

# Écosociété

Règles du jeu et  
guide pour le  
meneur





# Écosociété

## Sommaire

Introduction.....	4
Mise en place et déroulement.....	5
Description des rôles.....	6-12
Équivalent rôles Loup-Garou.....	13
Ordre de jeu.....	14
Compositions.....	15
Conseils pour les joueurs.....	16
Conseils pour le meneur.....	17



# Écosociété

## Introduction

*“Ici, à Débrouilloville, nous sommes fiers d’avoir le label d’Écosociété ! Mais, depuis peu, nous avons remarqué quelque chose d’alarmant... Il semblerait qu’il y ait des pollueurs parmi nous, qui agissent dans l’ombre de la nuit ! Pourrez-vous nous aider à les démasquer et les enfermer dans la prison afin de préserver notre belle ville ?”*

Inspiré du jeu très populaires *“Loups-Garous de Thiercelieux”*, le jeu que vous tenez entre les mains est une version revisitée de manière écolo ! Le but est de créer des échanges, de discuter, et de découvrir les différents acteurs du réchauffement climatique et de la crise écologique actuelle.

Le but du jeu est simple : chaque joueur incarne un personnage, un habitant de la ville. Son rôle lui est propre, et personne ne connaît les rôles des autres joueurs. Il existe **trois catégories** de rôles : les **habitants**, les **pollueurs**, et les **solitaires**. Le but de chaque catégorie est d’éliminer tous les membres des autres catégories (par exemple, les habitants veulent éliminer tous les pollueurs et les solitaires).

Les rôles possèdent tous une compétence qui leur est propre, ce qui leur permettra de mener leur mission à bien de rétablir la paix et protéger la biodiversité... ou alors de la détruire ! Débat, discussion, trahisons... tout est permis afin de mener sa mission à bien !



# Écosociété

## Mise en place/déroulement

Pour mettre une partie en place, rien de plus simple : tout d'abord, il faut un meneur, quelqu'un qui sera le narrateur pour le jeu. Le meneur sélectionne quelles cartes seront présentes dans la partie (voir "Compositions"), puis en distribue une par joueur, qui peuvent s'asseoir en cercle. Chaque joueur regarde sa carte, en faisant attention de ne pas la montrer aux autres !

Après s'être assuré que tout le monde comprend son rôle, la partie peut commencer : le narrateur peut alors commencer son histoire, et les habitants s'endorment...

Durant la nuit, il va appeler différents rôles, tous selon un ordre spécifique (voir "Ordre de jeu"). Une fois que tous les rôles ont été appelés, les habitants se réveillent, et le narrateur annonce qui a été pollué durant la nuit. Ces joueurs seront alors mis en prison, et ne pourront plus jouer. Ils révèlent leur rôle, et deviennent désormais des spectateurs jusqu'à la fin de la partie. Ils peuvent observer, mais **interdiction** de dire ou faire quoi que ce soit qui pourrait aider les joueurs encore en lice !

Suite à l'annonce du narrateur, il est l'heure de débattre : les habitants vont débattre puis voter, afin d'envoyer quelqu'un d'autre en prison, dans le but de se débarrasser des pollueurs. Ces derniers devront être vigilants et essayer de manipuler les habitants afin de ne pas se faire démasquer...





# Écosociété

## Description des rôles

### Citoyen

Il n'a aucune compétence particulière : ses seules armes sont l'analyse des comportements pour identifier les Pollueurs, et la force de conviction pour empêcher l'emprisonnement de l'innocent qu'il est.

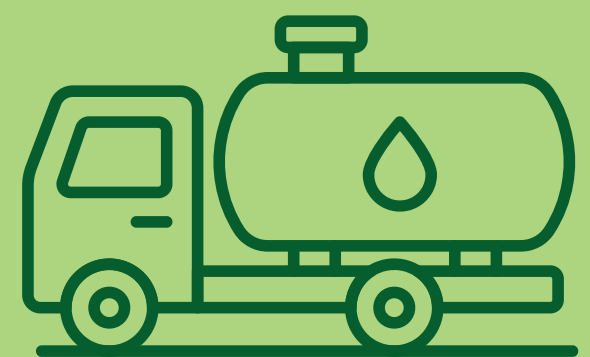


### Journaliste

Chaque nuit, le Journaliste découvre la vraie personnalité d'un joueur de son choix. Elle doit aider les autres habitants, mais rester discret pour ne pas être démasqué par les Pollueurs.

