

# Les Grinchs des centres de contacts : LE FASCICULE

## Résumé de l'histoire

Dans un centre de contacts de relation client en plein cœur de la période de Noël, une mystérieuse menace plane sur le personnel. Certains employés semblent avoir été ensorcelés et se transforment peu à peu en Grinchs, des êtres malicieux et verts qui veulent saboter l'esprit de Noël en semant la zizanie. Heureusement, les Lutins, Père Noël, Mère Noël, Rudolphe, et Père Fouettard sont bien décidé à unir leurs forces pour percer les mystères et protéger l'esprit de Noël dans le centre d'appel.

Le jeu se déroule en plusieurs phases , sur plusieurs jours ou semaines (au choix), avec des votes, des révélations de rôle et des mini-événements chaque jour ou semaine.

## 1. Objectif du Jeu

Les joueurs se trouvent dans le rôle de différents personnages de Noël, répartis en deux camps : les Grinchs (les "loups-garous" de cette version) et les Lutins/ Père Noël/ Mère Noël/ Rudolphe/ Père Fouettard . Le but des Grinchs est d'éliminer les autres sans se faire démasquer, tandis que les autres doivent découvrir tous les Grinchs avant d'être éliminés.

## 2. Présentation des Rôles

Chaque joueur reçoit un rôle secret, distribué par vous, le maître du jeu, les joueurs doivent garder leur rôle secret et ne pas le révéler aux autres. Voici les rôles disponibles dans cette version du jeu :

### **1. Les Lutins** (*équivalent des Villageois*) :

Les Lutins, membres du personnel joyeux et dévoué, veulent éliminer les Grinchs du centre d'appel pour sauver la période de Noël.

### **2. Père Noël** (*équivalent de Cupidon*) :

Le Père Noël peut désigner deux personnes qui seront liées par la magie de Noël. Si l'un des deux est éliminé, l'autre le suit dans le même sort. L'idée est de créer des alliances stratégiques. Lui aussi doit tout faire pour trouver les Grinchs.

### **3. Rudolphe** (*équivalent de la Voyante*) :

Chaque nuit, Rudolphe a la possibilité de sonner la cloche pour révéler l'identité d'un joueur. Il pourra savoir si la personne est un Grinch ou un Lutin. Lui aussi doit tout faire pour trouver les Grinchs.

#### 4. **Mère Noël** (*équivalent de la Sorcière*) :

Mère Noël possède trois potions magiques : l'une pour sauver la personne éliminée par les Grinchs, l'autre pour éliminer EN PLUS un autre joueur et la dernière pour ne rien faire. Elle peut sauver une personne ou éliminer un joueur suspect une seule fois ! Elle aussi doit tout faire pour trouver les Grinchs.

#### 5. **Père Fouettard** (*équivalent du Chasseur*) :

Si Père Fouettard est éliminé, il peut tuer un autre joueur de son choix pour l'éliminer avec lui. Lui aussi doit tout faire pour trouver les Grinchs.

#### 6. **Les Grinchs** (*équivalent des Loups-Garous*) :

Le but des Grinchs est de saboter l'esprit de Noël et de faire disparaître tous les joueurs du centre d'appel sans se faire démasquer. Ils devront réaliser 3 tâches par cycle pour avoir le droit d'éliminer un joueur.

### **2b. Idées de défis pour les Grinchs :**

- **Distribuer un "cadeau" mystérieux** : Ils doivent déposer un petit objet (comme un bonbon ou un stylo) sur le bureau d'un autre joueur, avec un mot mystérieux du genre "De la part du Grinch". Cela peut semer le doute et inciter les joueurs à suspecter les mauvaises personnes.
- **Changer le fond d'écran de son poste** : Chaque Grinch doit discrètement modifier le fond d'écran de son ordinateur pour une image de Grinch, de Noël tordu ou un message drôle de sabotage (ex. : "Esprit de Noël en panne !"). Ils devront tenir une journée entière avec ce fond sans que leurs collègues ne le remarquent.
- **lancer une rumeur** parmi ses collègues (ex. : "J'ai entendu dire qu'on aurait des chocolats sur les bureaux demain..."). Cela peut distraire les joueurs et mettre le doute sur qui est vraiment l'auteur de cette fausse information.
- **Mener un chant de Noël** : Ils doivent essayer de convaincre quelques collègues de chanter un chant de Noël ou de fredonner une mélodie festive à un moment précis. S'ils réussissent à entraîner des collègues dans cette mini-chanson, ils valident le défi.
- **Laisser un indice visuel du Grinch** : Le Grinch peut dessiner ou imprimer une mini-image du Grinch, ou encore une petite carte verte "Mystère de Noël", et la glisser sur le bureau d'un joueur autre que les Grinchs. Ce geste suscitera des discussions et des soupçons tout en semant la confusion sur l'identité des Grinchs.
- **Interrompre une conversation avec un cri soudain** : Un Grinch doit interrompre discrètement une conversation entre collègues (ex : en toussant ou en riant fort). Cela pourrait déclencher des soupçons et des éclats de rire, surtout si les collègues se demandent d'où vient cette intervention.
- **Changer les règles de la pause** : Les Grinchs doivent subtilement instaurer une nouvelle "tradition" de pause (ex : boire un café en trinquant pour le "bon esprit de Noël"). Si tout le monde suit, ils réussissent leur mission.

