

DIMANCHE 20 MAI
A PARTIR DE 16H



les **Loups-Garous**
de Thiercelieux

On y joue minimum à 8, mais on peut être 28 joueurs. Les joueurs de 10 à 120 ans sont les bienvenus et s'ils ne connaissent pas les règles, notre maîtresse de jeu sera là pour les leur expliquer (même en cours de jeu!).

Une chouette après-midi avec des goûters en prix libre pour les vieux esseulés, les mômes hyper-actifs, les parents terrorisés de se retrouver seuls avec leur progéniture. Pour les autres: un moyen imparable d'échapper aux repas du dimanche de la Pentecôte avec son tonton raciste.

CENTRE CEVENOL DES
CULTURES POPULAIRES

1 RUE DE LA FRATERNITE
30500 SAINT-AMBROIX

TEL : 06.37.19.06.73 – MAIL : simorghdugard.ed@gmail.com

La partie doit être menée par une personne ne prenant pas part au jeu : Salomé, notre Maîtresse de Jeu !

Salomé distribue une carte à chaque joueur, au hasard. Puis chaque joueur découvre secrètement son identité en regardant sa carte.

Les joueurs sont divisés en deux camps : les villageois (certains d'entre eux jouant un rôle spécial) et les loups-garous. Le but des villageois est de découvrir et d'éliminer les loups-garous, et le but des loups-garous est d'éliminer tous les villageois.

Les tours de jeu sont rythmés par une période de jour et une période de nuit.

Durant la nuit, tous les joueurs ont les yeux fermés. À ce moment-là, les loups-garous se réveillent, appelés par la maîtresse de jeu, et désignent ensemble (par gestes pour éviter de se faire reconnaître) un joueur qui sera leur victime. Les villageois qui ont des capacités spéciales (cupidon, sorcière...), sont appelés à tour de rôle pour utiliser leurs pouvoirs respectifs.

Le jour revenu, tout le monde se réveille et ouvre les yeux. À ce moment-là, la maîtresse de jeu révèle l'identité de la victime des loups-garous ou de la sorcière (le meneur ne doit pas le préciser). Ce joueur n'interviendra plus jusqu'à la fin du jeu et pourra garder les yeux ouverts par la suite. Les Villageois vont tenter de découvrir qui sont les loups-garous par déductions, discours, révélations... Les loups-garous (qui participent aux débats, bien sûr : ils habitent le village !) doivent éviter de se faire incriminer en détournant les soupçons sur d'autres personnes. Il y a donc un temps de discussion au cours duquel chacun doit tenter de découvrir la véritable identité de chaque joueur.

À la fin du débat, chaque joueur pointe du doigt un personnage qu'il suspecte. Une fois désigné par une majorité, le coupable est exécuté. À ce moment-là, le meneur de jeu montre l'identité de la personne et le jeu recommence à la tombée de la nuit.

La première journée, il y a une action supplémentaire à faire avant de décider du coupable : il s'agit de l'élection du Maire du village. N'importe qui peut se présenter (même un loup-garou) et sa nomination est effectuée par vote. Son pouvoir se cumule avec ses éventuelles autres compétences, et il est très important. En effet, lors du vote des villageois, sa voix compte double. Quand le maire du village est éliminé (qu'elle qu'en soit la raison), c'est lui-même qui désigne son successeur, dans son dernier souffle.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que des villageois ou des loups-garous survivants.

Toute la richesse et la subtilité du jeu résident dans l'observation et les tractations « sociales » entre les joueurs pour désigner un loup-garou ou un autre rôle, en l'absence de preuve formelle bien sûr puisque seuls les loups-garous connaissent le camp d'attachement des autres joueurs avec certitude.

IL EST PREFERABLE DE VOUS PREINSCRIRE...

**CONTACTEZ NOUS PAR TEXTE, PAR MAIL (VOIR AU RECTO) OU EN PASSANT AU
SECRETARIAT DU CENTRE GENERAL DES CULTURES POPULAIRES,
1 RUE DE LA FRATERNITE, SAINT-ANDROUX**

LES MARDIS ET MERCREDIS DE 09 A 11H ET LES VENDREDIS DE 17H A 20H