

Format du tournoi de Loup-garou

Le présent document énumère les règles de déroulement du tournoi ainsi que les règles du jeu de nos parties. Tout participant est tenu de le lire attentivement et de le respecter pendant l'évènement.

Infos pratiques

- L'évènement ouvre à 9h30
- Un passage au check-in sera obligatoire pour confirmer votre présence à l'évènement. Le check-in ferme à 10h.
- Le tournoi a lieu à EPITA, 24 Rue Pasteur, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Regardez la localisation et prévoyez votre itinéraire à l'avance en vérifiant les travaux prévus sur les lignes pour éviter les surprises le jour du tournoi.
- Participation aux frais (P.A.F.) : 15€
- Expérience requise : Seulement la lecture **attentive** des règles ci-jointes
- Récompenses du tournoi : Les finalistes se partageront 400 € de cartes cadeaux, réparties selon leur classement et leurs performances lors de la Grande Finale.
- Âge minimum : Mineurs de 16 ans ou plus dont un parent ou un tuteur légal autorise la venue acceptés. Mineurs de 14 ans ou plus accompagnés d'un adulte acceptés.

Notez que durant l'évènement un retard de plus de 2 minutes après l'heure annoncée de début de ronde ou de finale exclura le joueur de la partie.

Phase de rondes

Le tournoi débute sur les phases de rondes. Durant cette phase les joueurs participeront à un certain nombre de parties. A la fin de chacune d'elles, chaque joueur se verra attribuer un score qui s'additionnera à celui des autres parties.

Sur cet évènement voici des détails de cette phase :

- **Nombre de rondes** - 4 à 5 rondes selon le nombre de joueurs
- **Nombre de villages simultanés** - 4 villages
- **Composition des joueurs** - À chaque partie les joueurs sont redistribués dans les différents villages par les organisateurs
- **Affichage des scores** - Le score des joueurs n'est pas consultable pendant la phase de rondes

Phase finale

A l'issue de la *phase de rondes*, les personnes ayant obtenu les plus hauts scores sont qualifiées pour participer à la *phase finale*. La phase finale consiste en un village composé des finalistes, disputant 2 parties pour arriver à un classement des joueurs.

Les personnes sont sélectionnées de la façon suivante

- Les 13 personnes avec le plus haut score sont sélectionnées
- Si on n'arrive pas à atteindre le nombre pile de 13 joueurs à cause d'une égalité de score entre joueurs, le procédé suivant s'applique
 - On fait le compte de tous les joueurs qualifiés en incluant les personnes à égalité au score le plus bas
 - On fait le compte de tous les joueurs qualifiés en excluant les personnes à égalité au score le plus bas
 - On choisit le scénario présentant le score le plus proche de 13
 - En cas d'égalité d'écart c'est le scénario du compte le plus élevé qui l'emporte
 - Ce compte ne peut être inférieur à 11 ou supérieur à 15

Le score obtenu pendant les parties de la phase finale (et uniquement les parties de cette phase) permet d'établir un classement parmi les gagnants du tournoi.

Fonctionnement du système de classement

Marquer des points

Les joueurs recevront des points à chaque partie selon les critères suivants

- **4 points en cas de victoire de son camp** (ou 2 en cas d'égalité)
- *3 points bonus* si le jury décerne une médaille "MVP" (aux joueurs qui ont été essentiels pour aider leurs camp)
- *2 points bonus* si le jury décerne une médaille "WP" (aux joueurs qui ont assez aidé leur camp)
- *1 point bonus* si le jury décerne une médaille "GG" (aux joueurs qui ont un peu aidé leur camp)

Le jury est composé du MJ (meneur de jeu) de la partie et de un ou plusieurs juges assistant à la partie. A la fin de chaque partie, le jury se concerte pour attribuer 0, 1 ou plusieurs médailles. Un joueur ne peut pas recevoir plus d'une médaille par partie. Même si le jury fera tout pour être objectif, sa décision d'attribution de médailles reste subjective et ne peut pas être négociée. Les points bonus des médailles ne seront révélés qu'à la fin de la phase de rondes.

