

Loups garous

La règle du jeu en un coup d'œil

Matériel

- 24 cartes

Pour commencer la partie

Une personne prend le rôle de maître du jeu, les autres sont des joueurs.

Dans la règle de base, le meneur de jeu prend deux cartes "loup-garou", une carte "voyante", et le reste de cartes "simple villageois" nécessaires pour qu'il y ait au total une carte par joueur. Le meneur mélange les cartes et en distribue une par joueur, qui peut en prendre connaissance secrètement.

Le tour de jeu

Phase de nuit

- Le meneur annonce la tombée de la nuit et demande au village de s'endormir. Tous les joueurs doivent fermer les yeux et ne rien dire.
- Le meneur appelle la voyante qui peut ouvrir les yeux. La voyante désigne un joueur sans bruit. Le meneur de jeu lui indique la personnalité du joueur en lui montrant la carte ou par mime. Pour semer la confusion, le meneur peut éventuellement bouger plusieurs cartes sans les montrer à la voyante pour que les villageois ne sache pas quel joueur est sondé. Le meneur demande alors à la voyante de se rendormir.
- Le meneur appelle ensuite les loups-garous qui peuvent ouvrir les yeux. Les loups-garous se mettent d'accord et désignent sans



Quelques exemples de rôles disponibles: le simple villageois, le loup-garou, la voyante, la petite fille, la sorcière, Cupidon, le capitaine, le chasseur

bruit le joueur qui sera la victime de cette nuit. Le meneur demande alors aux loups-garous de se rendormir.

Phase de jour

- Le meneur annonce la levée du jour et demande au village de s'éveiller.
- Le meneur annonce la cruelle nouvelle: un joueur a été assassiné pendant la nuit. Le meneur désigne la victime qui retourne sa carte et révèle son rôle. Le joueur est éliminé de la partie et ne peut désormais plus communiquer avec les joueurs.
- Les joueurs doivent débattre pour tenter d'identifier qui est ou qui sont les traîtres loups-garous dans le village. Les loups-garous tenteront bien sûr de bluffer pour cacher leur rôle et s'entraideront discrètement. La voyante tentera d'aider les villageois discrètement sans révéler son rôle.
- Le meneur demande alors aux joueurs de désigner simultanément une victime en la pointant du doigt.
- Le joueur qui est majoritairement désigné comme victime retourne sa carte et révèle son rôle. Il est éliminé de la partie et ne peut désormais plus communiquer avec les joueurs.

Fin de la partie

- Si tous les loups-garous sont éliminés, les villageois gagnent.
- Si l'avant-dernier villageois est éliminé, les loups-garous gagnent.