Loup-Garou

- Durée : 30 min à 1h00 par manche
- Type d'activité : Veillée
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Jeu de rôle et d'ambiance

Histoire: Le village est en émois: Les loups-garous rodent et dévorent chaque nuit un villageois. Les villageois ne voient rien car ils dorment. La journée ils essayent d'indentifier les loups-garous parmis eux et de les exclure. Le but pour les villageois est d'exclure tous les loups garous, et pour les loups garous, de tuer tous les villageois.

Objectifs: Développer, observer les comportements de groupe.

Début du jeu: Tout le monde est assis (autour d'une table) en cercle (+/-). Il y a une personne qui dirige le jeu, un peu comme un arbitre ; c'est le meneur de jeu. Le Meneur distribue à chaque joueur une *carte de personnage* face cachée. Chaque joueur regarde discrétement son personage et repose la carte, face cachée) devant lui. Il faut a peu près 3 villageois (y compris les personages spéciaux) pour un loup-garou.

Partie simplifiée

Il n'y a que trois personnages dans ce type de partie. C'est l'idéal pour comprendre le jeu et ses mécanisme de base. Les joueurs sont soit Loup-Garou, soit Villageois, soit la Voyante. Seule la voyante à un rôle particulier : chaque nuit, elle découvre la vraie personalité d'un villageois. Elle doit aider le village mais rester prudente, pour ne pas être démasquée par les loups-garous. Le tour de jeu se déroule en 7 phases

1. Le meneur endort le village ("C'est la nuit, tout le villages s'endort"); Les jouers ferment les yeux et baissent alors la tête.

2. Le meneur apelle la Voyante ("La voyante se reveille et désigne un joueur dont elle veut connaitre la véritable personalité"). La voyante désigne, en silence, un joueur dont le meneur lui montre alors la carte. Ensuite la voyante de rendort ("La voyante, épuisée, s'endort") et le joueur ferme les yeux.

3. Le meneur apelle les loups-garous ("les loups-gatous se reveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime"). Les loups-garous ouvrent les yeux et se concertent silencieusement pour désigner une victime. [Si ils mettent trop de temps à se mettre d'accord, ils se rendormiront sans faire de victime.] Les loups-garous se redorment ("les loups-garous repus se rendorment et rêvent de prochaine victimes"). Les loups-garous ferment les yeux.

4. Le meneur réveille tout le village, tous les joueurs ouvrent les yeux et le meneur désigne la victime des loups-garous ("C'est le matin, le village se reveille, tout le monde se reveille sauf ..."). Ce joueur revèle sa carte est est éliminé. Il ne peut plus communiquer avec les autres joueur mais peut assister au reste du jeu.

5. Le village débat des suspects. Le meneur anime et relance le débat. Il convient de garder en tête ses objectifs dans le débat: - Les villageois veulent démasquer les loups-garous - Les loups-garous doivent se faire passer pour des villageois et essayer de protéger les leurs C'est la phase la plus importante du jeu.

6. Ensuite, le village vote. Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Le joueur qui a la majorité des voix contre lui est éliminé et montre sa carte. Si il y a égalité, aucun joueur n'est éliminé. Le joueur éliminé, comme les victimes, ne peut plus communiquer avec les autres.

Le villageois gagnent dès qu'ils réussissent à éliminer le dernier loups-garous. Les loups-garous gagnent s'ils éliminent le dernier des villageois.

Partie normale

Le principe du jeu restent le même mais différents personnages peuvent y être ajouté. Certains n'interviennent qu'au début de la partie (tour de préparation), d'autre à chaque tour, comme la voyante.

Personnages supplémentaires:

- Le Chasseur: S'il est dévoré par les loups-garous ou s'il est éxecuté malencontreusement par les joueurs, le Chasseur a le pouvoir de répliquer avant de rendre l'âme, en éliminant n'importe quel joueur de son choix.
- Cupidon: En décochant une flêche, il rendra deux personnages amoureux à jamais. Si un amoureux meurt, l'autre mourera immédiatement de chagrin. Un amoureux ne peut jamais voter contre son aimé. Si par hasard l'un est un loup-garou et l'autre un villageois, le but de la patie change pour eux: Pour vivre en paix leur amour, il doivent éliminer tous les autres joueurs, villageois et loups-garous, en respectant les règles de jeu.
- La sorcière: Elle sait concoter 2 potions magiques puissantes. Une potion de guérison qui raménera à la vie une victime des loups-garous et une potion d'empoisonement pour tuer un joueur. La sorcière ne peut se servir qu'une seule fois de chacune de ces potions. Elle ne peut pas le utiliser sur la même nuit. Après son intervention, il y aura donc 2,1 ou 0 mort au réveil du village. Elle peut utiliser une potion sur elle-même et donc se guérir. [Ce personnage peut se réveler trop puissant, certains prefèrent donc n'autoriser la sorcière à utiliser qu'une seule de ses deux potions.]
- La Petite Fille: Elle peut, en entrouvant les yeux, espionner les loups-garous pendant leur éveil. Si elle se fait surprendre, elle meurt immédiatement à la place de la victime désignée. Elle ne peut espionner que durant la phase d'éveil des loups garou.
- Le voleur: Si l'on joue avec ce personnage, il faut ajouter deux cartes simple villageois en plus du nombre de joueur. Après la distribution ces deux cartes sont placées face cachée sur la table. La première nuit le voleur pourra prendre connaissance de ces deux cartes et en échanger une contre sa carte. Il jouera ce personnage jusqu'à la fin de la partie.
- Le capitaine: Cette carte n'est pas distribuée avec les autres, elle est confié à un des joueurs en plus de sa carte personnage. Il est élu par l'ensemble des joueurs. On ne peut refuser l'honneur d'être élu. Le votes de ce joueur compte pour deux voix. Si il se fait éliminer, dans son dernier soufle il désigne son successeur.

Tour de préparation : Le meneur endort le village puis apelle dans l'ordre:

- - le Voleur (qui regarde les deux cartes et s'en choisit une nouvelle)

- - Cupidon (qui désigne les amoureux -> le meneur fait alors le tour de la table en touchant le dos des deux amoureux)
- - les Amoureux (qui ouvrent les yeux, se reconnaissent et se rendorment)
- - La voyante (qui découvre la personalité d'un joueur) - les loups-garous (qui choisissent une victime). C'est à ce moment que la petit fille peut entreouvrir les yeux -
- La sorcière (qui peut utiliser l'une de ses potions mais une seule fois chacune) Le meneur reveille ensuite le village qui débat puis vote avant de se rendormir. Le déroulement du jeu reprend pour une suite de tour normaux

Tour normal : Le meneur apelle dans l'ordre:

- La voyante
- Les loups-garous (et la petite fille)
- La Sorcière
- Le meneur reveille ensuite le village qui débat puis vote avant de se rendormir.

Victoire Les villageois gagnent s'ils éliminent tous les loups-garous, Les loups-garous si ils ont dévoré tous les villageois. Si les amoureux sont un loup-garou et un villageois, ils gagnent en éliminant tous les autres joueurs.

Un lien pour en savoir plus : http://lesloupsgarous.free.fr/htm/accueilR.htm

---

Matériel :

- Un local où l'on peut alternativement passer de la lumière à la pénombre.
- Des bougies ou une petite lampe.
- Des cartes "villageois" (la grosse majorité)
- quelques cartes loup-garous (entre 2 et 5)
- une carte petite fille
- une carte voyante
- une carte sorcière
- une carte cupidon
- une carte voleur
- une carte capitaine
- une carte chasseur

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Vivi