### Transporteur

Selon les modes de déplacement qu'il choisit, le Transporteur peut avoir un impact positif ou négatif sur l'environnement. Une fois par partie, polluer ou dépolluer un joueur de son choix.



# Écosociété

## Description des rôles

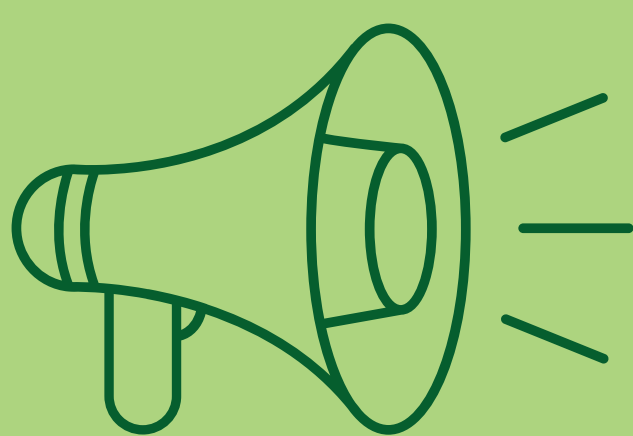


### Ministre de l'écologie

Au début de la partie, le Ministre embauche un duo, qui seront ses secrétaires. Les deux secrétaires ne peuvent pas travailler l'un sans l'autre : si l'un est emprisonné ou pollué, le deuxième le suivra.

### Militant écologiste

S'il se fait polluer ou emprisonner, le Militant attire avec lui l'un de ceux qui osent l'importuner : s'il est pollué ou jeté en prison, il désigne quelqu'un qui va être mis en prison avec lui.



### Lanceur d'alerte

Le Lanceur d'alerte est un espion, qui peut entrouvrir les yeux pendant le tour des Pollueurs pour essayer de les trouver. Mais attention à rester discret ! Les Pollueurs n'aiment pas être espionnés...



# Écosociété

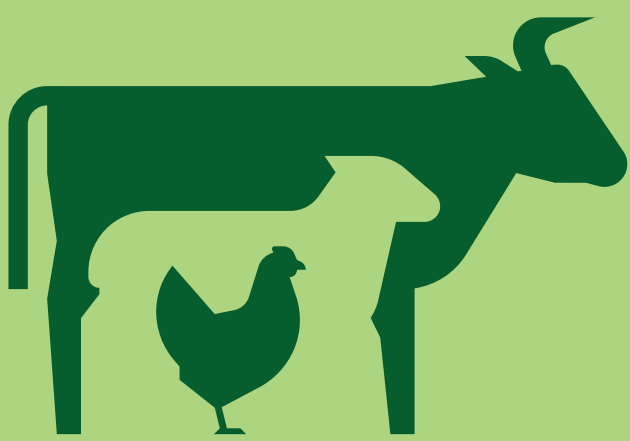
## Description des rôles

### Pollueur

Chaque nuit, ils polluent un habitant, dans l'objectif de faire de cette écosociété un paradis de pollution. Le jour, ils essaient de masquer leur identité nocturne afin d'échapper au courroux des habitants.



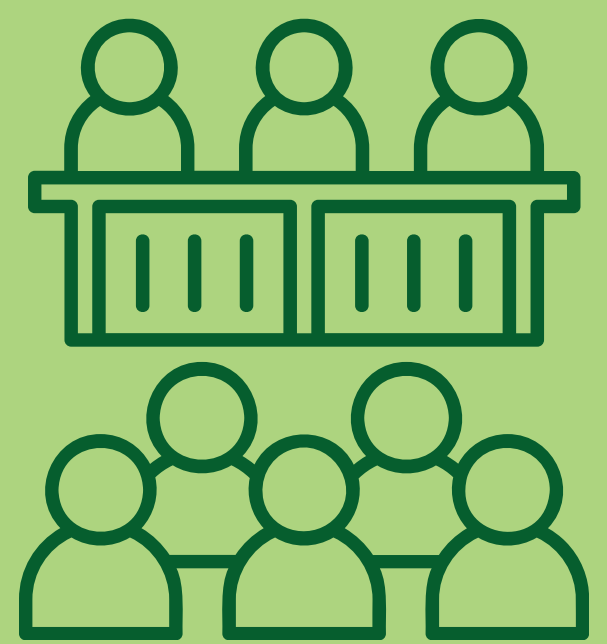
### Éleveur



Si les **habitants** votent contre lui, l'Éleveur retourne sa carte. À cet instant, les habitants comprennent leur erreur et ne l'envoie pas en prison. Il retourne à ses troupeaux, et ne pourra désormais plus voter.

