

RAPPEL DES TOURS DE JEU

Tour de préparation

- Endormissement du village
- Voleur
- Cupidon
- les Amoureux

Tour normal

- la Voyante
- les Loups-Garous (la Petite Fille)
- la Sorcière
- Réveil du village
- Vote
- Endormissement du village

les Loups-Garous de Thiercelieux

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



Pour 8 à 18 joueurs à partir de 10 ans

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 (peut-être l'effet de serre ?)...

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.

But du jeu :

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

Matériel :
24 cartes

| | | |
|-------------------------------|--|---------------------------------------|
| 4 cartes Loup-Garou | | 13 cartes Simple Villageois |
| 1 Voyante | | 1 Voleur |
| 1 Chasseur | | 1 Cupidon |
| 1 Sorcière | | 1 Petite Fille |
| | | 1 Capitaine |

3

Les LOUPS-GAROUS :



Chaque nuit, ils **dévoient** un Villageois. Le jour, ils essaient de **masquer leur identité** nocturne pour échapper à la vindicte populaire. Ils sont 1, 2, 3 ou 4 suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées.

(En aucun cas un Loup-Garou ne peut dévorer un 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 **voient l'exécution** d'un suspect qui sera éliminé du jeu.



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.

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.

5

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.

6

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 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 si elle vient d'être attaquée par les Loups-Garous.

7

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

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.

8

le Voleur ©



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

Après la distribution, les deux cartes non distribuées sont placées au centre de la table faces cachées.

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 jusqu'à la fin de la partie.

9

Distribution de personnages pour parties simplifiées



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



la Voyante



les Simples Villageois en nombre suffisant.

Distribution conseillée

| Nombre de joueurs (sauf le meneur) | Distribution conseillée | | |
|---------------------------------------|---|---|---|
| |  |  |  |
| 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 |

10



TOURS DE JEU Mise en place



A • 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*).

B • 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.

C • 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.

11

TOUR DE PRÉPARATION (sauf parties simplifiées)

A • 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.

B • 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.

C • 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.

12

TOUR NORMAL

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

13

les Loups-Garous en entrouvrant les yeux discrètement. Elle n'y est pas obligée. Elle n'a **pas le droit** d'ouvrir les yeux en grand.

Si elle se fait prendre, les Loups-Garous ont le droit de changer d'avis et elle meurt 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.

14

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

Ce ou ces joueurs révèlent leur carte car ils sont éliminés du jeu. Il 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 l'**Amoureux**, l'autre Amoureux meurt de chagrin immédiatement.

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

5 - Le village **débat** des suspects.

Le meneur anime et relance les débats.

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 : voici des exemples d'indices qui peuvent laisser

15

suspecter certains joueurs d'être Loups-Garous.

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 **cœur 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 !

16

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 normal, **étape 1**.

17

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Villageois gagnent dès qu'ils réussissent à éliminer le dernier Loup-Garou.

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

Cas particulier :
si les Amoureux sont **1 Loup-Garou + 1 Villageois**, ils gagnent dès qu'ils ont éliminé tous les autres.

18

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 !

19

- 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.



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

20

CONSEILS AU JOUEUR

Les 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.)

21

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 très exposé. (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 mais ne tardez pas trop à les utiliser.

Un point de règle vous semble obscur :
www.loups-garous.com



22

Les auteurs tiennent à remercier :

Pour leur contribution à la présente édition :
Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupuisson, Elvire et Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, Myriam Lemaire, Martine Jortay, la ferme de Champion et le village de Thiercelieux, 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. Maquette 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 juillet 2010.

Édité par 
La Verrie - 44320 Saint-Père-en-Retz

23