

les **Loups-Garous** de Thiercelieux

proposé par
Philippe des Pallières & Hervé Marly

Règles du jeu

But du jeu

- Pour les Villageois : éliminer les Loups-garous.
- Pour les Loups-garous : éliminer les Villageois.



Les cartes :



Les LOUPS-GAROUS

Chaque nuit, ils **égorgent un Villageois**. Le jour ils se font passer pour des Villageois afin de ne pas être démasqués.

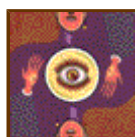
Les VILLAGEOIS

Chaque nuit, l'un d'entre eux est égorgé par le ou les Loups-Garous. Ce joueur est éliminé du jeu, et ne peut plus participer aux débats. Les Villageois survivants doivent chaque jour **lyncher** un des joueur, dans l'espoir qu'il soit **Loup-Garou**.



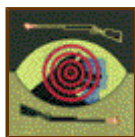
• *Simple Villageois* •

Il n'a aucune compétence particulière, il faut juste que le joueur soit très intuitif.



• *Voyante* •

Chaque nuit, elle **connaît la vraie personnalité** d'un joueur de son choix, elle doit aider les Villageois, sans être démasquée par les Loups-Garous.



• Chasseur © •

Le chasseur, s'il se fait égorger par les Loups-Garous ou lyncher par les joueurs, a le **pouvoir de répliquer** en tuant immédiatement n'importe quel autre joueur.



• Cupidon © •

La première nuit, il désigne 2 joueurs qui seront **follement Amoureux** l'un de l'autre. Si l'un d'eux meurt, l'autre meurt de chagrin immédiatement. Un Loup-Garou et un villageois peuvent être Amoureux l'un de l'autre. Ils jouent alors contre tous les autres, Loups-Garous et Villageois. Si les amoureux survivent, alors ce sont eux qui gagnent. Le cupidon peut se désigner lui-même comme un des 2 Amoureux.



• **Sorcière** •

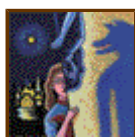
Elle sait concocter **2 potions** extrêmement puissantes :
une potion de **guérison**, pour ressusciter le joueur tué par les Loups-Garous,
une potion **d'empoisonnement**, utilisée la nuit pour éliminer un joueur. La Sorcière doit utiliser chaque potion 1 seule fois dans la partie. Elle peut se servir des ses 2 potions la même nuit. Le matin suivant l'usage de ce pouvoir, il pourra donc y avoir soit 0 mort, 1 mort ou 2 morts. La sorcière peut utiliser les potions à son profit, et donc se guérir elle-même.



• Voleur © •

Il faut ajouter 2 cartes de plus au jeu.

Le Voleur a le droit durant la première nuit d'**échanger sa carte** contre une des 2 cartes supplémentaires (*face cachée*) qu'il reste après distribution du jeu. Il jouera désormais ce personnage. Si ces 2 cartes sont 2 Loups-Garous, le Voleur doit en prendre une.



• Petite fille © •

Elle a le droit, la nuit, au moment où les Loups-Garous désignent leur victime, de **lesespionner** (*en entrouvant les yeux, etc*). Si elle se fait surprendre par un des Loups-Garous, elle meurt immédiatement (*en silence*), à la place de la victime désignée.



• **Capitaine** •

Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage. Le Capitaine est élu par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être capitaine. Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix. Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.

Vous pouvez mixer les cartes comme bon vous semble, sachant que la version jouable minimum est composée de :
2 Loups-Garous, 1 Voyante, et le nombre suffisant de Simples Villageois.



• **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 éventuellement 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 communiquer** 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-æquo.

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](#)



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..

Toutes les cartes marquées © sont **copyright** des éditions "Lui-même", Philippe des Pallières, Hervé Marly.

Toutes les illustrations sont **copyright** des éditions "Lui-même", Alexios Tjoyas, Philippe des Pallières, Hervé Marly,

Toute utilisation sans l'accord écrit des détenteurs de droits, est strictement interdite.