

MIDNIGHT IS DISTRIBUTED BY



This publication has been made possible with the co-funding of the European Commission via the Grundtvig action of the European Lifelong Learning Programme. The information and views set out in this publication are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



ISBN : 9788890468223

Title : Midnight

Layout and printing
Impri'Média

■ Règles
■ Regole
■ Rules

Midnight



Midnight

FRANÇAIS

But du jeu :

La partie se passe dans notre monde, terrorisé par les Dictateurs. Chaque nuit, les dictateurs assassinent un défenseur des droits de l'homme. Le jour, dictateurs et défenseurs se réunissent pour condamner à perpétuité un de leurs membres, qu'ils soupçonnent de faire partie des dictateurs. L'objectif de chaque joueur est de survivre à ce carnage ...

Matériel :

Dans un jeu de 15 cartes, 4 dictateurs, 10 défenseurs des droits de l'homme et 1 carte Institutions.

Règles de base :

Un joueur est choisi pour être le maître du jeu (ou narrateur). Il ne participera pas au jeu en tant que joueur mais sera chargé de son bon déroulement et devra rester absolument neutre. Il distribue une carte de rôle à chaque joueur. Chacun regarde secrètement son identité :

Dicteur, ou Défenseur des droits de l'homme.

Chaque tour se compose de deux phases ; **la nuit et le jour**. Le meneur de jeu indique la succession des phases.

La nuit : le meneur de jeu annonce la tombée de la nuit et demande à tous les joueurs de fermer les yeux en posant leur carte face cachée devant eux.

Il demande alors aux Dictateurs de se réveiller. Les joueurs qui ont une carte de dictateur ouvrent alors les yeux et décident silencieusement d'une victime qu'ils désignent au maître de jeu.

Quand ils se sont mis d'accord, ils referment les yeux. Puis il demande à l'institution (ou détective) de se réveiller. La personne qui a la carte des institutions ouvre alors les yeux et désigne un joueur. Le maître du jeu indique par un hochement de tête (oui ou non) si le joueur désigné est un dictateur. Quand ceci est fait, il demande à l'institution (ou détective) de fermer les yeux.

Le jour : chacun ouvre les yeux. Le maître du jeu indique qui a été tué la nuit, le joueur concerné retourne sa carte sur la table : s'il est éliminé de la partie, il peut garder les yeux ouverts et ne doit plus communiquer avec les autres joueurs.

Une fois que le joueur a été éliminé, les survivants peuvent débattre librement pour essayer de deviner qui fait partie des Dictateurs. Il est possible d'annoncer publiquement son rôle mais il est aussi possible de mentir. N'importe quel joueur est autorisé à lancer une accusation, il doit alors expliquer pourquoi il accuse un autre joueur d'être membre des dictateurs. Le meneur de jeu lance alors une phase de débat pour que chaque joueur puisse se faire une conviction sur cette accusation.

Quand il estime que le débat a assez duré, le meneur de jeu propose une dernière fois à l'accusé d'assurer sa défense puis il lance un vote à main levée auquel tous les joueurs participent. Si une majorité des joueurs votent coupable, le joueur est condamné à perpétuité : il doit retourner sa carte et il est éliminé. Sinon il est acquitté et ne peut plus être accusé une deuxième fois durant cette journée. Quand il n'y a plus d'accusation ou si un joueur a été condamné à perpétuité, le jour prend fin et le meneur annonce une nouvelle nuit.

La partie se termine quand un des deux camps est totalement éliminé (la carte « Institution » fait partie du camp défenseurs des droits de l'homme).

Conseils pour le meneur de jeu :

Il faut réussir à faire monter l'ambiance, pour cela n'hésitez pas à demander aux silencieux leur opinion lors de la phase de débat. A contrario, si celui-ci traîne en longueur lancez une phase de vote ou indiquez que la nuit est tombée. Il faut veiller à ne pas donner d'indication aux joueurs qui ont les yeux fermés : **éloignez vous de la table pour parler, ne faites aucun commentaire, ne donnez aucune indication de sexe ...**

Il existe une infinité de variantes et de personnages supplémentaires...

ITALIANO

Obiettivo del gioco:

La partita viene giocata nel nostro mondo, un mondo terrorizzato da dittatori. **Ogni notte** i dittatori assassinano un difensore dei Diritti Umani. mentre **di giorno**, dittatori e difensori dei Diritti Umani si riuniscono per condannare all'ergastolo uno di loro, sospettato di essere un dittatore. L'obiettivo di ogni giocatore è di sopravvivere a questo massacro...

Materiale:

Ci sono 15 carte, 4 dittatori, 10 difensori dei diritti umani e 1 carta Istituzione.

Regole del gioco:

Viene scelto un conduttore del gioco (un narratore) tra i giocatori: questi non parteciperà al gioco in qualità di giocatore ma avrà la responsabilità del suo buon funzionamento e dovrà restare assolutamente neutro. Il narratore distribuisce una carta a ciascun giocatore. Ogni giocatore mantiene il segreto sulla sua identità: dittatore o difensore dei diritti umani. Ogni giro è composto da due fasi: il giorno e la notte. Al conduttore del gioco spetta indicare la successione delle due fasi.

La notte: quando il giocatore annuncia l'arrivo della sera, tutti i giocatori chiudono gli occhi posando la carta coperta davanti a loro.

Il narratore domanda allora ai dittatori di svegliarsi. I giocatori con la carta del dittatore aprono gli occhi e decidono silenziosamente la vittima, indicandola poi al conduttore del gioco.

