

Règles du jeu



👥 8-10+ ⌚ 30' 👤 7+

Avant-propos

Le jeu Panique au Camp est né lors d'un camp pour les responsables Flambeaux de la brigade suisse auquel étaient invités les Flambeaux français. Le projet a germé à la suite d'une discussion entre Loris Rüfenacht et Myriam Sidibe, la chargée de développement du mouvement des Flambeaux français.

L'idée était de réaliser une version d'un jeu très connu adaptée à notre mouvement scout. Loris a aussitôt été intéressé par le projet et a commencé à chercher des idées de rôles scouts pertinents pour le jeu. À la fin du camp, Loris avait trouvé la plus grande partie des cartes du jeu ainsi qu'une équipe de responsables motivé·e·s à l'aider et à s'investir dans cette aventure. Nous avons alors choisi de faire une version complète du jeu, avec les extensions, et même de créer plusieurs rôles exclusifs aux Flambeaux.

Lors de nos premières recherches, nous avons été rapidement confronté·e·s aux différences du scoutisme entre les deux pays voisins. Le jeu se voulant être un outil rassemblant entre le mouvement des Flambeaux suisse et celui français, des choix ont dû être faits quant aux diverses appellations.

Afin d'offrir une lisibilité maximale, nous avons décidé de ne pas mettre de double appellation sur les cartes*. Tous les choix ont été approuvés par les deux Brigades Flambeaux ; nous vous remercions donc de votre compréhension en espérant de tout cœur que même si les appellations ne sont pas exactement celles auxquelles vous êtes habitué·e·s, vous en saisissez l'essentiel.

Pour l'équipe, Loris Rüfenacht

* À l'exception de la carte Responsable de Brigade/Coordinateur National.

Contenu de la boîte

50 cartes :

- 45 cartes rôle de camp
- 4 rappels des tours
- 1 tuile

Règles du jeu

Contexte

Nous sommes au camp d'été. Il fait beau et chaud et les Participant·e·s comme les Responsables s'amuse(nt). Cependant, nous remarquons que le camp se vide petit à petit de ses membres. Une équipe de Responsables Mécontent·e·s tente de saboter le camp en le vidant complètement de ses membres. Unifiez-vous en tant que Participant·e·s et renvoyez les Opposant·e·s du Camp à la maison !

Buts du jeu

Pour les **Opposant·e·s du Camp**

Étant d'accord avec le Responsable de Camp, ils désirent renvoyer tou·te·s les Participant·e·s à la maison petit à petit sans se faire démasquer afin de ne pas se faire renvoyer à son tour. Le terme Opposant·e·s du Camp désigne l'ensemble des rôles cherchant à vider le camp de ses Participant·e·s.

Pour les **Participant·e·s**

Souhaitant rester le plus longtemps possible sur le lieu de camp pour profiter de ce dernier, les Participant·e·s se réunissent chaque jour pour tenter de trouver qui sont les Opposant·e·s du Camp et les renvoyer chez eux. Le terme Participant·e·s désigne l'ensemble des rôles œuvrant pour le bien du camp.

Pour les **Solitaires & les Ambigu·e·s**

N'étant ni en désaccord avec les Opposant·e·s du Camp, ni d'accord avec leurs choix, les Solitaires & les Ambigu·e·s doivent faire leur propre chemin dans la partie afin de parvenir à leur fin. Ils·elles doivent jouer astucieusement afin de ne pas se faire démasquer par les autres.

Dans la suite des règles, une distinction sera faite entre les termes joueur·euse·s et participant·e·s, le premier désignant l'ensemble des personnes prenant part à une partie de «Panique au Camp» et le second désignant l'ensemble des rôles Participant·e·s et comprenant parfois les Solitaires et Ambigu·e·s.

Préparation

Pour commencer, il vous faut choisir un·une meneur·euse du Jeu (MDJ). Cette personne ne joue pas mais anime et dirige la partie. Une personne passionnée, ayant déchiffré les règles sera la plus aptes à transmettre une ambiance d'amusement et de divertissement.

Toutes les cartes ne sont pas nécessaires au bon déroulement d'une partie. Choisissez celles que vous désirez faire intervenir.

Les joueur·euse·s s'installent de façon à former un cercle. Le·la MDJ mélange les cartes et distribue une carte face cachée à chaque joueur·euse.

Si le Boute-en-train est présent, le·la MDJ préparera 3 cartes qu'il·elle gardera cachées après la distribution afin de permettre au Boute-en-train de choisir l'une d'elles.

Chaque joueur·euse prend connaissance de sa carte et la repose devant

lui·elle de manière à permettre au MDJ de la reprendre. S’il devait y avoir des questions quant au rôle figurant sur la carte, le·la joueur·euse demande de l’aide au MDJ en lui montrant discrètement sa carte tout en s’assurant qu’aucun·e autre joueur·euse n’a pu la voir.

Conseils

Répartition

- De 05 à 09 joueur·euse·s-> 2 Opposant·e·s du Camp
- De 10 à 14 joueur·euse·s-> 3 Opposant·e·s du Camp
- De 15 à 18 joueur·euse·s-> 4 Opposant·e·s du Camp
- De 19 à 23 joueur·euse·s-> 5 Opposant·e·s du Camp
- Plus de 24 joueur·euse·s-> 6 Opposant·e·s du Camp
- Max. 44 joueur·euse·s -> 8 Opposant·e·s du Camp

Les autres cartes peuvent être jouées quelque soit le nombre de joueur·euse·s. La carte les «Blessés» exige toutefois la présence de «la Pharmacienne» de Camp et le «Joueur de Clairon» exige la présence de plusieurs Simples Participant·e·s.

Il est fortement recommandé d’utiliser la **Pharmacienne de Camp** et les **Cousines** lors de chacune de vos parties.

Exemple de composition pour 8 joueur·euse·s :

- 2 Responsables Mécontents
- 1 Pharmacienne de Camp
- 1 Cousines
- 1 Sizenier
- 1 Équipe Musicale
- 1 Novice
- 1 Blessée.

Pour commencer, le·la MDJ décrit rapidement l’atmosphère aux joueur·euse·s. Il·elle insiste sur le fait de rester anonyme sur son rôle car les Opposant·e·s du Camp rôdent et cherchent qui renvoyer.

Une fois le contexte établi, le·la MDJ dit la phrase suivante : « Il se fait tard sur le lieu de camp ; tous les participants et toutes les participantes vont se coucher. »

Tou·te·s les joueur·euse·s ferment alors les yeux et baissent la tête tout en laissant leur carte devant eux·elles. Les personnages appelés par le·la MDJ se réveilleront (en ouvrant les yeux) pour passer à l’action, puis se rendormiront (en fermant les yeux) après avoir accompli leur tâche. Personne ne parle pendant la nuit à l’exception du·de la MDJ.

Les tours de jeu

(n1) = le·la joueur·euse ne se réveille que lors de la première nuit.
(v) Les variantes de jeux peuvent modifier le réveil du·de la joueur·euse.

Déroulement d’une nuit au camp

- 1) La Novice (v)
 - 2) Le Boute-en-train (v)
 - 3) Le Responsable de Brigade / Le Coordinateur National (n1)
 - 4) La Blessée (n1)
 - 5) Le Sizenier (n1) (v)
 - 6) L’Équipe Musicale (v)
 - 7) La Promettante (n1)
 - 8) L’Ange Gardienne
 - 9) Le Cuisinier (n1)
 - 10) Les Opposant·e·s du Camps :
 - Responsables Mécontent·e·s
 - Responsable de Camp
 - Parents des Enfants
 - Saboteurs
 - Promettante et Cuisiniers’ils sont devenus des Opposant·e·s du Camp
 - 11) Le Responsable de Camp
 - 12) Les Parents des Enfants
 - 13) Le Saboteur
 - 14) Le Coach JS
 - 15) Les Cousines
 - 16) Le Scout Malgré Tout
 - 17) La Pharmacienne de Camp
 - 18) La Pilote d’Hélicoptère d’Urgence
 - 19) Le Responsable de Camp adjoint
 - 20) La Haute Maîtrise
 - 21) L’Équipe Nationale
 - 22) Les Chargés de Communication
 - 23) Le Joueur de Clairon
- LE CAMP SE RÉVEILLE
- VOTE DU CAMP
- LE CAMP SE RENDORT
- 24) Les Visiteurs de Camp
 - 25) La Susceptible

- Rôles ne se réveillant pas la nuit :
- Junior
 - Le Rageur
 - La Responsable de Troupe
 - Le Responsable de Groupe
 - La Petite Sœur
 - Le Responsable de Brigade
 - Le Coordinateur National
 - Responsable de Patrouille
 - Les 1er·es RP
 - Les Simples Participants
 - Le Bivouaqueur

Les cartes

Les cartes du jeu sont regroupées en trois catégories :

1. Les **Opposant·e·s du Camp** en **rouge**,
2. Les **Participant·e·s** en **vert**
3. Ceux·celles qui cherchent leur propre victoire appelé·e·s aussi les **Solitaires & les Ambigu·e·s** en **bleu**.