### Représentant du QIEC\*

La première fois que les Pollueurs essaient de s'en prendre à lui, il n'est pas affecté, ils devront le polluer une seconde fois pour qu'il aille en prison. Cependant, si ce sont les habitants qui l'emprisonnent, ils perdront tous leurs pouvoirs spéciaux, car désespérés d'avoir perdu quelqu'un d'aussi important.



\* Groupe d'experts Intergouvernemental sur l'Évolution du Climat





# Écosociété

## Description des rôles



### Police de l'environnement

Chaque nuit, juste avant le tour des Pollueurs, elle désigne une personne. Celle-ci ne sera pas polluée durant cette nuit. Cependant, ils ne peuvent pas protéger la même personne deux nuits d'affilée.

### Lobbyiste

La nuit, il décide si il veut prendre le pouvoir du maire ou non. Le matin, le maire se fait emprisonner sous son influence. Cependant, si le maire n'était pas un Pollueur, le Lobbyiste le sera aussi.



### Climato-sceptique

Le Climato-sceptique répend de la désinformation : quand il est appelé pendant la nuit, il désigne un autre joueur et pose une affiche devant chez lui. Il aura déjà deux voix contre lui lors du prochain vote.

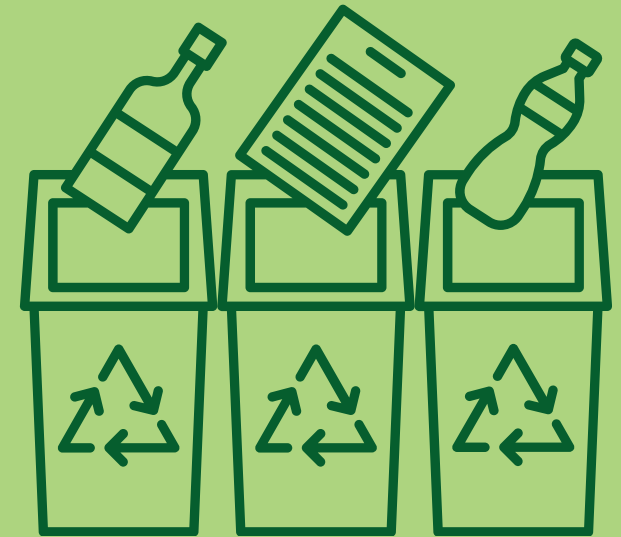


# Écosociété

## Description des rôles

### Filière déchet

Chaque nuit, la Filière déchet désigne un joueur. Le meneur lui indique alors si, parmi ce joueur ou ses voisins (sans compter les gens emprisonnés) se trouve au moins un Pollueur.



### Membre de FNE\*

Chaque matin, juste après la révélation des éventuelles victimes nocturnes, ses capteurs vont s'alarmer si au moins un Pollueur se trouve parmi ses deux voisins, indiqué par un bruitage du Meneur.

### Fournisseur d'énergie

Le Fournisseur d'énergie peut être très polluant s'il choisit les énergies fossiles : lors de la première nuit, il se réveille et désigne un autre joueur, qui sera son modèle. Si ce joueur se révèle être un Pollueur lorsqu'il est jeté en prison, le Fournisseur d'énergie devient un pollueur. Dans ce cas, il doit gagner avec les Pollueurs, sinon avec les habitants.

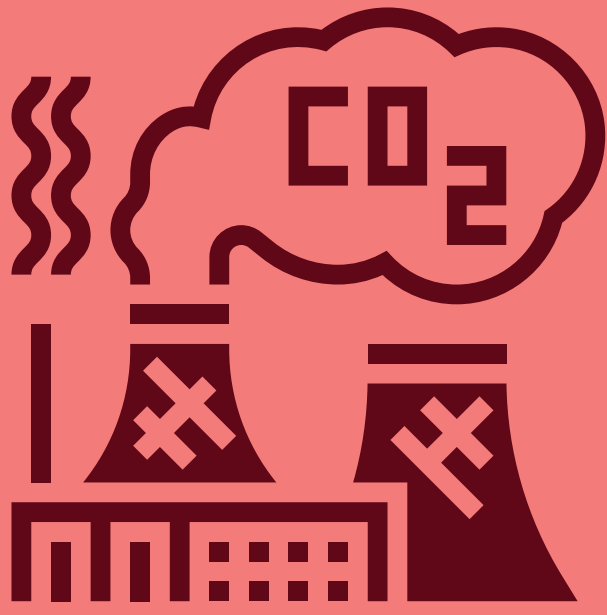


\* France Nature Environnement



# Écosociété

## Description des rôles



### Directeur d'usine

Il fait partie du camp des Pollueurs, mais une fois dans la partie, s'il le désire, après que les Pollueurs se sont endormis, il peut lever la main. Cela signifie que la victime est embauchée, et devient aussi Pollueur.