Una volta trovato l'accordo, richiudono gli occhi. Il narratore domanda quindi all'Istituzione di svegliarsi. La persona con la carta delle Istituzioni apre gli occhi e designa un giocatore. Il conduttore del gioco indica con un movimento della testa (sí o no) se il giocatore designato é un dittatore oppure no; quindi domanda all'istituzione di richiudere gli occhi.

Il giorno: tutti aprono gli occhi. Il conduttore del gioco indica chi é stato assassinato durante la notte. Il giocatore interessato scopre la sua carta ed é eliminato dalla partita. Può mantenere gli occhi aperti ma da questo momento non può più comunicare con nessuno. Una volta eliminato il giocatore, i sopravvissuti possono dibattere liberamente per tentare di indovinare chi fa parte dei Dittatori. É possibile annunciare pubblicamente il proprio ruolo ma é anche possibile mentire. Qualunque giocatore é autorizzato a lanciare un'accusa, a condizione di spiegare perché accusa un altro giocatore d'essere un dittatore. Il conduttore del gioco lancia allora una fase di dibattito perché ciascun giocatore possa farsi un'opinione su quest'accusa.

Quando il conduttore del gioco stima che il tempo dedicato al dibattito sia sufficiente, propone un'ultima volta all'accusato di difendersi e poi propone a tutti i giocatori la votazione per alzata di mano. Se la maggioranza lo giudica colpevole, il giocatore é condannato all'ergastolo, scopre la sua carta e viene eliminato. Altrimenti é assolto e non può più essere accusato una seconda volta durante la giornata. Quando non ci sono più accuse o un giocatore é stato condannato, il giorno finisce e il conduttore annuncia il calare di una nuova notte.

La partita termina quando uno dei due campi é totalmente eliminato (la carta « istituzione » fa parte del campo dei difensori dei diritti umani).

Consigli per il conduttore del gioco:

Per il buon funzionamento del gioco occorre creare un buon clima per lo scambio di opinioni: non bisogna dunque esitare a domandare anche ai silenziosi la loro opinione durante il dibattito. Al contrario se il dibattito va per le lunghe proponete la votazione o annunciate che é scesa la notte.

Occorre stare attenti a non dare indicazioni ai giocatori con gli occhi chiusi: **allontanatevi dalla tavola per parlare, non fate commenti, non date indicazioni di genere o di sesso ...**

Esistono un'infinità di varianti e di personaggi supplementari ...

ENGLISH

Goal of the game:

The party is going on in our world, terrorised by dictators. Every night, dictators kill a defender of human rights.

The day the dictator and a defender to meet a life sentence of their members, they suspect to be part of the dictators. The goal of each player is to survive the carnage ...

Equipment:

15 cards in a game, 4 dictators, 10 defenders, and 1 Human Rights Institution.

Ground Rules:

One player is chosen to be the master of the game (or narrator). It will not take part in the game as a player but will be responsible for its smooth running and must remain absolutely neutral. It distributes a role card to each player. Everyone looks at his identity secretly: Dictator, or Defender of Human Rights.

Each round consists of two phases: the night and day. The playmaker announces the succession of phases.

The night: the playmaker announces the dark and asks all players to close their eyes, laying their cards face down before them.

He then asked the Dictators to wake up. Players who have a dictator' card open his eyes and silently choose a victim. When they agree, they indicate the victim to the playmaker and they close their eyes.

The playmaker then asks the institution (or detective) to wake up. The person opens eyes and refers to a player. Jury indicates a nod (yes or no) if the designated player is a dictator.

When this is done, he asks the institution (or detective) to ignore.

On the day: everyone opens his eyes. Runaway Jury tells who was killed the night, the player concerned returns his card on the table: it is eliminated from the game, can keep their eyes open and should not communicate with other players.

Once the player has been eliminated, the survivors can discuss freely to try to guess who is one of the Dictators. It is possible to publicly announce its role but it is also possible to lie. Any player is allowed to initiate a prosecution, it must explain why he accuses another player to be a member of the dictators. The playmaker then runs the debate so that each player can get a conviction on that charge. When he believes that the debate has gone on long enough, the playmaker has a last time to the accused to defend himself, then he launched a show of hands in which all players participate. If a majority vote of the players guilty, the player is serving a life sentence: he must return his card and is eliminated. Or he is acquitted and can not be charged a second time during the day.

When there is no charge or if a player has been sentenced to life imprisonment, the day ends and the leader announces a new night.

The game ends when one side is totally eliminated (the map « institutions » is part of the camp defenders of human rights).

Tips playmaker:

We still have to raise the mood for this feel free to ask to quiet their opinions during the discussion phase. Conversely, if it drags on a launch phase to vote or enter the night fell. Care must be taken not to give any indication to players who have their eyes closed: **get away from the table to talk, do not comment, do not give any indication of sex ...**

There are an infinite number of variations and additional character ...

CREDITS

LeA stands for « Learning Activators »

A learning partnership investigating tools and methods to activate learning in adult education.

Game developed in the frame of the Grundtvig Learning Partnership « Le.A. » by *Paola Bortini* for UNIQUE and REDU - Italian Network on Human Rights Education, TiPOVEJ!, L'Ydille Lang, Centrum Informatieve Spelen vzw. With the support of Intercultura and Kamaleonte.

A special thank you to all of those who made possible the realisation of the project.

PARTNERS

■ **Austria** : UNIQUE network
www.unique-network.org

■ **Belgium** : Centrum Informatieve Spelen vzw
www.spelinfo.be

■ **France** : L'Ydille Lang / Intercultura
www.transculture.moonfruit.fr
www.intercultura.fr

■ **Italy** : REDU / Kamaleonte
www.educareaidirittiumani.net
www.kamaleonte.org

■ **Slovenia** : TiPOVEJ!
www.tipovej.org