Les Opposants·e·s au Camp



Les responsables mécontents

Les Responsables Mécontent·e·s se rencontrent en secret toutes les nuits afin de décider qui ils·elles veulent renvoyer du camp. Le jour, ils·elles se font passer pour des responsables normaux·ales et sans histoire. Lorsque le·la MDJ les réveille, ils·elles désignent la personne qu'ils·elles souhaitent renvoyer le matin suivant. Quand le·la MDJ connaît la personne à renvoyer, les Responsables Mécontent·e·s peuvent se rendormir. **Chaque nuit, les Responsables Mécontent·e·s se réveillent et désignent un·e joueur·euse qu'ils·elles désirent renvoyer.**

Variante : si vous êtes plus de 20 personnes, permettez aux Opposant·e·s du Camp de renvoyer deux personnes par nuit au lieu d'une afin de créer des parties plus courtes et plus intéressantes.



Le responsable de camp

Le Responsable de Camp est le premier Opposant du Camp. Selon lui, le budget nourriture du camp n'est pas assez conséquent et cela peut mettre les participant·e·s en danger. Il a donc réuni secrètement autour de lui une équipe de Responsables Mécontent·e·s qui sont du même avis. La maîtrise ne veut pas revoir le budget alloué à l'économat. Il souhaite donc renvoyer les jeunes chez eux·elles pour leur bien.

Le Responsable de Camp participe au vote d'exclusion avec les Responsables Mécontent·e·s. Chaque nuit, il se réveille après le vote d'exclusion des Opposant·e·s du Camp et il peut indiquer au MDJ s'il désire ou non rallier le·la pauvre participant·e à sa cause et lui éviter ainsi de rentrer à la maison. Le·la participant·e, convaincue par le Responsable de Camp, change alors d'équipe et rejoint les Opposant·e·s du Camp. Le Responsable de Camp ne peut rallier à sa cause qu'UN·E SEUL·E participant·e renvoyé·e. **Le Responsable de Camp peut désigner au MDJ s'il désire garder le·la joueur·euse renvoyé·e pour en faire un·e Responsable Mécontent·e tant qu'il ne l'a pas déjà fait.**

La maîtrise est le nom du comité de responsables qui organise le camp ou même les rencontres. La partie de la maîtrise qui organise le camp est appelée Haute Maîtrise.



Les parents des enfants

Le·la joueur·euse Parents des Enfants se réveille chaque nuit en même temps que les Responsables Mécontent·e·s, mais une fois que ces dernier·ère·s sont retourné·e·s dormir, il·elle peut, tant qu'aucun·e Opposant·e du Camp n'a été renvoyé·e, reprendre un de ses enfants à la maison. Dès qu'un·e Opposant·e du Camp a été renvoyée, le Parent des Enfants ne peut plus reprendre l'un de ses enfants à la maison. L'enfant repris à la maison n'est pas signalé à la Pharmacienne de Camp. **Les Parents des Enfants désignent au MDJ un·e nouveau·elle joueur·euse qu'ils reprennent à la maison tant qu'aucun Opposant·e du Camp n'a été renvoyé·e.**

ASTUCE : Ne jouez la carte Parent des Enfants que si vous êtes un grand groupe pour ne pas voir l'effectif du camp trop vite réduit. Si le groupe n'est pas très nombreux, ne réveillez les Parents des Enfants qu'une nuit sur deux.



Le saboteur

Le Saboteur est un participant voulant faire des blagues de mauvais goût au reste du camp. Un soir, alors qu'il allait saboter les nœuds des toilettes et défaire des tendeurs de tente, il tombe sur les Responsables Mécontent·e·s. Il se lie à eux·elles et se réveille chaque nuit en même temps qu'eux·elles pour renvoyer un·e participant·e du camp.

Une nuit sur deux, il se réveille seul pour choisir de dénoncer anonymement un·e Responsable Mécontent·e pour qu'il·elle soit renvoyé·e le lendemain matin. **Le Saboteur gagne seulement s'il est le seul en vie à la fin de la partie. Une nuit sur deux, le Saboteur désigne au MDJ un Responsable Mécontent·e qu'il veut renvoyer.**



La pilote d'hélicoptère d'urgence

La Pilote d'Hélicoptère d'Urgence est une Opposante du Camp qui commence la partie en Simple Participante. Le·la joueur·euse ne sait donc pas qui sont les autres Opposant·e·s du Camp. Une fois que la moitié des Opposant·e·s du Camp ont été renvoyé·e·s, la Pilote d'Hélicoptère d'Urgence fait son entrée.

À partir de la nuit suivante, celle-ci se réveillera seule pour choisir d'hélicopter un·e jeune par nuit à l'hôpital. La Pilote d'Hélicoptère d'Urgence ne se réveille jamais avec les autres Opposant·e·s du Camp. Comme la Pilote d'Hélicoptère d'Urgence se réveille après la Pharmacienne de Camp, cette dernière ne connaît pas l'identité du·de la participant·e héliporté·e pendant la nuit. **La Pilote d'Hélicoptère d'Urgence n'intervient dans le camp pour hélicopter des participant·e·s qu'à partir du moment où la moitié des Opposant·e·s du Camp ont été renvoyé·e·s.**

VARIANTE : Si vous jouez avec de jeunes personnes, permettez au ou à la joueur·euse Pilote d'Hélicoptère d'Urgence de se dévoiler lors du premier réveil des Opposant·e·s du Camp en faisant un signe discret. Ça évitera qu'il·elle ne se fasse renvoyer trop vite et lui permettra de profiter au mieux de son rôle.



La promettante

La Promettante est une simple participante qui effectue sa promesse avec son·sa parrain·marraine. La Promettante désigne au MDJ la personne qu'elle veut prendre comme Parrain·Marraine de Promesse.

Dès que le Parrain ou la Marraine de la promettante est renvoyé·e du camp, la jeune attristée par la perte de son·sa grand·e ami·e va chercher à saboter le camp pour se venger du départ du Parrain ou de la Marraine. Elle rejoindra dès la nuit suivante l'équipe des Opposant·e·s du Camp. La Promettante n'est pas détectée par le Coach JS. **La Promettante désigne au MDJ un·e parrain·marraine. Tant que ce·cette dernier·ère n'est pas renvoyé·e, la promettante joue comme une Simple Participante. Quand le·la parrain·marraine est renvoyé·e, la Promettante rejoint le camp des Opposant·e·s du Camp.**

INFO : La Promesse Scoute est vécue comme un engagement de l'enfant envers le groupe scout, dans le mouvement des Flambeaux, aussi envers Dieu. Le·la participant·e choisit un parrain ou une marraine, un·e responsable qu'il·elle connaît bien, qui sera son·sa référent·e tout au long de sa vie scoute. Les paroles de la promesse Flambeaux sont les suivantes :

« Je promets, sur mon honneur et avec la grâce de Dieu, de faire tout mon possible pour servir Dieu, ma Famille, ma Patrie, aider mon prochain en tout temps et obéir à la loi de l'éclaireur. »



Le cuisinier

Le Cuisinier va choisir dès la première nuit s'il souhaite participer au bon déroulement du camp ou s'il veut le saboter avec les Opposant·e·s du Camp en cuisinant des plats indigestes rendant malades plusieurs participant·e·s. **Le Cuisinier indique au MDJ son choix entre Participant et Opposants du Camp.**

VARIANTE : Le Cuisinier peut choisir d'apaiser les sautes d'humeur du Rageur avec ses plats et de devenir ainsi le confident du Rageur. S'il choisit cette option, le·la MDJ va toucher la tête du Rageur et du Cuisinier pour qu'ils sachent qu'ils travaillent ensemble.