- **Lancer un concours de selfies de Noël** : Un Grinch doit proposer un concours de selfies de Noël en lançant l'idée "Envoyons-nous tous une photo avec un objet de Noël !". S'ils réussissent à obtenir la participation de plusieurs joueurs autre que Grinchs, ils valident le défi.
- **Accrocher un avertissement** : Un Grinch pourrait discrètement accrocher un avertissement sur une porte ou un mur, indiquant "Zone surveillée par les Grinchs !". Cela intrigue les collègues sans les dévoiler.
- **Inventer une "panique de Grinch"** : Lors d'une conversation de groupe, les Grinchs peuvent subtilement insinuer qu'ils ont entendu des "bruits étranges" dans le centre d'appel (comme des rires de Grinch). Cela déclenche des spéculations et des recherches pour comprendre d'où proviennent ces bruits mystérieux.
- **Laisser un cadeau empoisonné** : Les Grinchs peuvent placer un petit cadeau ou une friandise mystérieuse (ex : un chocolat emballé avec un mot étrange, comme "Restez sur vos gardes...") dans un espace commun. Ce petit acte mystérieux va intriguer les Lutins et créer des discussions.
- **Changement de nom temporaire** : un Grinch doit modifier son nom sur un outil interne (ex : "Petit lutin" ou "Esprit de Noël").
- **Faire un discours sur l'esprit de Noël** : Un Grinch peut proposer en réunion de "dire tous ensemble quelque chose de positif sur Noël", et l'inscrire comme un moment de partage d'équipe. S'il réussit à faire participer au moins deux joueurs autre que des Grinchs, ils gagneront le défi.

### **3. Préparation du Jeu**

#### **1. Organisation et Planification**

- Définissez la durée du jeu : si un cycle s'applique sur une semaine ou sur un jour (*1 cycle = 1 manche où il y a une intervention de quasiment chaque personnage + 1 vote*).
- Préparez une liste des participants et attribuez les rôles de manière aléatoire. Remettez-les en secret pour préserver le mystère des rôles.

#### **2. Briefing des Joueurs :**

- Annoncer le contexte : "C'est la période de Noël et alors que l'équipe s'apprête à répondre aux appels des clients impatients pour Noël, une étrange rumeur commence à circuler : certains membres du personnel auraient été ensorcelés par des Grinchs malveillants ! Ces personnages verts et sournois sont déterminés à détruire l'esprit de Noël et à semer la confusion parmi les employés qui s'efforcent de maintenir la magie de la saison. Les Lutins, le Père Noël, le Père Fouettard, la Mère Noël et Rodolphe doivent retrouver les Grinchs infiltrés avant qu'il ne soit trop tard !"
- Expliquer chaque rôle à tout le monde.

## **4. Déroulement du Jeu**

Le jeu est divisé en cycles et chacun d'eux se compose de plusieurs phases : les phases de 1 à 4 SONT CONFIDENTIELLES.

1 - Vous demandez au **Père Noël** de choisir deux personnes à lier (IL NE LE FAIT QU'UNE SEULE FOIS DE TOUTE LA PARTIE). C'est à vous, maître du jeu, de prévenir les deux personnes de leur union.

2 - Vous devez dire aux **Grinchs** de se concertent en privé pour choisir un joueur à éliminer (CE NE SERA PRISE EN COMPTE SEULEMENT SI ILS ONT FAIT LEUR ACTIONS).

3- Vous demandez à **Rudolphe** le rôle du joueur qu'il veut que vous lui dévoiliez.

4- Vous devez dévoiler à **La Mère Noël** qui à été éliminé par les Grinch pour qu'elle puisse décider si elle veut sauver le joueur, ne rien faire ou éliminer EN PLUS un autre joueur.

5- Vous annoncez qui à été **éliminé par les grinchs** (sauf si la mère Noël l'a sauvée), et qui a été éliminé par la mère Noël (si elle a désigné quelqu'un en plus).

6- Invitez les joueurs à discuter entre eux pour **échanger leurs doutes**. Ils essaient de démasquer les Grinchs en partageant leurs observations et des comportements suspects.

7- Réalisez un **vote**. Les joueurs votent pour éliminer un suspect (en cas d'égalité dans les votes, le Maître du jeu décide en tirant au sort entre les ex-aequo).

## **5. Conditions de Victoire**

*Le jeu se termine quand:*

Les Grinchs ont éliminé tous les autres joueurs (Grinchs gagnent)

**ou**

Les autres ont éliminé tous les Grinchs (les autres gagnent)

## **6. Conseils d'animation:**

- Utilisez les outils de **messagerie** :
  - créez des canaux privés pour les Grinchs pour leur permettre de communiquer discrètement.
  - Créez un groupe avec tous les joueurs pour résumer les événements de la semaine, ce qui permet à tout le monde de rester à jour + de faire les débats avant vote + les votes.
- Ajoutez des **indices visuels** dans le centre de contacts : des affiches, des petits objets à thème (bonnets de Noël, cannes en sucre), pour rappeler aux joueurs leur rôle dans l'histoire et pour renforcer l'ambiance.
- Chaque semaine, ajoutez un **message narratif** pour donner vie à l'histoire. Par exemple : une étrange inscription : "Les Grinchs veillent..." » / « Une odeur de chocolat chaud flotte dans l'air, mais les regards se méfient... Qui se cache vraiment derrière ce sourire festif ? »
- Créer des petites **scènes rigolotes** comme la tendance des lutins farceurs. Par exemple : les bureaux décorés de rubans verts pour rappeler le grinch
- Pour maintenir l'engagement et ajouter du suspense, vous pouvez introduire des **mini-événements thématiques** chaque semaine (ex: ils jouent à un jeu et le gagnant gagne un indice sur les grinchs, ainsi, les Grinchs doivent gagner pour ne pas que les autres puissent avoir un indices et risquer de se faire démasquer).
- **Adapter le nombre d'éliminer** par rapport au nombre de joueur (ex : si il y a 25 joueurs, les grinchs doivent en éliminer 2 et non un seul / faire 2 votes consécutifs)