



LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX

Matériel : 31 cartes

- 17 cartes Simple Villageois. 4 cartes Loup-Garou
- 1 voyante, 1 chasseur, 1 cupidon, 1 voleur, 1 petite fille.
- 1 sorcière, 1 maire, 1 salvateur, 1 idiot, 1 ancien.

Vous pouvez mixer les cartes personnages comme bon vous semble, sachant que **la version de base minimum** (idéale pour découvrir le jeu) est composée de :

- 2 Loups-Garous (ou 3 selon le nombre de joueurs).
- 1 Voyante
- le nombre suffisant de Simples Villageois
- 1 meneur de jeu qui suit les règles du tour normal.

LE MENEUR DU JEU



Tour préparatoire : tous les joueurs votent pour élire leur maire, puis ils ferment les yeux...

- Le meneur appelle le **Voleur**, il échange une de ses cartes avec l'une des deux cartes au milieu.
- Le meneur appelle **Cupidon**, le meneur du jeu touche le dos des 2 amoureux désignés.
- Le meneur appelle les **Amoureux**. Ils ouvrent les yeux pour se découvrir.



Tour normal : la nuit tombe, tous les joueurs ont les yeux fermés



- Le meneur appelle la **Voyante**, il montre la carte du joueur désigné à la voyante
- Le meneur appelle le **Salvateur**, il désigne quelqu'un qu'il protégera des Loups-Garous
- Le meneur appelle les **Loups-Garous**. Ils se reconnaissent et désignent ensemble une victime



- La **petite fille** peut ouvrir ses yeux, si elle se fait prendre, elle meurt à la place de la victime désignée



Le lendemain matin...

- Le meneur **réveille tout le village** : "c'est le matin, **le village se réveille**, tout le monde se réveille et ouvre les yeux, tout le monde sauf un, qui s'est fait dévorer cette nuit !" Le joueur désigné montre sa vraie personnalité et est éliminé.
 - Si ce joueur est le **chasseur**, il désigne une autre victime qui meurt avec lui.
 - Si ce joueur est **l'ancien**, il dévoile sa carte, mais n'est pas éliminé à ce tour.
- **Le village débat** des suspects.
 - Chaque **Villageois** tente de démasquer un Loup-Garou et de faire voter contre lui.
 - Les **Loups-Garous** doivent se faire passer pour des Villageois.
 - La **Voyante** ainsi que la **Petite fille** doivent aider les autres Villageois, mais sans mettre trop tôt leur vie en danger en exposant leur identité.
 - Les **Amoureux** doivent se protéger l'un l'autre. Chacun a le droit de se faire passer pour un autre. Cette phase est le cœur du jeu, faites briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez toujours crédible et cherchez à découvrir qui est qui. Croyez-nous, on finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'une autre.
- **Le village vote**

Au top du meneur de jeu, les joueurs désignent du doigt l'un d'entre eux **suspecté d'être un Loup-Garou**. Les joueurs vont **éliminer** celui qui a le **plus de voix contre lui**. Le joueur éliminé révèle sa carte et ne pourra **plus communiquer** avec les autres joueurs **d'aucune manière**.

 - La voix du **maire** compte double et il tranche en cas d'égalité.
- **Le village s'endort**.



LES LOUPS-GAROUS

Le but du jeu pour les Loups-Garous est d'éliminer tous les villageois.



Chaque nuit, **ils dévorent** un Villageois. Le jour ils essaient de **masquer leur identité** nocturne pour échapper à la vindicte populaire. Ils sont 1, 2 ou 3 suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées.

LES VILLAGEOIS

Le but du jeu pour les villageois est d'éliminer tous les Loups-Garous



Chaque nuit, l'un d'entre eux est **dévoré** par les Loups-Garous. Ce joueur est éliminé du jeu. Les Villageois survivants se réunissent le lendemain matin et essaient de remarquer, chez les autres joueurs, les signes qui trahiraient leur identité nocturne de mangeur d'homme. Après discussions, ils **votent l'exécution** d'un suspect qui sera éliminé du jeu.



LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX

LES LOUPS-GAROUS

Le but du jeu pour les Loups-Garous est d'éliminer tous les villageois



Loup-Garou

Chaque nuit, **ils dévorent** un Villageois. Le jour ils essaient de **masquer leur identité** nocturne pour échapper à la vindicte populaire. Ils sont 1, 2 ou 3 suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées.

LES VILLAGEOIS

Le but du jeu pour les villageois est d'éliminer tous les Loups-Garous

Chaque nuit, l'un d'entre eux est **dévoré** par les Loups-Garous. Ce joueur est éliminé du jeu. Les Villageois survivants se réunissent le lendemain matin et essaient de remarquer, chez les autres joueurs, les signes qui trahiraient leur identité nocturne de mangeur d'homme. Après discussions, ils **voient l'exécution** d'un suspect qui sera éliminé du jeu.



Simple Villageois

Il n'a aucune compétence particulière. Ses seules armes sont : la capacité d'analyse des comportements pour identifier les Loups-Garous, et la force de conviction pour empêcher l'exécution de l'innocent qu'il est.



Voyante

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



Chasseur

S'il se fait dévorer par les Loups-Garous ou exécuter malencontreusement par les joueurs, le Chasseur a le **pouvoir de répliquer** avant de rendre l'âme, en éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.



Cupidon

Cupidon sait concocter de puissants philtres d'amour. La première nuit (*tour préliminaire*), il désigne **2 joueurs** qui seront à jamais **amoureux** l'un de l'autre. Cupidon peut, s'il le veut, se désigner comme l'un des deux Amoureux. Si l'un des Amoureux est éliminé, l'autre meurt de chagrin immédiatement. Un Amoureux ne doit évidemment jamais voter contre son aimé.

Attention Si l'un des deux Amoureux est un **Loup-Garou** et l'autre un **Villageois**, le but de la partie change pour eux. Pour vivre en paix leur amour et gagner la partie, ils doivent éliminer tous les autres joueurs, Loups-Garous et Villageois, en respectant les règles de jeu.



Voleur

La première nuit, le Voleur pourra prendre connaissance de ces deux cartes, et **échanger sa carte** contre une des deux autres. Si ces cartes sont deux Loups-Garous, il est **obligé** d'échanger sa carte contre un des deux Loups-Garous. Il jouera désormais ce personnage.

Attention : Si on veut jouer le voleur, il faut ajouter deux cartes Simples Villageois en plus de toutes celles déjà choisies. Après distribution des cartes, les deux non distribuées sont placées au centre de la table faces cachées.



Petite fille

La petite fille peut, en entrouvrant les yeux, **espionner les Loups-Garous** pendant leur réveil. Si elle se fait surprendre par un des Loups-Garous, elle meurt immédiatement (*en silence*), à la place de la victime désignée. La Petite Fille ne peut espionner que la nuit, durant le tour d'éveil des Loups-Garous.



Ancien

L'ancien du village doit être attaqué deux fois par les loups-garous pour être tué. En revanche, s'il est exécuté par les villageois, tous les autres personnages (sauf les loups-garous) perdent immédiatement tous leurs pouvoirs.



Maire

Le maire **est élu au premier tour** par les joueurs. **Sa voix compte double** et il **tranche en cas d'égalité**. S'il est éliminé d'une manière que ce soit il se choisit un successeur. Ce rôle est cumulable avec le rôle de départ, autant dire qu'un loup-garou maire peut faire très mal !



Salvateur

Le salvateur se réveille chaque nuit avant les loups-garous, et **désigne au meneur de jeu un joueur qu'il protégera**. Si ce joueur est la victime désignée par les loups-garous cette nuit, il survit à leur assaut. Le salvateur peut éventuellement se protéger lui-même, **mais il ne peut pas protéger la même personne deux tours de suite**. La protection du salvateur n'a aucune efficacité sur la petite fille.