Le Cuisinier pourra aussi aider le Rageur à choisir quel·le participant·e prendre à la maison avec lui lors de son renvoi. Attention à ne pas se faire démasquer par les Opposant·e·s du Camp !

Les participant·e·s



Les Participants

Les Simples Participant·e·s sont de jeunes enfants venus profiter du camp. Les Simples Participant·e·s n'ont pas de tour durant la nuit et leur rôle consiste à être observateur·trice·s lors des débats afin de venir en aide à l'ensemble du camp en démasquant les Opposant·e·s du Camp. **Les Simples Participant·e·s participent au débat du camp.**



Le joueur de clairon

Le Joueur de Clairon réveille les autres participant·e·s du camp avec son clairon. Chaque matin il découvre l'identité d'un·e Simple Participant·e en commençant à sa gauche. Le·la MDJ lui montre du doigt le·la joueur·euse sans lui montrer sa carte. La carte Joueur de Clairon ne s'utilise que si plusieurs Simples Participant·e·s sont présent·e·s dans le camp (idéalement 3 ou plus). **Le Joueur de Clairon découvre chaque nuit l'identité d'un·e nouveau·elle Simple Participant·e.**

VARIANTE : Indiquez aussi au ou à la joueur·euse possédant la carte Joueur de Clairon les autres rôles des participant·e·s sans lui montrer les cartes telles que la Promettante, le Rageur et le Saboteur. Cela lui donnera un doute sur les personnes que vous lui désignerez et compliquera donc sa tâche. Ne donnez aucune indication quant à la faction des participant·e·s



La responsable de groupe

La Responsable de Groupe (RG) est en elle-même un symbole d'innocence. Après avoir été responsable de longues années, elle est montée en grade petit à petit avant de devenir la responsable sans laquelle son groupe n'existerait pas. Le comportement exemplaire de la RG fait qu'il est impensable qu'elle soit une Opposante du Camp. La Responsable de Groupe n'a pas de rôle la nuit. **La Responsable de Groupe est innocente dès le début de la partie elle retourne sa carte pour révéler son identité et joue comme si elle était une Simple Participante**



La pharmacienne de camp

La Pharmacienne de Camp est capable de décider si un·e participant·e doit être renvoyé·e du camp pour des raisons de santé ou si au contraire il·elle doit impérativement rester sur le lieu du camp. Chaque nuit, elle se réveille pour connaître l'identité de la personne désignée par les Opposant·e·s du Camp. La Pharmacienne de Camp peut alors agir de différentes manières :

- Elle empêche le·la joueur·euse d'être renvoyé·e du camp (elle peut aussi se protéger elle-même) Et / Ou
- Elle décide de renvoyer quelqu'un d'autre.

La Pharmacienne de Camp ne peut effectuer ces deux actions qu'une seule fois dans chaque partie. Elle peut évidemment ne rien faire ou faire les deux en même temps. Les enfants repris du camp par les Parents des Enfants et les participant·e·s hélicoporté·e·s à l'hôpital par la Pilote d'Hélicoptère d'Urgence ne sont en aucun cas indiqué·e·s à la Pharmacienne de Camp. **La Pharmacienne de Camp se réveille chaque nuit pour connaître l'identité des futur·e·s renvoyé·e·s et peut choisir d'agir une fois dans la partie en gardant le·la joueur·euse dans le camp. Elle peut aussi renvoyer un·e autre joueur·euse du camp.**

Variante : si vous êtes plus de 20 personnes, permettez à la Pharmacienne de Camp d'agir deux fois de chaque manière.



Les blessés

Les Blessés est un·e participant·e qui a eu un accident sans gravité le premier jour du camp et qui est depuis gardé par la Pharmacienne de Camp.

Les Blessés est protégé du renvoi par les Opposant·e·s du Camp tant que la Pharmacienne de Camp est présente. En revanche, si la Pharmacienne de Camp vient à être renvoyée du camp par les Opposant·e·s du Camp, les Blessés ne pouvant plus être pris en charge par les autres responsables rentre immédiatement à la maison.

Si la Pharmacienne de Camp vient à être renvoyée lors du vote avec les participant·e·s, les Blessés dévoile immédiatement son rôle en retournant sa carte de manière à ce qu'il·elle soit innocenté·e aux yeux de tou·te·s. Les Blessés peut être renvoyé par le vote des participant·e·s même si la Pharmacienne de Camp est encore là.

Veuillez uniquement jouer le rôle des Blessés si vous jouez avec la Pharmacienne de Camp. Et soyez bien attentif à ce que les Opposant·e·s du Camp ne le·la renvoient pas tant que la Pharmacienne de Camp est active.

Le Blessé est protégé durant la nuit tant que la Pharmacienne de Camp est présente sur le lieu de camp. Si le Blessé est renvoyé durant le vote du camp, il·elle est innocenté·e. Si la Pharmacienne de Camp est renvoyée, les Blessés est aussi renvoyé.



Les cousines

Les Cousines se disent tout. Elles sont au courant de tous les ragots du camp. Elles peuvent même être au courant de choses avant que celles-ci ne se réalisent. **Chaque nuit, les Cousines se lèvent et peuvent connaître l'identité secrète d'un·e participant·e. Les Cousines désignent au MDJ un·e joueur·euse dont elles veulent connaître l'identité secrète.**

Le MDJ montrera la carte du·de la joueur·euse aux Cousines.



Le Scout Malgré Tout

Le Scout Malgré Tout (SMT) se déplace en chaise roulante. Alors qu'il regagnait sa tente le soir, il s'embourbe dans la boue. Une autre personne passant à cet endroit, se présente à lui ; Le SMT désigne au MDJ le·la joueur·euse qui viendra l'aider à se dégager.

Le·la MDJ va montrer la carte du ou de la joueur·euse au SMT. Si le·la joueur·euse venu·e sortir la chaise roulante de la boue est un·e Participant·e du Camp, il·elle est protégé·e pour la nuit. En revanche, si c'est un·e Opposant·e du Camp, le·la joueur·euse se réveillera le lendemain avec deux votes contre lui·elle.

Le·la MDJ va déposer la tuile spéciale du SMT devant le·la joueur·euse afin que tou·te·s les participant·e·s se levant après lui sachent la nature du rôle du ou de la joueur·euse. Le SMT peut désigner la même personne autant de fois qu'il le souhaite et plusieurs nuits de suite.

Le SMT désigne une personne au MDJ qui va lui montrer son rôle. Si le·la joueur·euse est un·e Opposant·e du Camp, le MDJ dépose la tuile spéciale devant le·la joueur·euse. Si c'est un·e participant·e, ce·cette dernier·ère est protégé·e pour la nuit.

Les SMT organisent des activités scouts pour les enfants et les jeunes en situation de handicap mental, physique ou multiple. Le programme adapté à leurs besoins est axé sur les fondements du Mouvement Scout de Suisse et encourage les participant·e·s de la manière la plus personnalisée possible. Ils obtiennent ainsi la possibilité de découvrir le monde, de poser des questions et de faire des expériences.



L'ange gardienne

L'Ange Gardienne peut chaque nuit choisir une personne qui sera protégée contre le renvoi du camp pendant la nuit.

