

Règles du jeu de base les Loups-Garous

de Thiercelieux

un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly
illustré par Alexios Tjovas

Dans "l'Est sauvage", le petit hameau de Thiercelieux est depuis peu devenu la proie des Loups-Garous.

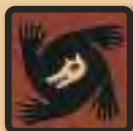
Des meurtres sont commis chaque nuit par certains habitants du village, devenus Lycanthropes à cause d'un phénomène mystérieux...

Les Villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau venu du fond des âges, avant que le hameau ne perde ses derniers habitants.

Philippe & Hervé.

Matériel

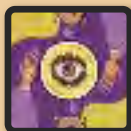
24 cartes à détacher des planches carton



4 cartes
Loup-Garou



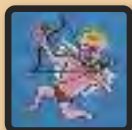
13 cartes
Simple
Villageois



1 Voyante



1 Voleur



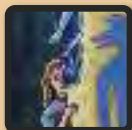
1 Cupidon



1 Chasseur



1 Sorcière



1 Petite
Fille



1 Capitaine

But du jeu

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

Vous connaissez les règles du jeu de base
"les Loups-Garous de Thiercelieux" ?
Rendez vous p.6 pour découvrir
les règles de "Le Village".

Les LOUPS-GAROUS



Chaque nuit, ils dévorent
un Villageois.

Le jour, ils essaient de
masquer leur identité
nocturne pour échapper
à la vindicte populaire.
Ils sont 1 à 6 suivant
le nombre de joueurs et
les variantes appliquées.
(Voir notre extension
numéro 1 "Nouvelle Lune").

En aucun cas un Loup-Garou ne peut dévorer
un autre Loup-Garou.

Les VILLAGEOIS

(tous ceux qui ne sont pas 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 contre un
suspect qui sera éliminé du jeu,
jusqu'à la prochaine partie...

Le Simple Villageois



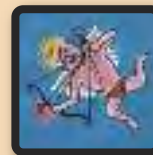
Il n'a aucune compétence
particulière.
Ses seules armes sont la
capacité d'analyse
des comportements
pour identifier les Loups-
Garous, et la force de
conviction pour empêcher
l'exécution de l'innocent
qu'il est.

la Voyante



Chaque nuit, elle découvre
la vraie personnalité d'un
joueur de son choix.
Elle doit aider les autres
Villageois, mais rester
discrète pour ne pas
être démasquée par
les Loups-Garous.

Cupidon ©



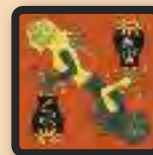
En décochant ses célèbres
flèches magiques,
Cupidon a le pouvoir
de rendre 2 personnes
amoureuses à jamais.

La première nuit (tour préliminaire), il
désigne les 2 joueurs (ou joueuses ou
1 joueur et 1 joueuse) amoureux. 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 jamais voter contre
son aimé, ni lui porter aucun préjudice
(même pour faire semblant !).

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.

la Sorcière ©

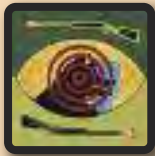


Elle sait concocter
2 potions extrêmement
puissantes :
• une potion de guérison,
pour ressusciter le joueur
tué par les Loups-Garous,
• une potion d'empoisonnement,
utilisée la nuit
pour éliminer un joueur.

La Sorcière doit utiliser chaque potion
1 seule fois dans la partie. Elle peut se
servir de 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
si elle vient d'être attaquée par les
Loups-Garous.

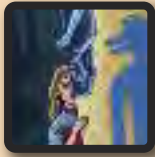
le Chasseur ©



S'il se fait dévorer par les Loups-Garous ou exécuter malencontreusement par les joueurs, le Chasseur **doit répliquer** avant de rendre l'âme, en

éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.

la 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 pourra être dévorée 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. Elle n'a **pas le droit** de se faire passer pour un Loup-Garou et d'ouvrir grand les yeux.

le Voleur ©



Si on veut jouer le Voleur, il faut ajouter 2 cartes Simples Villageois en plus de toutes celles déjà choisies.