Le classement pendant la Phase Finale

Durant la phase finale le score servira également à établir un score "part de victoire", exprimé en pourcentage, permettant de mesurer la qualité de jeu des joueurs par rapport aux autres et donc d'indiquer globalement si la partie était serrée ou non.

La part de victoire est calculée en pourcentage de la façon suivante : $\text{score} / \text{score total}$

Exemple : Un joueur qui arrive premier du classement avec une part de 15% sera déclaré "Premier avec une part de 15"

Récompenses du tournoi

Le panier total partagé entre les finalistes est de 400€ de cartes cadeau. Il sera partagé entre les joueurs de la façon suivante en fonction du classement

- L'ensemble des finaliste gagne d'office 15€
- Les 4 premiers joueurs du classement gagnent respectivement
 - 1er : 20€
 - 2ème : 10€
 - 3ème et 4ème : 5€
- Les 165€ restants seront distribués à l'ensemble des finalistes en fonction de leur part de victoire, arrondi à l'euro inférieur

Format du tournoi

Sur cet évènement voici des détails du format joué :

- **Mode de jeu** - Flou (l'identité des morts n'est pas révélée sauf celle de la personne éliminée au bucher)
- **Liste des rôles** - (liste des rôles) détails des rôles consultables à cette adresse :
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DVIFtVGC895XebLnxE3BG9FtHC9WCfhMuGsstaakCew/edit?usp=drivesdk>
 - Loup-garou
 - Loup vengeur
 - Homme-loup
 - Mère Louve
 - Sbire
 - Illusionniste maléfique
 - Villageois
 - Sorcier
 - Chasserresse
 - Chasseur
 - Dictateur
 - Garde maudit
 - Garde du corps
 - Malade
 - Prince
 - Voyante
 - Jumelles
 - Martyr
- **Compositions des parties** - Les compositions de rôles des villages seront variables au cours du tournoi. Seulement les rôles de la liste énoncée dans le point précédent seront choisis dans les compositions. Il est possible qu'un rôle de cette liste apparaisse plusieurs fois dans une même composition, ou bien qu'il n'y apparaisse pas du tout. Toutes les compositions du tournoi sont sélectionnées pour garantir une équité entre tous les camps de rôles.

Déroulement d'une partie

Démarrage

Après une brève présentation de la partie et de la liste des rôles présents dans la partie, le MJ distribue aléatoirement les rôles, sous forme de carte, aux joueurs. Chacun d'eux doit alors prendre connaissance de son rôle en regardant discrètement sa carte puis la poser face cachée devant lui. Le rôle que l'on peut obtenir peut être un rôle simple (Villageois ou Loup-garou) ou un rôle spécial. Le détail est expliqué dans les rubriques explicatives.

Les participants doivent alors fermer les yeux pour procéder à la **nuît de reconnaissance**. Le Maître du jeu va alors appeler un à un les rôles dont il a besoin de prendre connaissance pour le bon déroulement de la partie ou qui ont une action de première nuit, ainsi que les Loups-garous afin qu'ils puissent se reconnaître.

Ensuite la partie entre dans son cycle jour/nuit, en commençant par une journée.

Le jour

La phase d'élection du maire

Cette phase n'a lieu que durant la première journée. Les joueurs doivent lever la main pour être candidats afin d'obtenir le pouvoir de Maire, permettant de départager les votes en cas d'égalité. Il ne peut pas y avoir plus de 4 candidats, le MJ sélectionne donc les 4 premiers à avoir levé la main.

Chaque joueur a 15 secondes pour justifier pourquoi il veut se poste. Ensuite le MJ invite les joueurs à procéder à un vote à main levée. La personne qui récolte le plus de voix devient Maire.