L'Ange Gardienne ne peut pas protéger deux nuits de suite la même personne pour éviter que le camp ne découvre de qui elle est véritablement l'Ange Gardienne. Si les Opposant·e·s du Camp ont choisi d'éliminer la personne protégée par l'Ange Gardienne, il est très important que vous indiquiez quand même à la Pharmacienne de Camp et au Responsable de Camp la personne menacée d'un renvoi. **L'Ange Gardienne protège un·e joueur·euse du renvoi en le·la désignant au MDJ. L'Ange Gardienne peut se protéger elle-même, mais ne peux pas protéger une même personne deux nuits de suite.**

INFO : Régulièrement, lors des camps d'été Flambeaux, les jeunes aiment jouer au jeu de L'Ange Gardien : chaque participant·e tire au sort une autre personne du camp à qui il·elle doit rendre de petits services de manière anonyme durant le camp, comme par exemple lui faire sa vaisselle. En France, ce jeu peut porter le nom de « Cacahuètes »



Le sizenier

Le Sizenier est responsable de sa sizaine. Il a été choisi pour occuper ce poste. Le Sizenier aime bien s'amuser à imaginer des enfants amoureux. Lors de la première nuit, le Sizenier se réveille pour désigner deux personnes qui seront amoureuses pendant le camp.

Si l'un des amoureux devait être renvoyé du camp, l'autre le suivrait immédiatement. En aucun cas les amoureux ne peuvent se désigner l'un l'autre comme étant suspect d'être des Opposant·e·s du Camp. Si les deux amoureux ne sont pas dans le même camp, ils perdent leur objectif initial, qui devient dès lors être les derniers membres présents sur le lieu de camp. Les amoureux gagnent alors la partie. **Le Sizenier désigne deux joueur·euse·s au MDJ la première nuit puis se rendormira. Le·la MDJ va toucher la tête des deux personnes qui deviendront un couple.**

VARIANTE : Si vous jouez en grands groupes, permettez au Sizenier de créer un couple chaque matin. Cela raccourcira un peu les parties et donnera lieu à de sérieuses rigolades.

INFO : La sizaine est un petit groupe d'environ six participant·e·s qui ont entre 7 et 11 ans. Dans les mouvements Flambeaux, les noms donnés aux enfants sont Petits-Flambeaux pour les garçons et Petites-Flammes pour les filles.



Le bivouaqueur

Le Bivouaqueur a décidé de passer lors du camp son brevet trappeur. Il doit donc dormir une nuit tout seul, hors du camp, avec le minimum de matériel. La nuit, depuis son emplacement, il peut observer le camp et il aperçoit les Opposant·e·s du Camp qui se réunissent.

Le·la joueur·euse possédant la carte du Bivouaqueur a le droit d'observer les Opposant·e·s du Camp, mais il·elle doit rester discrète car si les Opposant·e·s du Camp réalisent qu'il·elle n'est pas l'un·e des leurs, ils·elles ordonnent immédiatement son renvoi à la maison et la Pharmacienne de Camp ne peut rien faire. **Le Bivouaqueur peut observer les Opposant·e·s du Camp lorsque ces derniers se réveillent mais ne doit pas se faire attraper.**



Le Coach JS

Le Coach JS est venu inspecter le camp et voir si tout se déroule bien. Comme il remarque rapidement que rien ne va et que des responsables ne font pas ce qu'ils·elles doivent faire, il reste dans le camp afin d'indiquer, par un grognement de mécontentement pendant le carré de rassemblement du matin, si un·e Opposant·e du Camp est assis·e à ses côtés.

Le·la MDJ à l'aide de la phase suivante : « Le Coach JS indique au reste du camp la présence d'un Opposant ou d'une opposante du Camp » indique à tout·e·s les joueur·euse·s qu'un·e Opposant·e du Camp est aux côtés du Coach JS. Pour la prochaine nuit, le MDJ considèrera la personne à côté de celle qui vient d'être renvoyée comme étant la personne à côté du Coach JS. **Le·la MDJ indique le matin à l'ensemble du camp si le Coach JS est à côté d'un·e Opposant·e du Camp.**

INFO : JS : abréviation pour Jeunesse et Sport. Le Coach JS (en Suisse) ou l'Inspecteur JS (en France) est une personne externe au camp ayant la formation adaptée pour suivre le déroulement du camp et ses activités. En Suisse, si le Coach JS accepte un camp, ce dernier reçoit une subvention de Jeunesse et Sport, mais cela demande une préparation approfondie des activités



Le rageur

Le Rageur est un participant colérique. Lorsque le Rageur est renvoyé du camp, il perd le contrôle et prend de force avec lui le·la participant·e de son choix.

VARIANTE : Si vous jouez la variante où le Cuisinier aide le Rageur dans ses sautes d'humeur, réveillez-les chaque nuit pour qu'ils puissent discuter sans bruit. Le Cuisinier pourra aussi guider le Rageur dans le choix du ou de la participant·e à prendre avec lui lors de son renvoi.



La petite soeur

Lorsque la nuit, la Petite Sœur est renvoyée du camp, ses parents viennent la chercher le matin. Comme ils ne désirent pas faire d'autres trajets, ils embarquent avec eux son grand frère qui est le premier ou la première Opposant·e du Camp présent à la gauche de la Petite Sœur.



La responsable de patrouille

La Responsable de Patrouille est une ado responsable de sa patrouille. **Si, lors du vote des participant·e·s, une égalité entre plusieurs joueur·euse.s survient, la Responsable de Patrouille choisit de prendre pour elle la sanction, pour laisser ses patrouillard·e·s profiter du camp. Elle est donc renvoyée du camp.**

INFO : Les Patrouilles sont des groupes d'environ 8 Flambeaux entre 11 et 16 ans. Chaque patrouille a à sa tête un·e Responsable de Patrouille et un·e Responsable de Patrouille adjoint·e, communément appelé Haut de Patrouille. Les membres d'une patrouille sont nommé·e·s patrouillard·e·s et ont chacun·e un Poste d'Action défini : Cuisinier, Reporteur, Soigneur, animateur, etc...



Les 1er RP

Les 1er RP sont de jeunes responsables, encore en formation. À cause de leur manque d'expérience, la première fois que le·la joueur·euse 1er RP est renvoyé·e du camp, il·elle retourne sa carte et perd son droit de vote. **Il faut donc que le camp vote une deuxième fois contre lui·elle pour qu'il·elle soit effectivement renvoyé·e.**



La susceptible

La Susceptible est une jeune doutant sans cesse des choix faits par la maîtrise de camp. Une fois, elle insiste tellement auprès des responsables pour refaire un vote, que les responsables acceptent.

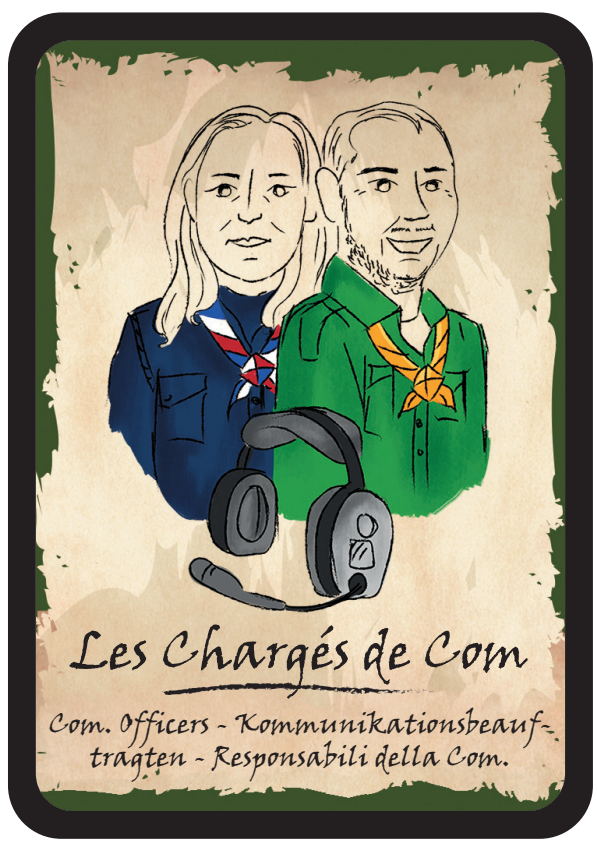
La Susceptible ne peut indiquer qu'une fois au début de la nuit au MDJ qu'il souhaite refaire voter tout·e·s les joueur·euse.s, et l'ensemble du camp se réveille pour voter une nouvelle fois avant de retourner dormir. **La Susceptible indique une fois dans la partie au MDJ un vote à refaire. Le camp se réveille et vote à nouveau.**



