**Le Loup-Garou**

Entre 5 et 15 joueurs (idéalement une dizaine).

Le prof est le “maître du jeu”, les élèves sont tous habitants d’un village.

Les étudiants s’assoient cercle et chacun reçoit une carte avec un rôle. Ils regardent tous leur cartes sans que personne d’autre ne la voie et la placent face cachée devant eux.

Parmi eux:

* certains sont loup-garou
* les autres sont villageois

Ratio: environ un loup-garou pour 3 villageois.

(12 joueurs = 3 loup-garou et 9 villageois)

Concept : Le jeu s’organise en nuits. Chaque nuit, le village s’endort (tous les étudiants ferment les yeux). Le maître du jeu appelle les loups qui se réveillent et désignent en silence la personne qu’ils vont manger.

Le matin, le village se réveille, l’étudiant qui est mort n’a plus le droit de parler. Les autres doivent débattre pour essayer de démasquer un loup. Puis le village vote et tue quelqu’un qui dévoile ensuite s’il est ou non loup.

Et puis le village se rendort et tout recommence.

Si la dernière personne vivante est un villageois, les villageois ont gagné. Si c’est un loup, les loups ont gagné.

Attention : pendant la nuit, seul le maitre du jeu parle. Les joueurs doivent absolument rester silencieux. Ils font simplement des signes au maitre du jeu.

Certains villageois ont des pouvoirs spéciaux :

* la petite-fille : elle a le droit de tricher et d’ouvrir discrètement les yeux pendant que les loups mange quelqu’un. Souvent, elle sait très vite qui sont les loups mais elle ne peut pas trop en dire au moment des négociations sinon elle va mourir la nuit suivante.
* cupidon : au début de la première nuit, il désigne deux amoureux. Si un des amoureux meurt, l’autre meurt aussi. Le but des amoureux est donc de survivre ensemble. Si ils ne sont pas dans la même équipe (un est loup, l’autre villageois), ils devront trahir leurs équipes.
* la voyante : chaque nuit, elle a le droit de voir une carte (le maitre du jeu la réveille et lui montre la carte qu’elle veut voir)
* la sorcière: elle a deux potions magiques. Une pour ressusciter, une pour tuer. Elle ne peut les utiliser qu’une seule fois dans la partie. Le maitre du jeu l’appelle et lui demande si oui ou non elle veut ressusciter la personne qui a été mangée par les loups, puis lui demande si elle veut tuer quelqu’un.
* le chasseur : quand il meurt il a le droit de tuer quelqu’un
* le voleur : au début de la deuxième nuit, il échange sa carte avec un autre joueur. Juste après qu’il ait joué, tout le monde doit se réveiller pour vérifier sa carte.

Les autres villageois n’ont pas de pouvoirs spéciaux.

Organisation des nuits :

* tout le monde s’endort
* cupidon se réveille et désigne les amoureux et se rendort (seulement au premier tour).
* le maitre du jeu tape dans le dos des amoureux, les amoureux se regardent amoureusement et se rendorment (seulement au premier tour).
* au deuxième tour seulement : le voleur se réveille et désigne la carte avec laquelle il veut échanger la sienne. Tout le monde se réveille et vérifie sa carte.
* la voyante montre au maitre du jeu la carte qu’elle veut voir, le maitre du jeu la lui montre (à chaque nuit).
* les loups se réveillent et désignent la personne qu’ils veulent manger, puis se rendorment (à chaque nuit).
* la sorcière décide de ressusciter ou non la personne manger + de tuer ou non quelqu’un d’autre (à chaque tour jusqu'à ce que la sorcière aie utilisé ses deux potions)
* tout le monde se réveille, débat et vote.

Evidemment quand quelqu’un est mort, il ne joue plus.