### Profiteur

Le Profiteur se réveille avec les Pollueurs et vote avec eux. Et, une nuit sur deux, il se réveille seul et vote à nouveau pour polluer une autre personne. Il est un traître parmi les Pollueurs : il doit gagner **seul**.



### Gaspilleur

Chaque nuit, le Gaspilleur réussit à convaincre 2 habitants d'adopter son mode de vie et de consommer énormément de plastique. Les joueurs influencés se réveillent ensuite et se reconnaissent avant de se rendormir. Dès qu'il a réussi à convaincre tous les joueurs non emprisonnés, il gagne la partie. Il doit gagner **seul**.





# Écosociété

## Description des rôles

### Maire

Après la première nuit, les habitants organisent un vote pour élire leur Maire. S'il y a une égalité durant un vote, c'est lui qui fera le choix final. S'il est emprisonné, il désigne son successeur.



### Notes et précisions :

Le **Transporteur** peut utiliser ses deux actions dans la même nuit. Il peut les utiliser à son profit, et donc se guérir lui-même s'il se fait polluer.

Si les secrétaires désignés par le **Ministre de l'écologie** ne sont pas dans le même camp, ils doivent alors gagner ensemble, en éliminant tous les autres joueurs.

Le **Lanceur d'alerte** n'a pas le droit d'ouvrir grand les yeux la nuit pour se faire passer pour un Pollueur.

S'il n'y a aucun Pollueur parmi les trois joueurs désignés par la **Filière déchet**, ce dernier n'aura plus accès à sa compétence pour le reste de la partie : elle pourra cependant innocenter trois habitants !



# Écosociété

## Équivalent rôles Loup-Garou

Pour celles et ceux qui sont déjà familiers avec le jeu original, voici une liste des rôles présents dans ce remix, ainsi que leur équivalent dans le jeu original (comme ça, pas besoin de réapprendre tous les rôles).

Citoyen	=	Simple Villageois
Journaliste	=	Voyante
Transporteur	=	Sorcière
Ministre de l'écologie	=	Cupidon
Militant écologiste	=	Chasseur
Lanceur d'alerte	=	Petite Fille
Pollueur	=	Loup-Garou
Éleveur	=	Idiot du Village
Représentant du GIEC	=	Ancien

Police de l'environnement	=	Salvateur
Lobbyiste	=	Dictateur*
Climato-sceptique	=	Corbeau
Filière déchet	=	Renard
Membre de FNE	=	Montreur d'Ours
Fournisseur d'énergie	=	Enfant Sauvage**
Directeur d'usine	=	Infect Père des Loups
Profiteur	=	Loup-Garou Blanc
Gaspilleur	=	Joueur de Flûte

\* Rôle issu de Wolfy.net

\*\* Rôle revisité, voir description page 10





# Écosociété

## Ordre de jeu

Voici l'ordre de jeu dans lequel le Meneur doit appeler les différents rôles afin que la partie se déroule bien : à noter que cette liste inclut tous les rôles, et que si certains rôles ne sont pas présents dans votre composition, il ne faudra pas les appeler !

### Première nuit uniquement :

Ministre de l'écologie ; Secrétaires embauchés par le Ministre ; Fournisseur d'énergie (pour choisir son modèle)

### Toutes les nuits :

Journaliste ; Filière déchet ; Police de l'environnement ; Lobbyiste ; Pollueurs ; Directeur d'usine ; Profiteur (1/2, à partir du 2ème tour) ; Transporteur ; Gaspilleur ; Joueurs influencés par le Gaspilleur ; Climato-sceptique

### Le jour :

Révélation des victimes de la nuit ; Alarme du membre de FNE ; Élection du Maire (1e jour uniquement) ; Débat ; Vote ; Nouvelle nuit



Attention ! Comme la **Filière déchet** joue avant les Pollueurs, le Meneur doit s'assurer de savoir qui sont les Pollueurs avant le 1e tour.