Après la distribution, les 2 cartes non

distribuées sont placées au centre de la table faces cachées.

La première nuit, le Voleur pourra prendre connaissance de ces 2 cartes et **échanger sa carte** contre une des 2 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 jusqu'à la fin de la partie.

www.loups-garous.com

le forum • le livre d'or • des conseils • des aides de jeu

le 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.

Distribution simplifiée



2 Loups-Garous ou plus selon le nombre de joueurs (*voir tableau ci-dessous*)



la Voyante



les Simples Villageois en nombre suffisant.

Nombre de joueurs (*sauf le meneur*)



8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14

MISE EN PLACE

• Les joueurs désignent ou tirent au sort un **meneur de jeu** qui ne joue pas, mais dirige la partie. Pour les premières parties, quelqu'un qui connaît bien le jeu ou celui qui a déchiffré la règle ou un habile meneur de groupe sera le plus à même de restituer la meilleure ambiance. (*Pour plus de conseils au meneur surfez sur www.loups-garous.com*).

• Le meneur de jeu distribue à chaque joueur **1 carte personnage face cachée**. Chaque joueur regarde discrètement son personnage, puis repose sa carte face cachée devant lui.

TOURS DE JEU

TOUR DE DÉVARRAGE

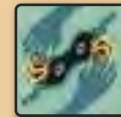
(sauf parties simplifiées)

• Le meneur endort le village.

Le meneur dit :

“C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux”. Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Puis selon le choix des personnages en jeu, le meneur appelle les différents personnages.

• Le meneur appelle le Voleur:



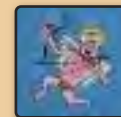
Le meneur dit :

“le Voleur se réveille !”

Le joueur qui possède la carte Voleur ouvre les yeux et regarde discrètement les deux cartes cachées

au milieu, puis change éventuellement de personnage. Le meneur dit “Le Voleur se rendort”. Le Voleur referme les yeux.

• Le meneur appelle Cupidon



Le meneur dit :

“Cupidon se réveille !”

Cupidon ouvre les yeux et désigne deux joueurs (*dont éventuellement lui-même*).

Le meneur fait le tour de la table et touche discrètement le dos des deux Amoureux.

Le meneur dit : “Cupidon se rendort”. Cupidon referme les yeux.

• Le meneur appelle les Amoureux

Le meneur dit **“les Amoureux se réveillent, se reconnaissent, et se rendorment !”** Ils ne se montrent pas leur carte de sorte que chacun ignore la véritable personnalité de l'être aimé. Puis le meneur suit le tour normal.

TOURNIVAL

Il varie selon le choix des personnages en jeu et leur survie dans la partie, mais les personnages sont toujours appelés dans l'ordre suivant :

1- Le meneur appelle la **Voyante**.



Le meneur dit :
"La **Voyante** se réveille, et désigne un joueur dont elle veut sonder la véritable personnalité !".

Le meneur montre à la Voyante la face cachée de la carte du joueur que la Voyante a désigné. Le meneur dit : "La Voyante se rendort". La Voyante referme les yeux.

2- Le meneur appelle les **Loups-Garous**.



Le meneur dit :
"les **Loups-Garous** se réveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime !!!".

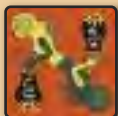
Les Loups-Garous (et eux seulement) lèvent la tête, **ouvrent les yeux**, se concertent silencieusement et **désignent** une victime.

Durant ce tour, la Petite Fille peut **espionner** les Loups-Garous en entrouvrant les yeux discrètement. Elle n'y est pas obligée. Elle n'a ni le droit d'ouvrir les yeux en grand, ni le droit de se faire passer pour un Loup-Garou. Si elle se fait prendre, les Loups-Garous peuvent changer d'avis et elle est dévorée à la place de la victime éventuellement choisie.

Le meneur dit : "Les Loups-Garous repus se rendorment et rêvent de prochaines victimes savoureuses !".

Les Loups-Garous ferment les yeux.

3- 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.

4- Le meneur **réveille** tout le village.

Le meneur dit : "c'est le **matin**, le **village** se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux, tout le monde sauf ..."