Le responsable de camp adjoint

Le Responsable de Camp Adjoint travaille avec le Responsable de Camp. Il constate qu'au sein de la maîtrise il y a des comportements étranges et décide alors de mener sa propre enquête. Pour ce faire il va, chaque nuit, désigner une personne au MDJ. S'il y a au moins un Opposant du Camp entre la personne désignée et ses deux voisin, le Responsable de

Camp Adjoint continuera son enquête le lendemain. Sinon, il ne recommencera pas les nuits suivantes mais connaîtra l'identité de trois responsables fidèles. **Le Responsable de Camp Adjoint désigne au MDJ un·e joueur·euse. Le·la MDJ lui indique s'il y a entre cette personne et ses deux voisin·e·s un·e Opposant·e du Camp. S'il y a effectivement un·e Opposant·e du Camp, le Responsable de Camp Adjoint continuera le lendemain, sinon, il arrête de se réveiller.**



Les chargés de communication

Rôle spécial avec l’extension «communication». Sans l’extension, cette carte peut être jouée comme simple participant. Les Chargés de Communication veulent comprendre pourquoi autant de participant·e·s sont renvoyé·e·s du camp. Ils utilisent alors leur fonction pour communiquer avec les participant·e·s renvoyé·e·s en utilisant les cartes spéciales Communication.

Chaque nuit, le·la MDJ tend au·à la joueur·euse qui détient la carte Chargés de Communication, 3 cartes Communication pour qu’il·elle en choisisse une. Le·la MDJ met la carte choisie au milieu du·de la joueur·euse pour que le matin, la carte choisie soit lue par la personne située à gauche du·de la dernier·ère renvoyé·e et les participant·e·s renvoyé·e·s du camp devront répondre à la question posée uniquement par Oui ou par Non. **Une fois que les joueur·euse·s auront répondu, le·la MDJ défaussera la carte (il·elle ne la remettra pas dans le paquet avant la fin de la partie et mélangera le paquet de cartes restantes pour la prochaine nuit). Les Chargés de Communication choisissent une carte Communication qui sera lue par l’ensemble du camp. Les renvoyé·e·s répondent à la question.**



Le Resp. de Brigade / Le Coordinateur National

Le Responsable de Brigade (CH) et le Coordinateur National (FR) sont responsables d’une instance des Flambeaux, pour la Suisse de l’Équipe Romande, pour la France de l’Équipe Nationale.

Ils sont venus incognitos dans le camp pour le visiter sans être reconnus. S’ils sont renvoyés lors de leur visite, l’ensemble des participant·e·s, sous le choc, oublie de se réveiller la nuit pour accomplir leurs tâches secrètes. Seuls les Opposant·e·s du Camp et les Solitaires & les Ambigu·e·s se réveillent encore la nuit pour faire avancer leur cause. **Si le Responsable de Brigade ou le Coordinateur National sont renvoyés, les Participant·e·s ne se réveillent pas pendant la prochaine nuit.**

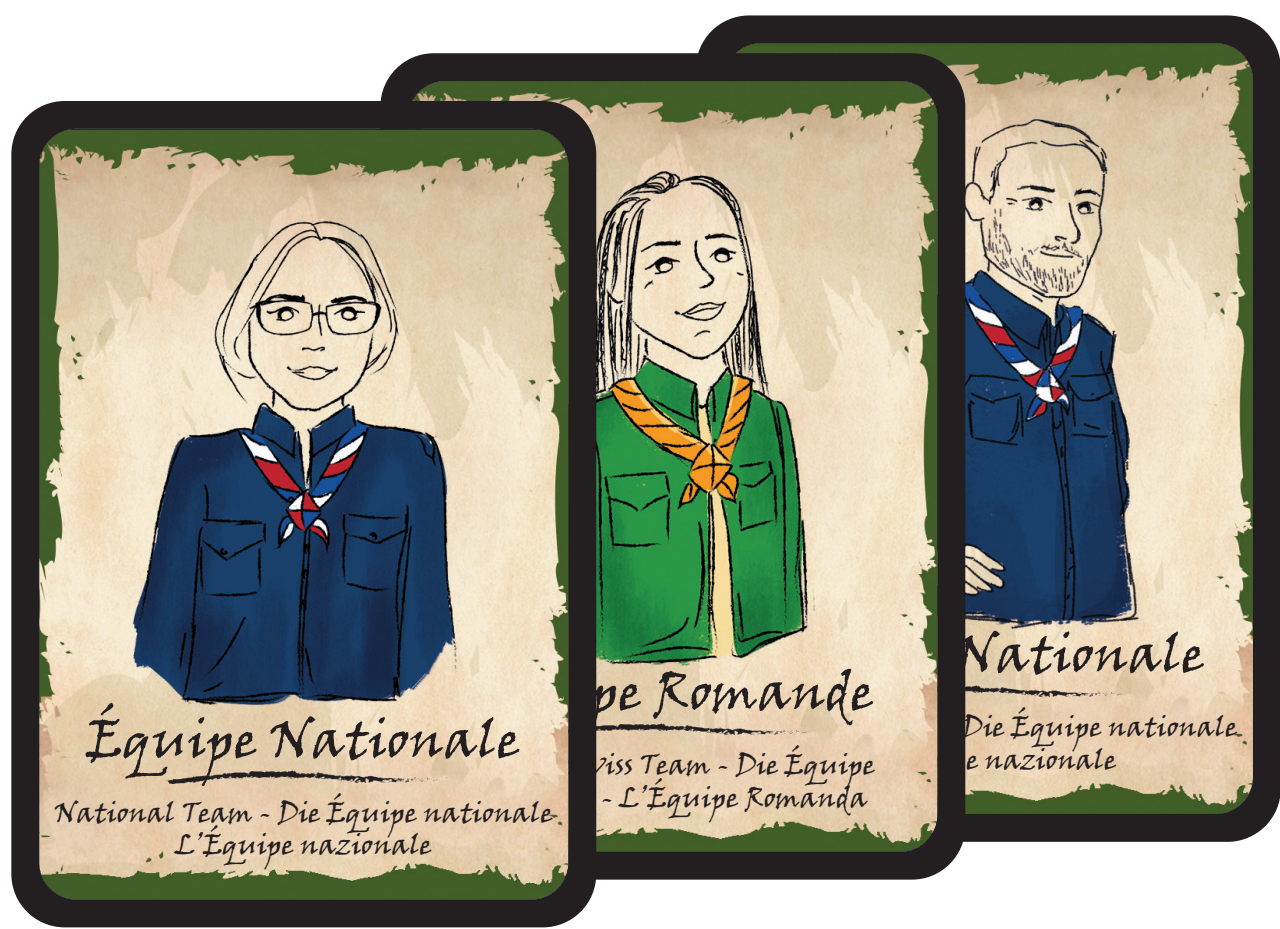
VARIANTE : Au lieu de supprimer les rôles des participant·e·s pour une nuit seulement, supprimez-les pour le reste de la partie.

INFO : En Suisse, la Brigade des Flambeaux de l’Évangile est constituée d’un Bureau responsable de la vision du mouvement, de l’Équipe Romande constituée d’un responsable de Brigade, et d’une équipe opérationnelle, aidés par un Chargé de Communication. Toutes ces personnes travaillent ensemble pour aider les groupes locaux dans la pratique de leurs activités, leur communication et les accompagnent dans les projets de démarrages de groupes. En France, ces instances sont appelées Conseil d’Administration et Équipe Nationale. Trois salariés travaillent pour le mouvement : un Coordinateur National, une Chargée de Développement et une Secrétaire.



