

LOUPS-GAROUS



DESCRIPTION

Chaque nuit de cruels loups-garous éliminent un villageois. Le lendemain, les camarades de la victime se vengent en exterminant un monstre présumé. Pour l'emporter, éliminez tous les joueurs du clan adverse !



OBJECTIFS

Villageois : éliminer les loups-garous
Loups-garous : éliminer les villageois



COMPÉTENCES

Sens de l'argumentation et de la persuasion



PARTICIPANTS

8 à 18 participants



DURÉE

30 minutes



Matériel alternatif

- Villageois : carte de trèfles
- Loups-garous : carte de carreau
- Capitaine : as de pique
- Cupidon : valet de coeur
- Voyante : dame de trèfle
- Petite fille : dame de coeur
- Sorcière : dame de pique
- Chasseur : valet de pique



USAGES PÉDAGOGIQUES

FLE :

- Utiliser une situation ludique pour amener les participants à s'exprimer dans une langue étrangère, dans un contexte qui favorise la prise de parole, via le jeu
- Les Zexperts FLE

Mathématiques

- Utiliser la mécanique de jeu en y intégrant une phase de raisonnement mathématique lors de la phase débat afin de prouver l'appartenance au camp des bons ou des mauvais scientifiques.

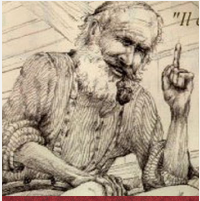
HEP BEJUNE

Écologie

- Utiliser la mécanique de jeu en l'adaptant au contexte de l'eau potable et des maladies possibles

Comprendre pour agir

RÔLES



• Meneur x1 : ne joue pas mais gère les différentes phases et conte l'histoire. C'est un rôle important car c'est de lui que dépend l'atmosphère de la partie



• Loups garous (2 pour 10 joueurs ou moins) : chaque nuit ils dévorent discrètement un villageois



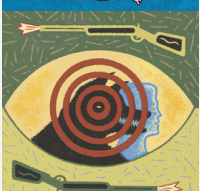
• Villageois : chaque jour ils tuent celui ou celle qu'ils pensent être un loup-garou



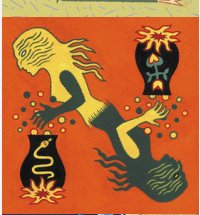
• Voyante x1 : chaque nuit elle découvre la vraie personnalité d'un joueur de son choix



• Cupidon x1 : désigne deux joueurs / joueuses qui tombent amoureux / ses (cupidon peut se désigner lui-même). Si l'un des deux meurt, l'autre aussi. Ils ne peuvent donc jamais voter l'un contre l'autre, même pour faire semblant. S'il l'un des deux joueur / joueuse est un loup-garou et l'autre un villageois, pour gagner ils doivent alors être les deux seuls survivants



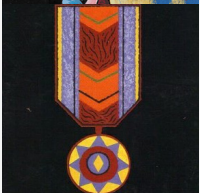
• Chasseur x1 : tue un joueur quand il est tué



• Sorcière x1 : dispose 2 potions. L'une permet de sauver une vie, l'autre d'en prendre une. Les deux potions peuvent être utilisées lors de la même nuit. La potion de vie peut être utilisée par la sorcière à son profit



• Petite fille x1 : peut regarder durant la nuit pour démasquer les loups-garous. Elle doit rester discrète pour ne pas se faire voir par les loups-garous



• Capitaine x1 : doit être élu par vote, il disposera alors de deux voix au lieu d'une lors des phases de vote. S'il se fait tuer, il doit désigner son successeur.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

AVANT LE DÉBUT

Le meneur est désigné. Il distribue alors une carte à chaque joueur. Chaque joueur prend discrètement connaissance de sa carte et la repose face cachée sur la table

LA NUIT :

- Le meneur endort le village (tout le monde ferme les yeux)
- Le meneur appelle **cupidon** qui désigne du doigt les deux amoureux, puis il se rendort. Le meneur fait le tour de la table et touche les deux joueurs désignés. Ces deux joueurs ouvrent alors les yeux pour se découvrir. Puis ils se rendorment.
- Dés lors, la nuit va se dérouler de la même façon pour tous les autres tours
- Le meneur appelle la **voyante**, qui désigne le joueur dont elle veut connaître l'identité. Le meneur montre la carte de ce joueur, puis la voyante se rendort
- Le meneur appelle les **loups-garous** qui décident et désignent qui ils souhaitent dévorer. La petite fille a le droit d'espionner durant cette phase, si elle le souhaite, mais n'a pas le droit d'ouvrir grand les yeux, ni de se faire passer pour un loup-garou. Les loups-garous se rendorment.
- Le meneur appelle la **sorcière** et lui montre qui a été la victime des loups-garous. Elle peut alors décider d'utiliser l'une de ses potions en pointant le pouce vers le haut pour celle de vie et vers le bas pour celle de mort, ainsi que sa cible. Le meneur révélera ses effets le lendemain matin.

LE JOUR :

- Le meneur demande à tous les joueurs de se réveiller et leur annonce s'il y a eu une ou des victime(s) durant la nuit et la ou les désigne. Ce ou ces joueurs révèlent alors leur carte. Il ou ils ne pourront plus communiquer avec les autres joueurs durant le reste de la partie. Si l'un d'entre eux est le chasseur, il désigne qui il souhaite éliminer. Si l'un d'entre eux est l'un des amoureux, l'autre amoureux meurt également. S'il s'agit du capitaine, celui-ci désigne son successeur.
- Commence alors la phase de débat. Le village doit décider qui ils exécutent.
 - Les villageois doivent deviner et condamner un loup-garou
 - Les loups-garous doivent faire porter le chapeau à l'un des villageois.
 - La voyante et la petite fille doivent orienter les discussions sans se dévoiler pour ne pas risquer d'être mangées la nuit suivante
 - Les amoureux doivent se couvrir mutuellement
- Important, cette phase repose beaucoup sur du bluff, laissez libre court à vos talents d'orateur.
- Une fois le vote clôt, le meneur demande à tous les joueurs vivants de pointer du doigt le joueur qu'il souhaite condamner. Le joueur qui remporte le plus de votes est exécuté. En cas d'égalité, s'il est présent, le vote du Capitaine désigne la victime. Sinon, les joueurs votent à nouveau pour départager les *ex aequo* (y compris les joueurs en cause). S'il y a toujours égalité, aucun joueur n'est éliminé.
- Le joueur éliminé révèle sa carte

LA NUIT :

- Le village se rendort et le meneur reprend le tour à partir de la voyante.

VICTOIRE :

- Des villageois s'ils éliminent tous les loups-garous
- Des loups-garous s'ils éliminent tous les villageois
- Des amoureux s'ils éliminent tous les autres joueurs