Le meneur désigne alors le ou les joueurs qui ont été **victimes** des Loups-Garous ou de la Sorcière durant la nuit.

Ce ou ces joueurs révèlent leur carte car ils sont éliminés du jeu. Ils ne pourront plus communiquer avec les autres joueurs de quelque manière que ce soit.

Si un de ces joueurs est le **Chasseur**, il doit répliquer et éliminer immédiatement un autre joueur de son choix.

Si un des joueurs est un des deux **Amoureux**, l'autre Amoureux meurt de chagrin immédiatement.

Si un des joueurs est le **Capitaine**, il désigne son successeur.

5- Le village **débat** des suspects.

Le meneur anime et relance les débats.

Voici des **exemples** d'indices qui peuvent laisser suspecter certains joueurs d'être Loups-Garous : un bruit suspect pendant la nuit, un comportement bizarre par rapport à un autre joueur, ou une façon de voter toujours identique de certains Villageois, un changement d'attitude du joueur...

Au cours de cette phase il ne faut pas perdre de vue que les **objectifs** de chacun sont différents :

- 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 **coeur du jeu**. Faites briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez toujours crédibles.

Croyez-nous, on finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'une autre, et les soupçons finissent toujours par tomber juste. Enfin, presque toujours !

6- Le village **vote**.

Les joueurs doivent éliminer un joueur **suspecté** d'être un Loup-Garou.

Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Le joueur qui a la majorité des voix est éliminé. La voix du **Capitaine** compte double. En cas **d'égalité**, s'il est présent, le vote du Capitaine désigne la victime. Sinon, les joueurs votent à nouveau pour départager les ex-aequo (*y compris les joueurs en cause*).

S'il y a toujours égalité, aucun joueur n'est éliminé.

Le joueur éliminé révèle sa carte et **ne pourra plus communiquer** avec les autres joueurs **d'aucune manière**.

7- Le village **s'endort**.

Le meneur dit : "c'est la **nuit**, les **survivants se rendorment !**", les joueurs referment les yeux. (*Les joueurs éliminés se taisent, surtout quand ils découvrent qui sont vraiment les Loups-Garous...*).

Le jeu **reprend** au début du tour, **étape 1**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Villageois gagnent s'ils éliminent le dernier Loup-Garou.

Les Loups-Garous gagnent s'ils éliminent le dernier Villageois.

Cas particulier : si les Amoureux sont **1 Loup-Garou + 1 Villageois**, ils gagnent dès que tous les autres joueurs sont éliminés.

Nouvelle Lune
L'extension n°1
"Les Loups-Garous de Thénacelles"

Commandez-moi sur : www.loups-garous.com

un jeu de
Philippe des Pallières & Hervé Maily
Illustré par Alexion Tjoaya

De nouvelles variantes hallucinantes,
36 cartes événements rebondissantes,
5 nouveaux personnages. L'extension n°1 :
tout pour faire délirer 7 à 200 joueurs.

CONSEILS AU MENEUR

Votre rôle est **fondamental** : de votre talent dépend l'**ambiance** du jeu. Grâce à vous les joueurs vont passer un bon moment. N'hésitez pas à créer une atmosphère **d'angoisse**. Installez un suspense quand vous révélez les victimes des Loups-Garous. N'hésitez pas à **relancer** les débats s'ils s'épuisent.

Les phrases d'appel nocturne des personnages vous sont données en exemple. Quand vous aurez bien maîtrisé la technique, laissez-vous aller à un délire plus personnel.

Avec des joueurs **expérimentés**, même si vous n'êtes pas très nombreux, n'hésitez pas à utiliser les Villageois avec des **pouvoirs spéciaux**, cela ajoute de l'intérêt aux parties.

Avec des joueurs débutants introduisez progressivement les autres cartes personnages.

l'essentiel du plaisir est dans l'ambiance.

Les parties sont relativement courtes, faites-en plusieurs dans la même soirée et **variez les personnages**.

