Dans les parties de 5 à 8 joueurs, des Complices sont introduits dans le jeu (pour une partie à 4 joueurs, voir la section dédiée). Un Complice est un Dormeur qui change de camp pour jouer avec le Voleur de Fromage. Il est interdit aux complices d'échanger des informations claires sur les résultats des dés pendant la phase de nuit.

Pour 5 joueurs : Si le Voleur de Fromage vole à la vue d'un Dormeur, celui-ci devient un Complice. Si plus d'un Dormeur regarde le Voleur de Fromage, celui-ci doit immédiatement choisir l'un d'entre eux comme Complice en le désignant.

Pour 6 joueurs : Après le décompte de 6 heures et avant que tout le monde n'ouvre les yeux, le Maître du jeu ajoute : « *Tout le monde est prié de tendre la main droite vers le centre. Voleur de Fromage, veuillez ouvrir les yeux et choisir votre Complice en touchant silencieusement sa main. 5, 4, 3, 2, 1 (compte à rebours de 5 secondes). Complice, veuillez ouvrir les yeux et établir un contact visuel avec le Voleur de Fromage. 5, 4, 3, 2, 1 (compte à rebours de 5 secondes). Vous pouvez maintenant refermer vos yeux.* ». De cette façon, le Voleur de Fromage choisit un Complice et ils se reconnaissent.

Pour 7 joueurs : Après le décompte de 6 heures et avant que tout le monde n'ouvre les yeux, le Maître du jeu ajoute : « *Tout le monde est prié de tendre la main droite vers le centre. Voleur de Fromage, veuillez ouvrir les yeux et choisir 2 Complices en touchant silencieusement leur mains. 5, 4, 3, 2, 1 (compte à rebours de 5 secondes). Complices, n'ouvrez pas les yeux si votre main a été touchée. Voleur de Fromage, fermez maintenant vos yeux. Complices, ouvrez les yeux et reconnaissez-vous. 5, 4, 3, 2, 1 (compte à rebours de 5 secondes). Vous pouvez maintenant refermer vos yeux.* ». De cette façon, 2 Complices sont ajoutés. Ils connaissent leur rôle mais ne savent pas qui est le Voleur de Fromage.

Pour 8 joueurs : Après le décompte de 6 heures et avant que tout le monde n'ouvre les yeux, le Maître du jeu ajoute : « *Tout le monde est prié de tendre la main droite vers le centre. Voleur de Fromage, veuillez ouvrir les yeux et choisir 2 Complices en touchant silencieusement leurs mains. 5, 4, 3, 2, 1 (compte à rebours de 5 secondes). Complices, veuillez ouvrir les yeux et établir un contact visuel avec le Voleur de Fromage. 5, 4, 3, 2, 1 (compte à rebours de 5 secondes). Vous pouvez maintenant refermer vos yeux.* ». De cette façon, le Voleur de Fromage choisit 2 Complices et ils connaissent tous leur rôle.

II. Phase de jour

1. Discussion

Au cours de la discussion, alors que les Dormeurs font tout leur possible pour identifier et coincer le Voleur de Fromage, ce dernier peut essayer de se couvrir et même de trouver un bouc émissaire avec l'aide des Complices.

Les joueurs sont autorisés à dire n'importe quoi, mais ils ne peuvent pas révéler leurs cartes de personnage ni montrer leurs dés aux autres. Les joueurs peuvent décider de la durée de la discussion et lorsqu'ils le décident, ils peuvent demander un vote.

2. Vote

La discussion se termine par un vote auquel chaque joueur doit participer pour montrer (ou faire semblant de montrer) qui est, selon lui, le Voleur de Fromage. Le résultat décide qui remporte la partie. Le Voleur de Fromage et le(s) Complice(s) gagnent ou perdent ensemble. Un vote intelligent peut toujours sauver votre camp.

Le Maître du jeu dirige le vote en disant, « *Qui est le Voleur de Fromage ? 3, 2, 1, VOTEZ !* ». À ce moment, chacun désigne simultanément un autre joueur de son choix et le joueur ayant reçu le plus grand nombre de votes révèle sa carte de personnage. Si plusieurs joueurs reçoivent le plus grand nombre de votes, ils révèlent tous leur carte.

Gagner ou Perdre

- Si le Voleur de Fromage reçoit le plus grand nombre de votes, peu importe que d'autres cartes soient révélées, tous les Dormeurs gagnent la partie ensemble.
- Tant que le Voleur de Fromage n'est pas identifié, même si un Complice reçoit le plus de votes, le Voleur de Fromage et le(s) Complice(s) gagnent ensemble.

Variante à 4 joueurs

Toutes les règles s'appliquent, avec les modifications suivantes :



1. Préparation : Chaque joueur prend et lance 2 dés.
2. Séquence de réveil pendant la phase de nuit :
 - les Dormeurs doivent choisir de se réveiller une fois selon l'un de leurs 2 dés ;
 - le Voleur de Fromage peut se réveiller aux deux heures indiquées sur ses dés ; si les deux dés sont identiques, il se réveille une seule fois.
3. Actions autorisées : lorsqu'un Dormeur se réveille seul, il ne peut PAS regarder de dé, il ne doit rien faire.
4. Règles supplémentaires : Aucun Complice n'est introduit dans la partie.

La variante de la Souris Émissaire

La Souris Émissaire ne peut être ajoutée que dans une partie à 6, 7 ou 8 joueurs.

Toutes les règles s'appliquent, avec les modifications suivantes :

1. Préparation : Remplacez l'une des cartes Dormeur par la carte Souris Émissaire.
2. La Souris Émissaire suit les mêmes règles qu'un Dormeur mais tente de gagner en recevant le plus de votes.
3. Gagner ou Perdre : La Souris Émissaire gagne seule si elle reçoit le plus grand nombre de votes. Peut importe si elle était aussi un Complice, ou si d'autres cartes sont révélées en même temps.



Crédits :

Auteur : Dongxu Li
Illustration : Moyo
Design Graphique : Ming Li
Édition : Jolly Thinkers

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Coordination : Nicolas Lion
Traduction : Roman Cizeron
Maquette : Roman Cizeron, Cindy Bourgeot
Correction : Christine Chevalier
Communication : Clara Morin

