Les règles du jeu
Les loups-garous de Thiercelieux

Thiercelieux semble être un village normal, mais chaque nuit des villageois se changent en loups-garous pour manger d'autres villageois.

La partie est menée par l'enseignant. Il distribue une carte à chaque élève, au hasard. Chaque enfant découvre son identité en regardant sa carte en secret.

Les élèves sont répartis en deux groupes : les villageois (certains ont 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 de nuit, décidée par le professeur. Durant la nuit, tous les joueurs ont les yeux fermés. À ce moment-là, les loups-garous se réveillent, appelés par l'enseignant, et désignent ensemble (par gestes pour éviter de se faire reconnaître) un joueur qui sera mangé. Les villageois qui ont des pouvoirs spéciaux (cupidon, sorcière…), sont appelés pour utiliser leurs dons.

Le jour revenu, tout le monde ouvre les yeux. Le meneur de jeu révèle alors 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. Les villageois tentent de découvrir qui sont les loups-garous. Les loups-garous (qui participent aux débats) 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 on tente de découvrir la véritable identité de chaque joueur.

À la fin du débat, les joueurs pointent du doigt un personnage qu'ils suspectent. Une fois désigné par une majorité, le "coupable" quitte le village. 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 : l'élection du Capitaine du village. N'importe qui peut se présenter (même un loup-garou) et sa nomination est effectuée par vote à main levée. Lors du vote des villageois, sa voix comptera double ! Quand le capitaine du village est éliminé, c'est lui qui désigne son successeur.

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

Beneylu Pssst
La rubrique Sympactivités de Fanny
"Un jeu de rôle pour débattre au cycle 3" de Lola