|  |  |
| --- | --- |
| * **Petits chefs**   Opposants à l’Agilité, ils ou elles se rassemblent en COPI pour décider entre eux de congédier un ou une **équipier·e**. Lors des **itérations** ils se font passer pour des **équipier·e·s** afin de ne pas être démasqués.   * **Équipiers**   “Simple” **équipier** : membre de l’équipe, elle ou il n’a aucun super pouvoir particulier si ce n’est d’être convaincu par l’agilité, comme tous les joueurs ils se doivent d’être très attentifs. Lors de chaque **COPIL**, l’un d’entre eux est congédié par la, le ou les **Petits chefs**. Ce joueur est éliminé du jeu, et ne peut plus participer aux débats. Les **équipiers** survivants doivent, à la fin de chaque **itération**, faire quitter le projet à un·e ou un joueurs·.e, dans l’espoir qu’il ou elle soit un **Petit chef**.   * **Coach Agile**   Lors de chaque **COPIL**, la ou le **Coach Agile** fait un test de personnalité d’un joueur de son choix et ainsi découvre sa véritable nature, la ou le **Coach Agile** doit aider les **équipiers**, sans être découvert·e par les **Petits chefs**.   * **Reviewer**   Le **Reviewer**, s’il se fait congédier par les **Petits chefs** ou renvoyer de l’équipe par les joueurs, a le pouvoir de répliquer en lançant la commande (magique ?) « git blame » sur le ou la joueur·se de son choix avec pour conséquence de le ou la faire sortir immédiatement de l’équipe.   * **Directeur / Directrice**   Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage. La **Directrice** est élue par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l’honneur d’être **Directrice**. Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix. Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier rapport il désigne son successeur. | * **Product Manager**   Elle ou il peut utiliser 2 fois son influence sur l’équipe projet :   * une fois, lors d’un **COPIL** pour faire rester un joueur limogé par les **Petits chefs**, * une fois, lors d’un **COPIL** pour éliminer un joueur, le faire sortir de l’équipe.   La ou le **Product Manager** ne peut utiliser son influence qu’une seule fois dans la partie pour chaque action. Elle peut se servir de ses 2 actions lors du même **COPIL**. Le début de l’itération suivant l’usage de cette influence, il pourra donc y avoir soit 0 départ, 1 départ ou 2 départs. La ou le **Product Manager** peut utiliser son influence à son profit, et donc se faire rester il ou elle-même (une seule fois).  • **Secrétaire**  Elle ou il a le droit, lors d’un COPIL, au moment où les **Petits chefs** désignent leur victime, de les espionner (en entrouvrant les yeux, etc). S’il ou elle se fait surprendre par un des **Petits chefs**, il ou elle est limogé immédiatement (en silence), à la place de la victime désignée.   * **Software Craftsmanship Evangelist & Binôme**   Lors du premier **COPIL**, il ou elle désigne 2 joueurs qui seront **Binôme** l’un de l’autre (pair programming). Si l’un d’eux sort de l’équipe, l’autre sort de l’équipe immédiatement par solidarité. Un **Équipier** et un **Petit Chef** peuvent être binôme l'un de l'autre. Ils jouent alors contre tous les autres. Si le **Binôme** survit au projet, alors ce sont eux qui gagnent. Le **Software Craftsmanship Evangelist** peut se désigner lui-même comme un des 2 membres du **Binôme**. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Loups-garous -> **Petits chefs**  Villageois -> **Équipier**  Voyante -> **Coach Agile** | Chasseur -> **Manager**  Capitaine -> **Directrice**  Sorcière -> **Product Manager** | Petite fille -> **Secrétaire**  Cupidon -> **Software Craftsmanship Evangelist**  Amoureux -> **Binôme** (fait du pair programing) |

On fait 3 ou 4 villages **projets** (de 15 à 20 **équipiers**) et on alterne des jours/nuit (**itération**/**COPIL**) entre deux plats du dîner, chaque **projet** devra avoir un Consultant, on pourrait projeter l’avancement des différents projets au cours de la soirée.

**A TRADUIRE • TOURS DE JEU •**

***1*** - Désigner ou tirer au sort un maître du jeu.

***2*** - Le maître du jeu distribue à chaque joueur 1 carte personnage face cachée, et 1 carte de vote.

***3*** - C'EST LA NUIT, le maître demande à tous les joueurs de fermer les yeux, **le village s'endort**.

- Selon le choix des personnages en jeu -

***4*** - *(Premier tour seulement)* Le maître **appelle le Voleur**.  
Il se réveille et regarde discrètement les 2 cartes cachées du milieu, puis change éventuellement de personnage.  
Le Voleur se rendort.