Si le Maire est éliminé, il cède son titre à la personne de son choix.

La phase d'annonces

Il est interdit pour les joueurs de communiquer pendant cette phase.

Le jour commence à l'annonce du MJ, il s'agit de la **phase d'annonces**. Durant cette phase les joueurs ouvrent les yeux. Si une nuit a précédé le jour et qu'il y a eu des éliminations alors le MJ annonce les personnes éliminées la nuit. Ensuite le MJ annonce et résout si nécessaire les autres effets devant être exprimés publiquement. Pour finir le MJ peut ajouter ce que nécessaire avant de lancer la **phase de débats**.

La phase de débats

La *phase de débats* commence quand le MJ l'annonce. Il lance alors un chronomètre d'une durée sélectionnée en fonction de la configuration de la partie (nombre de joueurs, nombre

de tours, etc). Il annonce cette durée publiquement. Les joueurs peuvent ensuite communiquer. Attention à bien lire les règles sur la communication disponibles plus bas. A la fin du chronomètre, le MJ annonce la phase de vote.

La phase de vote - Vote par tour de table

Il est interdit pour les joueurs de communiquer pendant cette phase, sauf prises de paroles autorisées tel que décrites ci-dessous.

Ce système de vote se déroule à la fin du temps de débat. Il se déroule de la façon suivante :

- Le MJ pose devant chaque joueur un bâton de vote.
- Le MJ demande qui souhaite voter. Les joueurs lèvent la main.
 - Si une seule main est levée, le MJ lui donne la parole.
 - Si plusieurs mains sont levées, le MJ donne la parole au prochain joueur dans le sens horaire par rapport au maire.
 - Si personne ne lève la main pendant 5 secondes, le MJ donne la parole au maire.
 - Ce joueur a alors 20 secondes pour voter et justifier son vote. Le bâton de vote du joueur est alors donné au joueur contre qui il vote. Ce dernier doit garder ce bâton en main, visible de tous.
- Ensuite les joueurs votent de la même façon à tour de rôle selon les règles suivantes
 - S'il s'agit du premier vote que reçoit une personne alors elle est la suivante à voter.
 - Sinon c'est au tour de la personne suivante qui n'a pas encore voté dans le sens horaire depuis la personne qui vient de voter.
- Une fois les votes établis, la personne ayant le plus de voix est éliminée. Si il y a une égalité, le maire tranche.

La phase de fin

Le MJ annonce la personne éliminée par le village et applique d'éventuels effets liés à cette mort ou à la fin de la journée. Les joueurs doivent ensuite fermer les yeux et le MJ annonce la tombée de la *nuit*.

La nuit

Il est interdit pour les joueurs de communiquer pendant la nuit, sauf quand plusieurs personnes sont amenées à se réveiller en même temps.

Durant la *nuit* tous les joueurs ont les yeux fermés et lèvent le masque facial au niveau de leur visage. Durant cette phase le MJ va appeler tour à tour les *rôles spéciaux* dont les pouvoirs s'expriment la nuit ainsi que les Loups-garous.

Quand un rôle est appelé le (ou les) joueur(s) détenant le rôle peut ouvrir les yeux. Le MJ guide ensuite le joueur concerné jusqu'à résolution de son pouvoir puis l'invite à fermer les yeux.

Quand c'est au tour des Loups-garous, ils doivent tous ouvrir les yeux et désigner leur victime. Ils ont 15 secondes pour se mettre d'accord sur une cible commune. S'il n'y a pas unanimité, cela équivaut à demander de passer le tour et ne faire aucune victime.

Notez qu'il existe des rôles qui ne sont pas Loup-garou mais qui sont dans le camp des Loups-garous malgré tout. Ces rôles ne se réveillent pas la *nuit* pendant le tour des loups. Pour les différencier, les Loups Garous ont toujours le mot "Loup" ou "Louve" dans le nom de leur rôle, alors que les autres non.

