

ENFANT-GAROU©

Quand la nuit tombe, l'école devient le royaume des Enfants-Garous. Ils partent à la recherche de gentils élèves à transformer en Zombies. Saurez-vous les démasquer avant de devenir décérébré ???



EatMysalad.com

Maître du Jeu

Ce rôle revient d'office à l'enseignant...

Déroulement

1. Le **Maître du Jeu** ne peut pas jouer ! La réussite d'une partie repose essentiellement sur les épaules du **Maître de Jeu**. Soyez donc motivé, rigolo et prêt pour l'improvisation.
2. Le maître de jeu distribue les cartes au hasard. Chaque joueur regarde discrètement sa carte. Et la pose devant lui. Soyez attentifs aux réactions des autres !
3. Les **Élèves** ont 5 minutes pour réfléchir à une histoire pour leur personnage. Ensuite, le **Maître de Jeu** procède à un tour de présentation : tour à tour, les **Élèves** vont se présenter. Cette étape est très importante car elle va leur permettre de d'avoir leurs premiers "soupçons".
4. Désigner démocratiquement le **Délégué**. S'il y a désaccord, vous décidez !
5. **C'EST LA NUIT**, tous les enfants dorment. Tout le monde doit fermer les yeux, sans tricher !

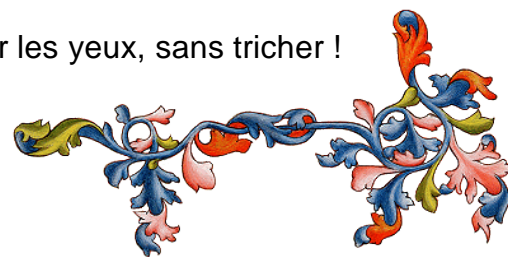


Seulement la nuit arrive...

6. Le **Maître du Jeu** appelle le **Responsable Lumière**. Il se réveille et désigne un joueur dont elle souhaite connaître l'identité. Le **Maître du Jeu** montre au **Responsable Lumière** la carte du joueur. Le **Responsable Lumière** se rendort.
7. Le **Maître du Jeu** appelle les **Enfants-Garous**. Ces derniers ouvrent les yeux se concertent silencieusement et désignent avec le doigt une victime.

Durant ce tour, le **Joker** peut espionner les **Enfants-Garous** (en plissant des yeux, regardant entre ses doigts, etc).

Quand le choix est clair, le **Maître du Jeu** dépose une carte **Zombie** sur la carte du joueur désigné par les **Enfants-Garous**. les **Enfants-Garous** se rendorment !



Le jour se lève sur l'école...



8. **C'EST LE JOUR**, les **Élèves** se réveillent, tout le monde lève la tête et ouvre les yeux. Les enfants regardent leurs cartes et prennent connaissance de leur personnages. Le **Maître du Jeu** désigne le joueur qui a été victime des **Enfants-Garous** durant la nuit. Ce joueur révèle sa carte, et est éliminé du jeu. Quel que soit son personnage, il ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs sous quelque forme que se soit.

Si ce joueur est le **Distributeur**, il a le droit de répliquer et entraîne avec lui, immédiatement, un autre joueur de son choix.

9. **C'EST L'HEURE DU DÉBAT ET DU VOTE**. Les joueurs à force de discussion doivent désigner l'un d'entre-eux qui sera éliminé d'après le vote.

- Les **Élèves** tentent de démasquer un **Enfant-Garou** et de faire voter pour son élimination.
- Les **Enfants-Garous** doivent à force de «bluff» et de mensonges, se faire passer pour des **Élèves**.
- Le **Responsable Lumière** ainsi que le **Joker** doivent aider les **Élèves**, mais sans se mettre trop tôt en danger en révélant leur identité.

En cas d'égalité, le vote du **Délégué** désigne la victime.

10. Le joueur désigné par la majorité des voix est éliminé, il révèle sa carte et ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs sous quelque forme que se soit. En cas d'égalité, le vote du **Délégué** l'emporte.

11. **C'EST LA NUIT**, tous les joueurs vivants se rendorment. (Les autres regardent mais se taisent...) Le jeu reprend à l'étape 5 et ce jusqu'à ce que tous les **Enfants-Garous** soient éliminés (alors les **Élèves** gagnent), ou que tous les **Élèves** soient devenus des **Zombies** (alors les **Enfants-Garous** remportent la partie).