***5*** - *(Premier tour seulement*) Le maître **appelle le Cupidon**. Il se réveille et désigne 2 joueurs (dont éventuellement lui-même). Le maître fait le tour de la table et touche discrètement le dos des 2 Amoureux.   
Cupidon se rendort.

***6*** -*(Premier tour seulement*) Le maître **appelle les Amoureux**. Ils se réveillent, se reconnaissent, et se rendorment.

***7*** -*(Tous les tours)* Le maître **appelle la Voyante**.  
Elle se réveille, et désigne un joueur à sonder. Le maître montre à la Voyante la carte du joueur, ou lui mime son identité cachée.  
La Voyante se rendort.

***8*** - (*Tous les tours)* Le maître **appelle les Loups-Garous**. Eux (et eux seulement) lèvent la tête, ouvrent les yeux se concertent silencieusement et désigne une victime. Ils peuvent éventuellement ne pas ouvrir les yeux et ne pas désigner de victime pour réduire le risque de se faire espionner. Si un des Loups-Garous est désigné comme victime par un ou les autres, tant pis pour lui, il meurt!!!.  
Si aucun Loup-Garou n'ouvre les yeux, ils meurent tous de faim, et les Villageois ont donc gagné.  
Durant ce tour, la **Petite fille** **peut espionner** les Loups-Garous (en clignant des yeux, regardant entre ses doigts etc), elle n’y est pas obligée, si elle se fait prendre elle meurt, à la place de la victime éventellement choisie.  
Les Loups Garous se rendorment.

***9*** - *(Tous les tours)* Le meneur **appelle la Sorcière**.  
Le meneur dit : “la Sorcière se réveille, je lui montre la victime des Loups-Garous. Va-t-elle user de sa potion de guérison, ou d’empoisonnement ?”Le meneur montre à la Sorcière la victime des Loups-Garous. La Sorcière n’est **pas obligée** d’user de son pouvoir à un tour spécifique. Si elle utilise une potion, elle doit désigner au meneur sa cible avec le pouce tendu vers le haut pour la guérison, ou vers le bas pour l’empoisonnement. Le meneur révélera son effet éventuel le matin suivant

***10*** -**C’EST LE JOUR**,**le village se réveille**, tout le monde lève la tête et ouvre les yeux. Le maître désigne le joueur qui a été **victime** des Loups-Garous durant la nuit. Ce joueur révèle sa carte, et est éliminé du jeu. Quel que soit son personnage, il ne pourra **plus communique**r avec les autres joueurs sous quelque forme que se soit.  
• Si ce joueur est le **Chasseur**, il a le droit de **répliquer** et tue immédiatement un autre joueur de son choix.  
• Si ce joueur est un des 2 **Amoureux**, **l’autre** Amoureux se **suicide** immédiatement.

***11*** - Les joueurs à force de débats doivent **désigner** l’un d’entre eux, qui sera **éliminé** d’après le vote.   
• Les Villageois tentent de démasquer un loup-garou et de faire voter pour son élimination.  
• Les Loups-Garous doivent à force de bluff et mensonges, se faire passer pour des Villageois.  
• La Voyante ainsi que la Petite fille doivent aider les Villageois, mais sans mettre trop tôt leur vie en danger en exposant leur identité.  
• Les Amoureux doivent se protéger l’un l’autre.  
En cas d’égalité, s’il est présent, le vote du **Capitaine**désigne la victime. Sinon, les joueurs votent à nouveau (y compris les joueurs en cause) pour départager les ex-aequo.

***12*** - 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, les joueurs revotent pour départager les ex-æquo.

***13***- **C’EST LA NUIT**, tous les joueurs vivants se **rendorment**. (Les autres regardent mais se taisent…)  
Le jeu reprend au [**tour N° 7**](http://lesloupsgarous.free.fr/htm/regles.html#7)

**CONDITIONS DE VICTOIRE**

**Les Villageois gagnent,**dès le dernier Loup-Garou est éliminé. **Les Loups-Garous gagnent,** dès que l'avant dernier villageois est éliminé..