La personne désignée par les Loups-garous est éliminée de la partie, élimination qui sera annoncée durant la *phase d'annonces* du *jour* suivant.

Fin de partie

Une partie se termine normalement dans les cas suivants :

- Il n'y a plus aucun joueur d'un camp autre que celui des Loups-garous dans la partie, donnant la victoire à tous les joueurs de ce camp y compris ceux éliminés.
- Il n'y a plus de Loup-garou dans la partie, donnant la victoire à tous les joueurs du camp du village y compris ceux éliminés.

Dans une très large majorité de cas, les Loups-garous ne peuvent plus perdre quand ils sont en nombre supérieur ou égal par rapport à l'ensemble de leurs adversaires la journée. De fait le camp des Loups-garous sera déclaré vainqueur dans ce cas de figure, sauf exception d'un rôle à effet spécial ou à condition de victoire particulière qui pourrait changer la donne.

Mécaniques

Rôles spéciaux

Un rôle peut être autre chose que "villageois" ou "loup-garou", on dit alors qu'ils ont un "rôle spécial". Chaque rôle spécial a un camp défini (Village ou Loup-garou) et un certain nombre de mécaniques spéciales qui lui sont propres. La liste des rôles spéciaux utilisés pendant le tournoi est décrite dans l'article *Format du tournoi*, il est de la responsabilité des joueurs d'en prendre connaissance et de s'assurer de bien comprendre leur fonctionnement avant le tournoi (le Discord ou le WhatsApp de l'asso sont là pour répondre à vos questions). Les Maître du Jeu n'est pas tenu de rappeler le fonctionnement des rôles pendant l'évènement.

Révélation des rôles, modes de jeu et règles particulières

A l'élimination d'un joueur, le MJ va révéler ou non son rôle selon les règles qu'il aura annoncées au préalable. Voici les scénarios les plus courants :

- Mode Flou : Le MJ ne révèle que les rôles des joueurs éliminés pendant le *jour*.
- Mode Obscur : Le MJ ne révèle le rôle d'aucun joueur éliminé.
- Mode Clair : Le MJ révèle le rôle de toutes les personnes éliminées. Dans ce mode, faire comprendre son rôle à autrui est interdit et peut amener l'élimination d'un joueur ou l'arrêt pur et simple de la partie.

Durant ce tournoi, les parties seront en **Mode Flou**

Règles contredites

Toute mécanique introduite par le maître du jeu, par le biais de rôles spéciaux ou autre type de proposition, a la priorité sur les règles énoncées dans ce document. Dans le cas où deux mécaniques viendraient à se contredire ou entrer en conflit, soit un document annexe décrivant les mécaniques indique comment résoudre ces frictions auquel cas le MJ doit s'y référer, soit c'est le MJ qui décide de la résolution des effets.

Clauses à respecter

L'ensemble des clauses ci-dessous permettent le bon déroulement mécanique des parties en évitant des événements pas systématiques mais ayant le potentiel de gâcher une partie.

- **Appareils interdits** - Il est interdit d'utiliser un appareil tel qu'un smartphone durant la partie.
- **Parler au MJ** - Parler avec le MJ peut être une technique déloyale utilisée discrètement par de bons joueurs pour influencer un débat alors que le MJ n'est pas censé être impliqué dans le déroulement de celui-ci. Il est donc interdit de s'adresser au MJ durant la partie sauf pour formuler une *safe card* ou si il vous invite à le faire.
- **Micro-discussions interdites** - Dans les moments où les joueurs ont le droit de communiquer, la communication doit se faire de façon à s'adresser à tout le monde. Les discussions discrètes avec un voisin, avec un autre joueur par les signes, ou lancer une discussion sans chercher à interrompre celle en cours sont considérés comme des "micro-discussions" et sont interdites dans nos parties. De façon générale toute communication ne visant pas à être entendue par tous les participants peut être considéré comme tel.
- **Signification de "Communication interdite"** - La notion de "communiquer" dans le présent règlement cible toute forme de communication. Quand la communication est interdite il est donc interdit de parler mais également de faire des gestes, des mimiques, des sons ou toute autre chose vous permettant de faire comprendre quelque chose aux autres, même très partiellement. Il vous est possible d'utiliser le masque facial dans les moments où communiquer est interdit pour éviter toute réaction spontanée d'être sanctionnée.
- **Découverte des rôles** - Quand les rôles sont distribués, il est interdit de récolter de l'information sur les autres joueurs : évitez donc de regarder dans leur direction pour éviter de voir par accident la carte du joueur (nous vous recommandons de fermer les yeux après avoir lu votre rôle). Si vous estimez avoir obtenu une information trop importante sur un autre joueur, informez-en le MJ qui redistribuera les cartes.

