

LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX

GRANDEUR NATURE

I. Objectif

Etre le village qui aura exterminé le plus grand nombre de loups-garous au terme du jeu.

II. Organismateurs

8 personnes :

- 3 chefs de village
- 1 voleur
- 1 petite fille
- 1 voyante
- 1 chasseur
- 1 sorcière

III. Participants

15 participants et plus répartis en 3 équipes représentant les villages.

A partir de 8ans.

IV. Lieu

Le jeu prend toute sa dimension en extérieur mais peut se dérouler en intérieur à condition de disposer d'une maison assez vaste et d'un nombre de participants aux alentours de 20.

- 3 villages
- Le marché
- La maison de la voyante
- La maison de la sorcière

V. Durée

De 2 à 3 heures.

VI. Matériel

- Matériel nécessaire aux épreuves
- Environ 300 cartes de ressources : 100 cartes blé, 100 cartes vin, 100 cartes lait.
- Papier et crayons
- Des fiches comprenant des indices sur les joueurs.
- Un fusil.

VII.Déroulement

Les joueurs sont réunis dans leur village respectif où le chef de village leur informe qu'il doit y avoir un loup-garou parmi eux. Ce loup-garou a été choisi secrètement par les organisateurs et le joueur concerné ignore qu'il est un loup-garou.

Au village, le chef fait passer des épreuves aux villageois à un rythme régulier (une toutes les 5 mn). Pour chaque épreuve réussie, les villageois gagnent un certain nombre de ressources de leur village (chaque village produit un type de ressources). En cas de réussite particulièrement brillante ou d'épreuve plus difficile, le chef de village peut attribuer une ressource d'un autre village.

Les villageois peuvent ensuite se séparer s'ils le souhaitent, certains restant au village pour passer les épreuves, d'autres allant utiliser les ressources gagnées.

Dès lors qu'ils ont récolté quelques ressources, les villageois peuvent aller rencontrer ceux des autres villages afin de procéder à des échanges. C'est à eux de négocier les quantités échangées et le cours des ressources les unes par rapport aux autres. S'ils ne trouvent personne avec qui échanger, les villageois peuvent se rendre au marché où le voleur pourra faire des échanges à hauteur de 5 contre une ; ce cours pourra évoluer au cours du jeu à la discrétion du voleur qui sera aussi le coordinateur du jeu.

Lorsque les joueurs ont réalisé la combinaison demandée (par exemple 3 ressources de chaque type), ils peuvent alors aller voir la voyante. Celle-ci, en échange des ressources, leur donne un indice concernant le loup-garou de leur village (exemple : c'est un homme, il est blond, il aime le chocolat, il porte un bracelet, il y a la lettre « n » dans son prénom...). Il se peut aussi que la voyante donne un indice concernant un loup-garou d'un autre village. C'est alors aux villageois d'aller négocier cet indice contre des ressources.

Lorsque les villageois pensent avoir identifié qui est le loup-garou de leur village, ils doivent aller chercher le chasseur qui se promène dans l'aire de jeu. Le chasseur se fait aussi payer selon une combinaison de ressources définie (par exemple 2 ressources du village et 1 des deux autres types). Le chasseur abat le loup-garou désigné par les villageois et, en examinant la dépouille, il est en mesure de leur dire s'ils avaient vu juste.

Si c'est bien un loup-garou qui a été tué, le village marque un point et un nouveau loup-garou est secrètement choisi par la voyante. Il faut alors commencer une nouvelle enquête.

Si les villageois ont fait tuer un innocent, ce dernier est conduit chez la sorcière. Les villageois n'auront plus le droit d'aller questionner la voyante tant qu'ils ne lui auront pas rendu la vie. Pour cela, il y a deux possibilités. Soit les villageois apportent à la sorcière une certaine combinaison de ressources (par exemple 4 ressources du village, 3 d'un type et 2 d'un autre) en échange desquelles, la sorcière rend la vie au malheureux. Si au bout de 10mn, les villageois n'ont pas réuni les ressources nécessaires, la sorcière propose une épreuve au villageois mort. S'il la réussit, il retrouve la vie.

C'est au chasseur de prévenir la voyante qu'un village n'a plus le droit de venir la voir puis c'est la sorcière qui informe la voyante que le problème a été résolu.

La petite fille est l'élément régulateur du jeu. Elle se ballade librement dans l'aire de jeu et peut venir en aide aux villageois ou leur compliquer la tâche en leur donnant des indices qui peuvent être vrais ou faux afin d'aider ou de ralentir les équipes. Elle récupère aussi les ressources dépensées auprès des différents personnages pour les redonner aux chefs de village. Elle fait régulièrement le point sur l'évolution de la situation avec le voleur.

VIII.Conclusion

Pour conclure le jeu, les villageois sont regroupés par les différents personnages qui leur apprennent que grâce à leurs efforts la malédiction qui pesait sur les villages a été vaincu et qu'il n'y a plus de loups-garous. Les différents villages sont alors récompensés en fonction du nombre de loups-garous qu'ils ont tués.

IX. Variantes

On peut imaginer rajouter Cupidon qui rendrait amoureux des villageois de villages différents. Si l'un d'eux venait à être tué par erreur par le chasseur, l'autre amoureux se retrouverait lui aussi chez la sorcière.

Avec un plus grand nombre de participants on peut aussi envisager plus de 3 villages. Il faudra dans ce cas créer de nouvelles ressources propres à ces nouveaux villages.

Pour compliquer le jeu, on peut mettre deux loups-garous par village. Dans ce cas, il devient beaucoup plus difficile d'exploiter les indices puisque deux informations peuvent tout aussi bien s'appliquer au même qu'à deux différents.

On peut autoriser un nombre restreint de villageois à aller récolter dans les villages adverses. Il leur faut alors répondre plus rapidement que les habitants du village pour gagner les ressources.

Les combinaisons nécessaires pour payer la voyante, le chasseur ou la sorcière peuvent changer en cours de partie et ne pas forcément être équilibrées entre les ressources faisant ainsi flamber le cours de certaines ressources puis leur faisant perdre une grande partie de leur valeur un peu plus tard.

La voyant peut être contactée à moindre prix seulement pour vérifier la validité des informations obtenues auprès d'autres équipes.