# Écosociété

## Compositions

Les compositions suivantes ne sont que des exemples, rien ne vous oblige de les suivre à la lettre ! Si les joueurs sont plutôt débutants, il est conseillé d'utiliser plus de cartes de simple Citoyen, afin d'introduire les rôles spéciaux petit à petit.

### Avec 10 joueurs :

- 2 Pollueurs
- 1 Directeur d'usine
- 1 Journaliste
- 1 Police de l'environnement
- 1 Lanceur d'alerte
- 1 Transporteur
- 1 Ministre de l'écologie
- 1 Militant écologiste
- 1 Lobbyiste

### Avec 12 joueurs :

- 2 Pollueurs
- 1 Directeur d'usine
- 1 Profiteur
- 1 Journaliste
- 1 Police de l'environnement
- 1 Lanceur d'alerte
- 1 Transporteur
- 1 Ministre de l'écologie
- 1 Militant écologiste
- 1 Lobbyiste
- 1 Filière déchet

Bien que les compositions soient totalement libres, il faut tout de même faire attention à ce qu'elles soient équilibrées : si il y a trop de Pollueurs ou de Citoyens, la partie serait déséquilibrée et ne serait plus très amusante.

Le **Gaspilleur**, rôle solitaire, est amusant et peut rendre les parties chaotiques, mais il faut l'éviter si il y a trop peu de joueurs.



# Écosociété

## Conseils pour les joueurs

*Une liste de quelques conseils, sans ordre particulier, à destination des joueurs, afin de leur permettre de mener leur enquête à bien et de triompher !*

- ▶ Plus que jamais, vous devez être attentifs aux débats : regards, mouvements nerveux, petits rires... Les paroles ne sont pas les seules choses qui comptent !
- ▶ Qui sont les joueurs qui ont toujours un avis identique, tour après tour ? Quels joueurs sont toujours d'accord les uns avec les autres ?
- ▶ Quelles informations cherchent à nous faire comprendre ceux qui possèdent des renseignements importants et ne voudraient pas se faire repérer par les Pollueurs ?
- ▶ Attention aux mensonges ! Mensonges, trahisons, promesses brisées... tout est permis, alors écoutez bien ce que les autres joueurs disent. Y'a-t-il des contradictions dans le discours de quelqu'un ? Est-ce que deux joueurs prétendent avoir le même rôle ?
- ▶ Défendez-vous ! Innocent ou pas, hors de question de se laisser éliminer sans rien dire ! Mais évitez tout de même de juste dire "Je suis [Rôle], ne me tuez pas !" Donnez des indices, semez le doute, réussissez à convaincre les autres joueurs de ne pas vous voter grâce à votre force de parole !





# Écosociété

## Conseils pour le meneur

Une liste de quelques conseils, sans ordre particulier, à destination des meneurs : c'est à vous de diriger le jeu après tout, et c'est sur vous que repose la tâche de rendre le jeu amusant pour tout le monde !

- ▶ Lorsque vous parlez et appelez les rôles, faites très attention à ne laisser aucun indice sur l'identité des personnages, et ne faites jamais allusion au genre des joueurs (par exemple : "J'appelle **la** Journaliste... euh, pardon, le Journaliste...")
- ▶ La nuit, lorsque vous vous adressez aux personnages appelés, évitez de diriger votre voix uniquement vers eux : déplacez vous autour du groupe, pour éviter que les joueurs puissent en déduire leur position.
- ▶ Lorsque le **Journaliste** espionne quelqu'un, faites semblant de retourner les cartes de tous les joueurs autour de la table. De même, pour révéler les secrétaires du **Ministre de l'écologie**, le joueur embauché par le **Directeur d'usine** ou les joueurs influencés par le **Gaspilleur**, faites le tour entier de la table avant de leur tapoter sur la tête pour les désigner.
- ▶ Si le débat se fatigue, n'hésitez pas à le raviver avec des questions ou des commentaires. Assurez-vous que tout le monde puisse parler, et que personne ne soit ignoré.







*\*Les Loups-Garous de Thiercelieux”, créé par Philippe de Pallières et Hervé Marly, illustré par Alexios Tjoyas*

*Idée du jeu Écosociété par les volontaires de l’antenne de Lorient, à retrouver sur le Wikidébrouillard*

*Refonte graphique du jeu et rédaction des règles par Maëlle, volontaire de Rennes de 2023-2024 :)*

# Écosociété



Ce guide a pour but  
d'assister les meneurs,  
débutants comme  
confirmés, à la préparation  
et au déroulement du jeu.