Corollaire de cette règle, il est interdit d'utiliser une information récoltée durant cette phase comme argument lors de la *phase de débats* ou la *phase de votes*.

- **Le public des parties sur scène** - Certaines parties se déroulant sur scène, il se peut que le public ait des réactions à ce qui se passe dans la partie. Bien qu'il soit fort probable que leurs réactions soient peu pertinentes, étant donné qu'ils ne verront pas les nuits, il est interdit de les utiliser dans le débat.

Jeu de rôle et respect des joueurs

Le Loup-garou est un hybride entre le jeu de société et le jeu de rôle en ce sens que l'on doit interagir avec les autres en incarnant les enjeux du rôle qui nous a été distribué : vous allez devoir parler pour éliminer d'autres personnes dans la partie sans avoir pour autant envie de les éliminer dans la vraie vie. Les règles suivantes sont proposées afin de pouvoir jouer dans un environnement de respect et de bienveillance.

Safe cards : Il est possible de jouer sur les sentiments des joueurs en exprimant un faux ressenti négatif pour arriver à nos fins. Pour faire la différence entre le jeu et la réalité, des safe cards sont mises en place afin de modifier le jeu ou l'interrompre quand une personne commence à se sentir mal. Des safe cards seront posées sur toutes les tables du tournoi par La Meute.

- Niveau 1, la carte X jaune : Si vous estimez qu'une interaction déborde sur le personnel ou qu'elle monte trop en intensité vous pouvez la recadrer en prenant et levant une carte X jaune pour l'indiquer aux autres joueurs, ils devront donc adapter l'échange en conséquence. Si vos émotions le permettent, il est conseillé d'indiquer aux joueurs ce que vous attendez d'eux lors de l'utilisation de la carte X jaune (par exemple si vous subissez des remarques trop acerbes : "X jaune, tu vas trop loin dans tes attaques à la personne").
- Niveau 2, la carte O rouge : Il s'agit du niveau du dessus. La situation est trop pesante, les émotions sont trop fortes, vous avez besoin d'une pause totale. Quand cette carte est montrée le MJ met une pause à la partie. Selon la situation, la partie pourra reprendre ou être annulée.
- Non respect des safe cards : Il est important que les participants à une partie de Loup Garou aient confiance dans le fait qu'il ne s'agisse que d'un jeu. L'utilisation des safe card doit être une garantie pour tout le monde que l'animosité pouvant être exprimée en jeu n'est pas une animosité dans la vraie vie. Le non-respect des safe card peut amener de lourdes sanctions, la plus petite étant l'interdiction de participer aux parties de l'évènement en cours.
- Abus de safe card : Les safe cards ne sont pas une mécanique de jeu et ne doivent donc pas être utilisées pour en tirer avantage d'une quelconque façon dans la partie. Les utiliser de cette façon vous expose aux mêmes sanctions que le non-respect d'une safe card.

Triche, sanctions et malus

Tout ce qui est écrit dans les présentes règles est important pour le bon déroulé de l'évènement. Notre objectif est de faire passer le meilleur moment possible à tout le monde dans une compétition équitable se déroulant dans le respect. Ne pas respecter ces règles peut nuire à tous les joueurs d'une partie ou nuire à l'expérience de tournoi de tous les participants, de fait cela expose un joueur à des sanctions.