La Haute Maîtrise

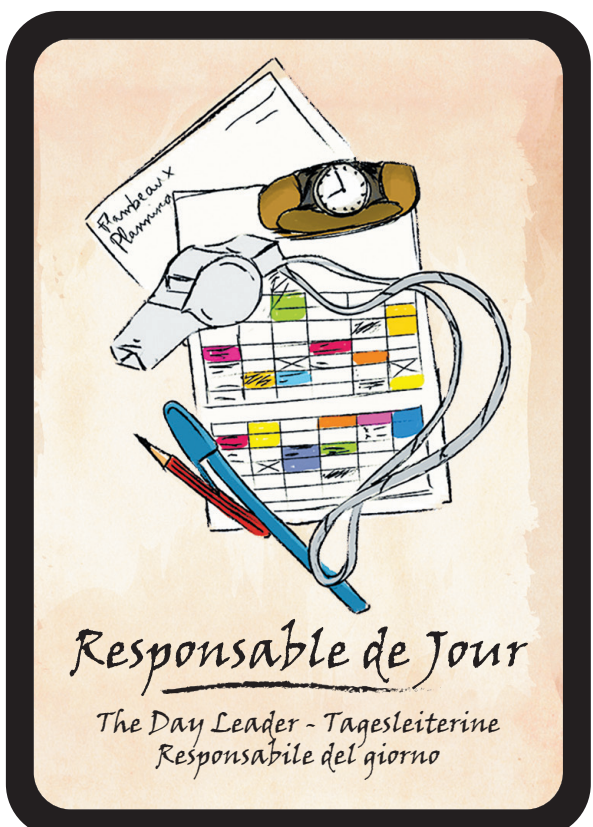
La Haute Maîtrise (CH) ou la Direction (FR) sont des responsables chargées de l’organisation du camp. **Chaque nuit, deux des membres de la Haute Maîtrise se retrouvent en cachette pour discuter de la situation de crise rencontrée sur le camp. Le MDJ leur laisse environ une minute chaque nuit pour qu’elles s’entretiennent discrètement.**



L'équipe Nationale/Romande

L'Équipe Romande (CH) ou l'Équipe Nationale (FR) sont composées de trois personnes œuvrant pour le bien de la brigade. **Chaque nuit, les trois membres peuvent se voir et ont environ 30 secondes pour prendre des décisions sur les personnes à renvoyer.**

INFO : Dans la réalité les Équipes Nationales sont composées de plus de trois personnes.



La Responsable de Jour

La Responsable de Jour est une responsable désignée au début du camp par l'ensemble des participant·e·s pour diriger la gestion du temps et des activités tout au long de la journée. En cas d'égalité lors du vote des participant·e·s, sa voix compte double. Si la Responsable de Jour est renvoyée du camp, le camp en désigne une nouvelle. **Le·la Joueur·euse**

désigné·e dépose alors la Tuile Responsable de Jour devant sa propre carte.

Les Solitaires & les Ambigu·e·s



La Novice

La Novice regarde les autres participant·e·s avec tellement d'étoiles dans les yeux qu'elle serait prête à tout pour prendre leur rôle. Ainsi, au début de chaque nuit, la Novice peut désigner au MDJ un·e joueur·euse dont elle aimerait prendre le rôle. Le·la MDJ échange ainsi les deux cartes et touche la tête du·de la joueur·euse imité·e qui sera Simple Participant·e jusqu'à la nuit suivante lorsque le·la nouveau·elle joueur·euse avec la carte de la Novice désignera à son tour un·e joueur·euse qu'elle souhaiterait imiter. Si la personne imitée est en couple, elle le reste. **La Novice indique chaque nuit un·e joueur·euse qu'elle souhaite imiter au MDJ. Le·la joueur·euse imité·e devient Simple Participant·e pour le reste de la nuit. La nouvelle Novice imitera un·e nouveau·elle joueur·euse la nuit suivante.**

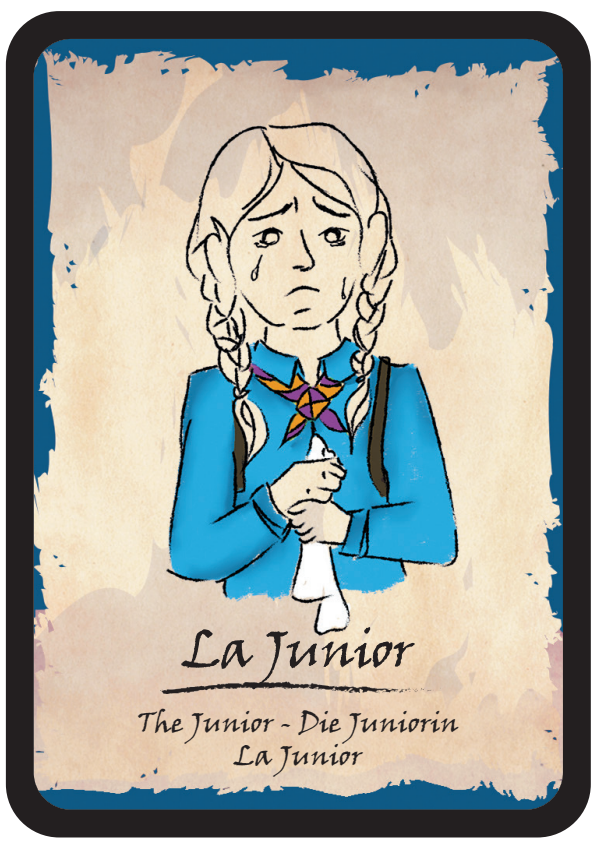
VARIANTE : Ne permettez à la Novice d'imiter un rôle que pendant la première nuit, ensuite, le·la joueur·euse imité·e sera un·e Simple Participant·e pour le reste de la partie. Cela permet notamment de gagner du temps sur des parties longues. Si le rôle de la personne imitée comporte une capacité unique (Responsable de Camp ; Pharmacienne de Camp), le·la MDJ peut choisir de reprendre le rôle comme lors du début de la partie ou de garder l'état des capacités.



Le Boute-en-train

Le Boute-en-train se réveille lors du premier tour pour choisir l'une des trois cartes face cachée que lui montre le·la MDJ. Le Boute-en-train aura donc comme identité pour le reste de la partie le rôle sur la carte qu'il aura choisi. Le Bout en train n'échange pas sa carte afin de rendre les Cousines et le Scout Malgré Tout confus·ses. **Le Boute-en-train choisi un rôle parmi trois cartes au début de la partie.**

VARIANTE : Au lieu de conserver le rôle choisi pour toute la partie, proposez au Boute-en-train de changer de rôle au début de chaque nuit.



La Junior

La Junior est une participante ne supportant pas d'être séparée de ses parents. À peine ses parents partis après l'avoir confiée aux responsables, elle éprouve déjà de l'ennui. Son but est de rentrer le plus vite possible à la maison. **La Junior gagne la partie seulement si elle est renvoyée lors de la première nuit ou du premier vote du camp.**



La Responsable d'Unité

La Responsable d'Unité (RU) chérit son unité de tout son cœur. Pendant le camp, la Responsable d'Unité comprend que les Opposant·e·s du Camp veulent renvoyer la totalité des participant·e·s y compris son unité, chose qui lui est inadmissible. La RU élabore donc un plan terrible consistant à renvoyer tou·te·s les participant·e·s ne faisant pas partie de son unité. Si la RU y parvient, elle gagne la partie. L'unité du RU est définie en début de partie par le·la MDJ en créant deux groupes bien distincts (casquette/pas casquette, lunettes/pas lunettes, etc.). La Responsable d'Unité doit convaincre les participant·e·s lors des votes du camp de renvoyer tous ceux qui ne font pas partie de l'unité auquel elle appartient. Elle ne se réveille pas la nuit. **La Responsable d'Unité doit convaincre le camp de renvoyer les joueur·euse·s qui ne font pas partie de son unité. Elle gagne seulement si elle y parvient.**

INFO : L'Unité dans un groupe scout est le nom donné à la tranche d'âge des 11-16 ans, les participant·e·s de l'Unité sont des éclais, nommés Flambeaux (garçons) ou Claires-Flammes (filles) dans les mouvements des Flambeaux suisses et français.