Points de procédures importants :

- Lorsque vous **parlez**, faites très attention à ne pas laisser passer **d'indices** sur l'identité des personnages, ex : "J'appelle le Voyant... heu, pardon, la Voyante"
- La nuit, quand vous vous adressez aux personnages appelés, **ne dirigez pas votre voix** uniquement vers eux, les joueurs pourraient en déduire leur position !
- Si les Loups-Garous n'arrivent pas à se décider, tant pis pour eux, il n'y aura **pas de mort** cette nuit-là.
- Si on joue la **Petite Fille**, les joueurs ne doivent pas baisser la tête, ni mettre les mains devant les yeux.
- Lorsque la **Voyante** espionne, feignez de retourner les cartes de **tous les joueurs**.
- Faites le **tour complet** de la table pour désigner les Amoureux.
- Vous pouvez attendre quelques tours avant de mettre aux voix le poste de **Capitaine**, le temps que les joueurs se fassent une opinion sur leurs congénères.
- Si vous êtes peu nombreux, le meneur peut être joueur. Voir sur notre site.

CONSEILS AU JOUEUR

Loups-Garous : un stratagème efficace pour se dédouaner d'une accusation, est de voter contre son partenaire. Encore faut-il que les Villageois le remarque.

La Voyante : attention, si vous avez découvert un Loup-Garou, cela vaut peut-être la peine de vous dévoiler pour accuser le joueur, mais pas trop tôt !

La Petite Fille : personnage très puissant, mais très angoissant à jouer. N'hésitez pas à espionner ! Cela fait peur mais il faut en profiter rapidement avant d'être éliminé.

Le Chasseur : Il est toujours bon en cas d'accusation de se faire passer pour le Chasseur.

Cupidon : si vous vous désignez comme un des Amoureux, ne choisissez pas comme partenaire une trop "grande gueule". (*Hervé Marly pourrait vous en parler longuement. Signé : Philippe des Pallières.*)

Le Capitaine : n'hésitez pas à vous présenter au poste de Capitaine, faites votre campagne. Mais si vous êtes Loup-Garou, ne soyez pas trop ouvertement candidat à ce poste. (*Philippe des Pallières pourrait vous en parler longuement. Signé : Hervé Marly.*)

Soyez fier de ce poste, accrochez la carte au revers de votre vêtement.

La Sorcière : ce personnage devient plus puissant en fin de partie, ne gaspillez pas vos potions.

Les auteurs tiennent à remercier :

Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson, Elvire et Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, Myriam Lemaire, Martine Jortay, la ferme de Champion et le village de Thiercelieux, les modérateurs du site, ainsi que tous ceux que nous aurions involontairement oubliés. Remerciements spéciaux à Bruno Faidutti.

Ce jeu est librement inspiré d'un jeu soviétique de tradition orale, apparu en U.R.S.S dans les années 30, plus connu sous le nom de Mafia. Toutes les cartes marquées © sont la propriété des éditions "lui-même", Philippe des Pallières & Hervé Marly. Toutes les illustrations sont la propriété des éditions "lui-même", Alexios Tjoyas, Philippe des Pallières & Hervé Marly.

Toute utilisation partielle ou totale du jeu, sans l'accord écrit des détenteurs des droits, est strictement interdite.

Règles mises à jour le 01 août 2009

Pour plus de conseils et connaître les variantes du jeu, rendez-vous sur **www.loups-garous.com**

RAPPEL DES TOURS DE JEU

Tour de préparation

- **Endormissement du village**
- **Voleur**
- **Cupidon**
- **les Amoureux**
- **le Sauveteur**⁽¹⁾

Tour de nuit

- **la Voyante**
- **les Loups-Garous**
la Petite Fille - le Boulanger⁽²⁾
- **le Loup-Garou blanc**⁽²⁾
- **le Pyromane**⁽²⁾
- **la Sorcière**
- **le Joueur de Flûte**⁽¹⁾
- **les joueurs charmés**⁽¹⁾
- **le Corbeau**⁽²⁾

Tour de jour

- **Réveil du village**
- **Vote**
- **Endormissement du village**

(1) : De l'extension numéro 1 "Nouvelle Lune"

(2) : De l'extension numéro 2 "le Village" expliquée p.6