



## ■ Activité 1

# JEU « L'AFFAIRE DES MILDIOU-FILOUS »

Il s'agit d'un jeu de rôles avec les personnages du monde viticole. Il se déroule autour d'une table.

## DÉROULEMENT DU JEU :

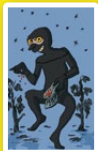
### 1<sup>RE</sup> ÉTAPE : Raconter l'histoire qui sert de support au jeu.

Côtevignest est un joli petit village de la Côte d'Or, à flanc de coteau, où l'on savoure chaque matin les premiers rayons du soleil. Ses habitants sont d'affables vignerons, fiers de leur travail qu'ils mènent tranquillement.

Autour d'eux gravitent divers personnages : le négociant, le vendangeur saisonnier, le responsable INAO\*, le chimiste spécialiste des soins à apporter au vignoble, le consommateur et... Cupidon.

Mais les vignes sont peu à peu contaminées par le mildiou. Il semble que ce soit l'œuvre de villageois malhonnêtes qui, pendant la nuit, répandent des spores de ce champignon sur les terres de leurs voisins. Les habitants de Côtevignest sont peu à peu poussés à désertir le village. Si personne ne réagit, le village et les vignes seront abandonnés aux mains de ceux que la presse locale appelle désormais les « Mildiou-Filous ».

### 2<sup>E</sup> ÉTAPE : Présenter les cartes.



• **Les Mildiou-Filous :** ce sont les villageois qui répandent le mildiou sur les terres des autres villageois. Chaque nuit, ils chassent ceux-ci du village. Le jour, ils se font passer pour des vignerons comme les autres afin de ne pas être démasqués.



• **Les Vignerons :** ce sont les plus nombreux habitants du village. Les joueurs ayant une carte Vigneron doivent faire preuve de perspicacité afin de démasquer les Mildiou-Filous.



• **Le Négociant :** chaque nuit, il connaît l'identité d'un joueur de son choix. Il doit aider les joueurs sans être démasqué par les Mildiou-Filous.



• **Le Chimiste :** s'il se fait débouter par les Mildiou-Filous ou lyncher par les villageois, il a le droit de répliquer en empoisonnant n'importe lequel des joueurs.



• **Le Responsable INAO :** cette carte est confiée à un joueur en plus de sa carte personnage. Le Responsable INAO est élu par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être Responsable INAO. Les votes de ce joueur comptent pour deux voix. S'il se fait éliminer, il désigne son successeur.



• **Le Consommateur :** deux cartes sont ajoutées au jeu. Le consommateur a le droit, pendant la première nuit, d'échanger sa carte contre l'une de ces deux cartes (face cachée). Il jouera désormais ce personnage.



• **Le Vendangeur saisonnier :** il a le droit la nuit, au moment où les spores du mildiou se répandent (où les Mildiou-Filous éliminent un joueur), de les espionner en entrouvrant les yeux. S'il se fait surprendre par un Mildiou-Filou, il quitte immédiatement le village en silence (il est éliminé), à la place de la victime désignée.



• **Cupidon :** la première nuit, il désigne deux joueurs qui seront follement amoureux l'un de l'autre. Si l'un d'eux quitte le village, l'autre le suit immédiatement. Un joueur Mildiou et un joueur Vigneron peuvent être Amoureux. Ils jouent alors contre tous les autres. Cupidon peut se désigner lui-même comme l'un des Amoureux.



## OBJECTIFS

- Développer le sens de la stratégie et la perspicacité
- Développer l'attention et la maîtrise de soi
- Développer la connaissance du monde viticole

CYCLES 2 & 3

### 3<sup>E</sup> ÉTAPE :

#### Donner connaissance des tours de jeu.

- 1 Désigner ou tirer au sort un maître du jeu.
- 2 Le maître du jeu distribue à chaque joueur une carte personnage, face cachée.
- 3 Il place au milieu du jeu 2 cartes face cachée.
- 4 C'est la nuit. Le maître du jeu demande à tous de fermer les yeux. Le village s'endort.
- 5 **Au premier tour seulement.** Le maître du jeu appelle le Consommateur. Celui-ci se réveille et regarde discrètement les deux cartes cachées puis, éventuellement, change de personnage. Il se rendort.
- 6 Au premier tour seulement. Le maître du jeu appelle Cupidon. Celui-ci se réveille et désigne les deux joueurs (dont éventuellement lui-même) qui seront amoureux. Le maître du jeu fait le tour de la table et touche discrètement le dos des deux Amoureux. Cupidon se rendort.
- 7 Au premier tour seulement. Le maître du jeu appelle les deux Amoureux. Ils se réveillent, se reconnaissent et se rendorment.
- 8 Au premier tour seulement. Tous les joueurs élisent le Responsable INAO et se rendorment.
- 9 **Tous les tours.** Le maître du jeu appelle le Négociant. Celui-ci se réveille et désigne un joueur à sonder. Le maître du jeu montre au Négociant la carte du joueur en question (ou lui mime son identité cachée). Le Négociant se rendort.
- 10 Tous les tours. Le maître du jeu appelle les Mildiou-Filous. Eux, et eux seulement, lèvent la tête, ouvrent les yeux, se concertent silencieusement et désignent une victime. Pour éviter d'être découverts par le Vendangeur saisonnier, ils peuvent éventuellement ne pas ouvrir les yeux et ne pas désigner de victime. Si l'un des Mildiou-Filous est désigné par un autre, il meurt. Si aucun n'ouvre les yeux, ils se contaminent par mégarde et meurent tous. Le village est sauvé.
- 11 Durant ce tour, le Vendangeur saisonnier peut espionner les Mildiou-Filous mais n'y est pas obligé. S'il se fait prendre, il est immédiatement éliminé à la place de la victime désignée. Les Mildiou-Filous se rendorment.
- 12 C'est le jour, le village se réveille : tout le monde lève la tête et ouvre les yeux. Le maître du jeu désigne le joueur qui a été la victime des Mildiou-Filous durant la nuit. Celui-ci révèle sa carte et est éliminé. Il ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs sous aucune forme. Si ce joueur est le Chimiste, il a le droit de répliquer en empoisonnant un joueur de son choix, qui est éliminé. Si c'est l'un des deux Amoureux, les deux Amoureux sont éliminés.
- 13 Les joueurs discutent afin de désigner celui d'entre eux qui sera éliminé après un vote. Les Vignerons tentent de démasquer les Mildiou-Filous. Le Négociant et le Vendangeur saisonnier doivent les aider mais sans laisser découvrir leur identité. En cas d'égalité des voix, le Responsable INAO désigne celui des joueurs qui sera éliminé. Le joueur éliminé quitte le jeu et ne pourra plus communiquer avec les autres sous aucune forme.



Sylvie Eder



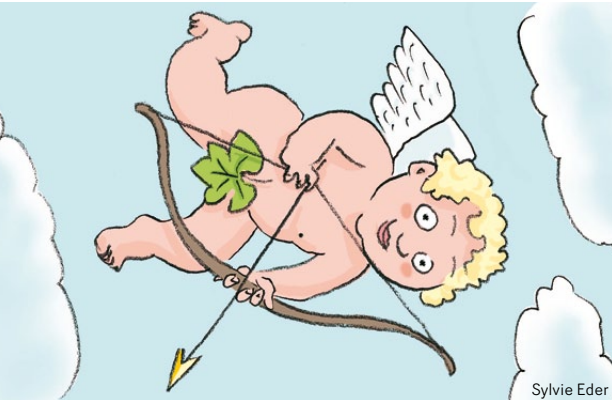
Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder



Sylvie Eder