L'Équipe Musicale

L'Équipe Musicale du camp est constituée de musicien·ne·s (guitare, clavier, djembé, etc.). Plusieurs fois par jour, ils·elles jouent de leur instrument. Leur but est de faire tourner en boucle dans la tête de l'ensemble des participant·e·s du camp une chanson énervante. Pour y parvenir et s'assurer que tou·te·s l'auront entendue, l'Équipe Musicale va réveiller chaque nuit DEUX joueur·euse·s pour leur faire entendre leur chanson, en les désignant au MDJ, qui va toucher la tête des joueur·euse·s désigné·e·s. Ensuite, le·la MDJ va demander à tous les joueur·euse·s ayant entendu la musique nocturne depuis le début de la partie de se réveiller, ils·elles se reconnaissent, puis se rendorment. L'Équipe Musicale gagne la partie si et seulement si, elle parvient à faire entendre sa musique à tou·te·s les participant·e·s encore présent·e·s au camp. **L'Équipe Musicale désigne deux personnes par nuit qui entendent la musique qu'ils·elles jouent et gagnent quand l'ensemble des joueur·euse·s restant·e·s ont entendu·e·s la musique.**

ASTUCE : Pour pouvoir utiliser la carte Équipe Musicale dans un petit groupe, alterner le nombre de joueur·euse·s à qui l'Équipe Musicale peut faire écouter la chanson nocturne : une nuit 1 participant·e, l'autre nuit 2 participant·e·s.



Les Visiteurs du Camp

Le Visiteurs du Camp est une famille en vacances dans la région du camp, qui souhaite découvrir le scoutisme. Une fois dans la partie, à la suite du vote des participant·e·s, le·la joueur·euse Visiteurs du Camp peut indiquer au MDJ au début de la nuit qu'il·elle désire échanger sa place avec celle du ou de la participant·e renvoyé·e. Les Visiteurs du Camp échange donc sa carte avec le·la joueur·euse renvoyé·e. Le reste du camp ne doit pas savoir que les Visiteurs du Camp a utilisé sa capacité et le·la MDJ doit continuer à l'appeler au début de chaque nuit pour maintenir l'illusion. **Chaque nuit et tant que les Visiteur du Camp n'ont pas utilisé leur capacité, le·la MDJ leur montre la carte du·de la dernière renvoyé·e et les Visiteurs du Camp peuvent récupérer ce rôle.**

VARIANTE : N'indiquez pas les rôles des joueur·euse.s renvoyé·e·s pour maintenir un certain suspense sur l'identité du rôle récupéré par les Visiteurs du Camp.

VARIANTES pour Maître du Jeu

Dans la liste ci-dessous, vous aurez plusieurs variantes intéressantes pour pimenter vos parties. Bien que plusieurs détails aient déjà été mentionnés dans les règles, vous aurez ici neuf variantes.

Clair de Lune

Installez-vous dehors sous la voûte étoilée, les joueur·euse·s se positionnent en cercle autour du MDJ. Disposez devant chaque joueur·euse une petite bougie allumée. Dorénavant, chaque matin, le·la MDJ souffle la bougie de la personne renvoyée du camp et chaque soir, après le vote des participant·e·s, le·la joueur·euse renvoyé·e éteint lui·elle-même sa bougie.

Plus il fera sombre, plus les joueur·euse·s restant·e·s seront visibles grâce à leur petite lumière.

Vous pouvez aussi augmenter la difficulté en demandant aux Opposant·e·s du Camp d'éteindre eux·elles-mêmes la bougie de la personne qu'ils·elles ont choisi de renvoyer du camp. ATTENTION, si plus d'une bougie s'éteint, il n'y a pas de personne renvoyée.

Si vous n'avez pas assez de bougies, essayez avec les lampes de poche des joueur·euse.s (en pointant le faisceau vers le ciel pour ne pas blesser les yeux des joueur·euse·s en face).

La Communauté des Participant·e·s

Lorsque vous êtes un grand groupe, vous pouvez créer plusieurs camps. Idéalement, il faudrait espacer les camps entre eux en extérieur et jouer avec un camp par pièce en intérieur.

Chaque camp nécessite un jeu complet et un·e MDJ même si vous pouvez organiser une session de Jour/Nuit simultanément pour tous les camps.

Les parties se déroulent normalement, mais les joueur·euse·s peuvent décider de quitter leur camp à tout moment de la partie, sauf durant la nuit et s'ils·elles ont été renvoyé·e·s de leur camp.

Le·la joueur·euse qui décide de quitter son camp quitte le cercle avec sa carte qu'il·elle conserve secrètement. Il·elle intègre un autre camp de son choix pendant le jour et devra attendre qu'on l'autorise à venir.

Pour éviter un trop grand désordre, les organisateur·trice·s peuvent décider de limiter les allées et venues d'un camp à l'autre (p.ex. pas plus de 2 départs par camp).

Il est possible que dans un camp il y ait plusieurs personnages identiques, voire même que les Opposant·e·s du Camp désertent un camp qu'ils·elles ont jugé trop dangereux. Les MDJ choisissent alors si les participant·e·s gagnent la partie ou si le camp est infecté par l'Épidémie de Gastro (voir plus loin).

En Tout Cas, Ce n'est Sûrement Pas Lui

Tou·te·s les participant·e·s se lèvent. Puis, le·la voisin·e situé·e à gauche du·de la dernier·ère joueur·euse renvoyé·e du camp désigne un·e participant·e dont il·elle garantit l'innocence. Ce·cette premier·ère votant·e reste debout. Il·elle devra à son tour se faire innocenter s'il·elle veut rester dans le camp. Si une boucle est créée et que le·la premier·ère votant·e est innocenté·e alors qu'il ne reste plus qu'une personne debout, recommencez avec la première personne debout qui se trouve à gauche de la personne ayant voté. Le·la participant·e innocenté·e s'assied puis désigne à son tour une personne qu'il·elle veut innocenter et qui s'assiéra également. Ainsi de suite jusqu'au·à la dernier·ère joueur·euse debout qui sera le·la renvoyé·e du camp. Bien entendu, les débats restent ouverts pendant le vote.

ATTENTION, les Opposant·e·s du Camp peuvent facilement s'innocenter les un·e·s les autres et rester ainsi dans le camp pour agir. Soyez donc attentifs·ves aux votes des participant·e·s.

Murs-Murs

Avant la nuit, les participant·e·s du camp ont l'habitude d'aller voir les petits messages anonymes inscrits sur le papier devant la tente cuisine.

Chaque participant·e encore en jeu inscrit une courte phrase de son choix sur un morceau de papier et le donne au MDJ. L'auteur·trice de chaque graffiti doit rester anonyme, mais chacun·e est libre d'écrire tout ce qu'il·elle veut (avertissements, commentaires, dénonciations, compliments, etc.).

Lorsque le·la MDJ a récupéré tous les petits papiers, il·elle les lit tous dans le désordre. Les participant·e·s peuvent alors s'endormir l'esprit encore tout bouleversé par ces petits messages.

Pensez à utiliser le même papier pour éviter aux petit·e·s malin·e·s d'en deviner l'auteur·trice en reconnaissant le support sur lequel est écrit le message.

Double « Je »

La variante du Double « Je » peut être, elle aussi, jouée selon une variante. Une variante simple et une plus compliquée :

A) LA VARIANTE SIMPLE :

Cette variante permet à chacun·e d'interpréter un vrai rôle, son personnage étant visible de tou·te·s (choisi parmi les Participant·e·s ou les Joueur·euse·s Solitaires). Le·la MDJ distribue ces cartes face visible.

Le·la MDJ distribue ensuite à chaque joueur·euse une deuxième carte qui restera secrète, étant soit un·e Opposant·e du Camp, soit un·e Simple Participant·e. Chaque joueur·euse conserve cette deuxième carte secrètement tant qu'il·elle n'est pas renvoyé·e. Cette carte indique au·à la joueur·euse la faction auquel il·elle appartient.

B) LA VARIANTE COMPLIQUEE :

Préparez les cartes, mélangez-les, puis distribuez deux cartes face cachée par joueur·euse. Ces cartes resteront secrètes.

