

Des Loups-garous en basket

La version grandeur nature du jeu bien connu

**À partir de 8 joueurs/joueuses
1 organisateur·rice
15 jours**

Manuel d'organisation

**Un jeu adapté par Arthur Lefebvre
et Sébastien Touzé**

d'après le jeu de société Les Loups-garous de Thiercelieux,
créé par Hervé Marly et Philippe des Pallières



Téléchargé sur La Vie en Jeux (<https://www.lavieenjeux.fr/>)

Suivi de version :

Version :	Date :	Description :
1.1	09/08/2019	Passage en écriture inclusive
1.0	26/02/2016	Création initiale du document

Principe du jeu

Cette fois-ci, ce n'est pas un jeu que nous avons inventé mais simplement une idée d'adaptation d'un jeu qui existe et est bien connu : *Les Loups-garous de Thiercelieux*. Pour jouer à ce jeu, il vous faudra en connaître les règles puisque nous n'allons pas les redétailler ici. Nous allons nous contenter d'expliquer comment il est possible d'adapter une partie de ce jeu en grandeur nature. Grandeur nature, c'est-à-dire que pour chaque journée et chaque nuit du jeu, on attend réellement une journée et une nuit. Le jeu s'étale donc sur plusieurs semaines. Il est nécessaire pour cela que les joueurs et joueuses dorment dans un même endroit. Nous l'avons réalisé dans un campus d'école pour les résident·es mais il est parfaitement adaptable pour des colonies ou des vacances entre ami·es...

Préparation

Avant le début du jeu, l'organisateur·rice va devoir :

- Récupérer la liste des joueurs et joueuses
- Se procurer les règles du jeu *Les Loups-garous de Thiercelieux*, et les connaître sur le bout des doigts
- Assigner un rôle à chaque participant·e et en garder une trace
- Déterminer un calendrier avec les temps de discussion
- Récupérer les numéros de téléphone de tou·tes les participant·es
- Éventuellement prévoir des déguisements de loups-garous

La préparation du jeu est assez simple, il suffit d'attribuer les rôles à chaque participant·e. Attention, la partie dure plus ou moins longtemps en fonction du nombre d'inscrit·es (plus une incertitude du fait des pouvoirs spéciaux). Il faut donc que la durée corresponde au temps où les joueurs/joueuses seront ensemble.

Briefing de début de jeu

Avant la première nuit de jeu, rassemblez vos joueurs et joueuses et expliquez leur les règles, les différents rôles, ainsi que les règles spéciales décrites plus bas. Ensuite, distribuez les rôles à chaque joueur et joueuse.

Déroulement d'un jour de jeu

Dans une partie des loups-garous, il y a deux phases : la phase de nuit et la phase de jour. Dans la version grandeur nature, la phase de nuit se passe de nuit et la phase de jour... de jour !

Phase de nuit

Tour des loups-garous

Les loups-garous doivent se rassembler avec l'organisateur·rice dans un lieu assez discret. Pour cela, ils ont convenu de l'heure et du lieu le soir d'avant (pour le premier soir, déterminez un lieu de rendez-vous et une heure discrètement sur une carte que vous remettrez aux loups-garous). Un loup-garou mort ne peut pas venir au rendez-vous. Si au moins la moitié des loups-garous sont présents, ils peuvent aller tuer quelqu'un. Sinon il n'y aura pas de mort cette nuit là, tant pis pour eux !

Pour aller tuer quelqu'un, les loups-garous doivent se rendre à l'endroit où celui/celle-ci dort pour le/la réveiller et lui annoncer la triste nouvelle. À eux d'être discrets, de se cacher, de se masquer le visage et leur silhouette pour ne pas être reconnus. Si quand ils passent la personne est absente (passage tôt dans la soirée par exemple), ils laissent simplement un mot sur la porte du/de la malheureux·se villageois·e. L'organisateur·rice n'a pas à venir avec eux mais les loups-garous doivent lui confirmer pendant la réunion précédente qu'ils vont aller tuer ! Ainsi, il/elle pourra suivre également les autres rôles et suivre l'évolution de la partie.

Tour de la voyante, sorcière, cupidon et autres rôles qui se réveillent la nuit

Pour ces rôles, deux possibilités, soit vous donnez un rendez-vous et la personne doit se déplacer pour effectuer son action, soit ça se fait par sms. À voir suivant la situation !

Cas particulier de la petite fille

Dans cette version il n'y a pas de petite fille parce qu'on considère que tout le monde peut jouer comme la petite fille. Cependant, si vous voulez en faire une, vous

pourriez lui donner tous les jours tout ou partie des informations du rendez-vous des loups-garous – mais du coup je pense que c'est trop facile pour la petite fille de montrer son portable aux autres villageois-es pour que tout le monde aille au rendez-vous !

Phase de jour

Dans les loups-garous, la phase de jour consiste en un débat entre les villageois-es. Donnez d'un jour sur l'autre un rendez-vous à tout le monde pour le prochain débat. Les absent-es peuvent donner une procuration de vote à des présent-es (limite une procuration par personne), à vous organisateur-riche de décider si la procuration se doit d'être écrite ou pas (les absent:es ont toujours tort...).

Toutes les règles du loup-garous classique s'appliquent ici : révélation du ou des morts, discussion, vote.

Fin de partie

Les conditions de fin de partie sont identiques à celles du loup-garous classique.

Variantes et autres idées

Personnages spéciaux

Dans ma version, j'avais mis pas mal de rôles spéciaux pour qu'il n'y ait pas de simple villageois-es. Les rôles de l'extension « Personnage » sont pas mal et j'ai pioché dedans pour ajouter des rôles spéciaux.

Site internet ou forum

Nous avons mis en place dans ma première version un site internet permettant de suivre l'évolution de la partie (personnages morts, qui est maire, etc...). Le site comprenait aussi un espace de discussion et de vote. Il est disponible également en licence libre ici : <https://github.com/sebtouze/LoupGarou> (site réalisé par Sébastien Touzé). Avec le recul et une deuxième version, le vote est meilleur en vrai, mais le site et le chat de discussion restent sympas avec possibilité de savoir qui est encore vivant, le nombre de loups-garous encore en vie et le rôle de toutes les personnes mortes. Mais je pense qu'un simple forum de discussion phpbb gratuit pourrait faire l'affaire pour cette utilisation. Après, il faut que les joueurs et joueuses aient un accès internet personnel pendant le jeu. Faire également un petit récapitulatif tous les jours par mail ou sur une affiche bien visible permet aux participant-es de savoir où ils et elles en sont dans la partie.

Changement de thème

Pour un jeu de ce type, changer de thème peut paraître vraiment bien. Une version Western avait été réalisée et les noms des rôles changés en conséquence. C'était bien sympa !