Triche

La triche nuit énormément au jeu du Loup Garou qui repose beaucoup sur la confiance entre joueurs du respect des règles. Tout comportement de triche entraînera un bannissement à vie de nos tournois. A noter que ce qui est défini comme "comportement de triche" peut aller au-delà du simple non-respect des présentes règles et peut être redéfini en cours de tournoi pour répondre à de nouvelles méthodes utilisées par des joueurs mal intentionnés. Autrement dit ne vous risquez pas à jouer avec la zone grise de notre règlement pour avoir un avantage sur les autres, si vous avez un doute posez vos questions sur nos plateformes ou à nos MJ pendant l'évènement.

Sanctions

Les sanctions ont deux objectifs. Le premier est de faire prendre conscience au joueur qu'une ou plusieurs de ses actions n'ont pas respecté le règlement, menaçant le bon déroulement de la partie. Le deuxième est d'essayer de conserver l'intégrité de la partie de façon à ne pas punir de façon collatérale d'autres joueurs. Le MJ est en charge d'attribuer la sanction la plus adaptée à la situation.

- Avertissement : Signalement au joueur qu'il ne respecte pas une règle du jeu ou qu'il a un comportement pouvant porter atteinte à un joueur ou à l'intégrité de la partie.
- Retrait du droit de parole : Le joueur ne peut plus communiquer durant la phase de débats
- Retrait du droit de vote : Le joueur ne peut plus voter
- Retrait du droit de défense : Le joueur ne peut plus se défendre pendant le tribunal final. Le chronomètre de son temps de défense est donc réduit à 0
- Elimination du joueur : Le joueur est éliminé et son rôle retiré de la partie. Le MJ peut décider de révéler le rôle ou non.
- Remplacement du joueur : Le joueur est éliminé de la partie mais son rôle reste en jeu. Le MJ peut décider qu'une autre personne remplace le joueur ou alors placer un totem représentant un joueur encore en vie. Si il s'agit du dernier Loup-garou alors le MJ éliminera chaque nuit un joueur aléatoire.
- Le MJ peut inventer des sanctions quand celles proposées ici ne sont pas adaptées à un cas particulier.

A noter que si la partie est compromise par l'action d'un joueur qui ne respecte pas les règles, alors le MJ peut y mettre un terme et bannir le joueur des parties suivantes.

Dans le cadre du tournoi une sanction s'accompagne souvent d'une sanction aux points.

Sanction aux points (malus)

Des malus au score peuvent s'appliquer dans plusieurs cas de figure :

- Mauvais comportement (-1 à -3 points)
- Non respect des règles (-1 à -3 points)
- Les fautes de jeu légères peuvent entraîner l'impossibilité pour le joueur de gagner une médaille pendant la partie en cours
- Absence du joueur au début d'une ronde (-0,5 point)

Selon la gravité de ces cas de figure, le jury évalue le malus entre -1 et -3 points. Le non respect des règles et les mauvais comportements peuvent entraîner d'autres sanctions décrites plus bas.

Droit à l'image

Toute inscription au tournoi équivaut à une autorisation de diffusion d'image pour les besoins de communication de La Meute sur ses réseaux. Les images pourront être exploitées et utilisées directement par l'association La Meute sous toute forme et tous supports, pour un territoire illimité, sans limitation de durée, intégralement ou par extraits et notamment : presse, livre, supports numérique, exposition, publicité, projection publique, concours, site internet, réseaux sociaux. L'association La Meute s'interdit expressément de procéder à une exploitation des photographies susceptible de porter atteinte à la vie privée ou à la réputation, et d'utiliser les photographies, vidéos ou captations numériques de la présente, dans tout support ou toute exploitation préjudiciable.