Grande Fête du Camp

Durant la Grande Fête du Camp, les cuisinier·ère·s ont préparé beaucoup de très bons plats comme des chamallows grillés. Malheureusement, les chamallows ont laissé des effets secondaires dans tout le camp. Intégrez alors les changements suivants dans la partie (notez qu'il est préférable de jouer avec plus d'Opposant·e·s du Camp dans cette version ; de plus, elle n'est pas compatible avec les Constructions) :

Les Opposant·e·s du Camp : ne peuvent uniquement renvoyer les participant·e·s voisin·e·s de l'un d'entre eux·elles, la même règle s'applique à la Pilote d'Hélicoptère d'Urgence.

Les Cousines : n'entendent plus très bien les commérages, le·la MDJ montrera donc 3 cartes aux Cousines, celle du·de la joueur·euse et ses deux voisin·e·s en faisant en sorte que les Cousines ne puissent savoir laquelle est à qui.

Le Rageur : doit prendre l'un·e de ses deux voisin·e·s à la maison quand il est renvoyé.

Le Bivouaqueur : s'endort un peu tôt, il ne se réveille que pour espionner la Pharmacienne de Camp.

La Responsable de Jour : devra voter seule avant tou·te·s les autres participant·e·s

La Responsable de Patrouille : n'est pas renvoyée à la place d'un ex-aequo, mais à la place de l'un·e de ses deux voisin·e·s s'ils·elles sont éliminé·e·s par le vote du camp.

La Pharmacienne de Camp : n'arrive plus à lire correctement les notices des médicaments, ni à faire les bandages correctement ; ainsi, chaque nuit, elle lance deux pièces en l'air pour connaître son diagnostic.

Si les deux pièces indiquent face : la Pharmacienne de Camp le soigne correctement et le·la participant·e n'est pas renvoyé·e chez lui.

Si la première pièce indique face et la deuxième pile : la Pharmacienne de Camp se trompe légèrement dans les dosages des médicaments et le·la participant·e peut rester dans le camp, mais il·elle n'est pas assez bien pour garder ses anciennes fonctions, il·elle devient simple participant·e.

Si la première pièce indique pile et la deuxième face : la Pharmacienne de Camp se trompe de médicament et administre un mauvais produit aux participant·e·s ; le produit étant tellement mauvais, le·la pauvre participant·e décide alors de changer de camp et de le·la saboter. À partir de cette nuit, le·la joueur·euse en question devient un·e Opposant·e du Camp.

Les deux pièces indiquent pile : le·la participant·e est renvoyé·e du camp car la Pharmacienne de Camp ne sait pas quoi faire face à sa maladie.

Les pièces peuvent être remplacées par n'importe quel autre objet ayant 2 faces distinctes.

L'Ange Gardienne : ne peut se protéger elle-même ou l'un·e de ses deux voisin·e·s.

L'Équipe Musicale : ne peut jouer sa musique que devant un·e participant·e à la fois.

L'Épidémie de Gastro :

cette variante, pour être la plus intéressante possible, doit rester secrète. C'est pour cette raison qu'elle a été codée.

Dans cette variante, le·la MDJ ne met pas d'Opposant·e du Camp ; en effet, le camp subit une épidémie de gastro. Le·la MDJ va désigner lui-même les joueur·euse·s renvoyé·e·s chaque nuit jusqu'à ce que tou·te·s les participant·e·s soient renvoyé·e·s (ce qui est très rare). Pour gagner, les participant·e·s doivent clairement spécifier qu'il s'agit d'une épidémie de gastro qui sévit dans le camp. La variante prend tout son sens si les participant·e·s ne sont pas au courant qu'il n'y a pas d'Opposant·e du Camp.

Sabotage convaincant :

Les Opposant·e·s du Camp ont décidé de changer de méthode. Ils·elles ne renvoient plus les participant·e·s mais les convainquent de leur projet. Chaque joueur·euse désigné·e par les Opposant·e·s du Camp n'est plus renvoyé·e, le·la MDJ touchera le·la joueur·euse sur l'épaule pour qu'il·elle sache qu'il·elle a été convaincu·e. Le·la participant·e convaincu·e perd immédiatement ses capacités spéciales et restera anonyme auprès du reste du camp. Au fur et à mesure que le camp avance, il y aura de plus en plus de convaincu·e·s. Attention, si un·e participant·e convaincu·e est renvoyé·e du camp lors du vote des participant·e·s, tou·te·s les autres participant·e·s convaincu·e·s rentrent immédiatement à la maison. Les Opposante·s du Camp gagnent s'ils·elles arrivent à convaincre l'avant-dernier·ère participant·e.

Événements : (disponible seulement avec l'extension)

Chaque matin sauf le tout premier, un événement va bouleverser le train-train tranquille du camp. Mélangez les cartes Événements et disposez-les face cachée en une pioche au milieu des joueur·euse·s. Dès le deuxième jour et dorénavant, chaque matin, le·la dernier·ère participant·e renvoyé·e lit la carte du dessus à voix haute. L'événement est mis en place. Les événements sont temporaires ou permanents, immédiats ou différés.

ASTUCE : un·e MDJ expérimenté·e peut trier ses cartes selon ses préférences pour organiser une partie personnalisée. Il·elle peut aussi sélectionner des cartes à effet permanent et les appliquer dès le début de la partie.

Équivalent **Loup-Garou :**

Pour les habitués du jeu de base « Loup-Garou », voici la correspondance entre les personnages :

Jeu de base :

Le rageur = Le chasseur

Sizenier = Cupidon

Les responsables mécontents = Loups-garous

Bivouaqueur = Petite fille

Pharmacienne = Sorcière

Novice = Voleur

Cousines = Voyante

Extension nouvelle lune :

Responsable de brigade = Ancien

RP = Bouc émissaire

1er RP = Idiot du village

Équipe musicale = Joueur de flute

Ange gardienne = Salvateur

Extension le village :

SMT = Corbeau

Le saboteur = Loup blanc

Responsable de jour = Capitaine

Extension Personnages :

RU = L'abominable sectaire

Junior = Ange

La petit soeur : Chevalier à l'épée rouillée

Cuisinier = Le chien-loup

Boute-en-train = Comédien

HM = Deux soeurs

Prometante = L'enfant sauvage

Parents des enfants = Grand méchant loup

Responsable de camp = Infecte père des loups

Susceptible = Juge bègue

Coach JS = Montreur d'ours

Responsable de camp adjoint = Renard

Visiteur de camp = Servente dévouée

ER = trois frères

Nouveaux rôles exclusifs :

Joueur de clairon

Blessés

Pilote d'hélicoptère

Remerciements et crédits

Le jeu a été créé par une équipe composée de responsables Flambeaux de Suisse en collaboration avec des responsables Flambeaux de France.

L'Équipe de réalisation remercie Dieu pour lui avoir permis de mener ce projet à bien, la Brigade Romande des Flambeaux de l'Évangile et le Mouvement des Flambeaux et des Claires Flammes de France, et tous les groupes qui les composent (spécialement pour la Suisse les groupes de La Côte, de Lausanne, de Courtételle et de Tramelan). Elina Denzler pour ses superbes illustrations et le temps qu'elle a pris pour les faire, Myriam Sidibe pour son idée et son accompagnement, Philippe Cavin & Esther Rouge pour le coaching.

Nous remercions aussi chaleureusement l'Équipe Romande ainsi que l'Équipe Nationale pour nous avoir fait confiance dans la réalisation du projet. Un énorme merci à tous ceux et toutes celles qui nous ont donné un coup de main pour la réalisation, que ce soit de près ou de loin, notamment aux traductrices, aux correcteurs, aux imprimeurs. Merci à tous ceux et toutes celles qui ont testé le jeu et nous ont fait des retours constructifs, merci à vous aussi, qui contribuez à ce projet en achetant le jeu. Nous vous souhaitons de découvrir notre pédagogie à travers des temps de rigolades et de bonne humeur.

**« Brillez comme des Flambeaux dans le monde
portant la Parole de Vie ! »**

Phillippiens 2 :15