



Le Village

RÈGLES DU JEU



Un jeu de
**Philippe des Pallières
& Hervé Marly**

édité par



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.

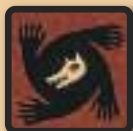
Des meurtres sont commis chaque nuit par certains habitants du village, devenus Lycanthropes à cause d'un phénomène mystérieux...

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



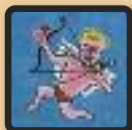
13 cartes
Simple
Villageois



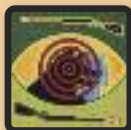
1 Voyante



1 Voleur



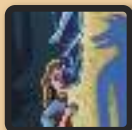
1 Cupidon



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



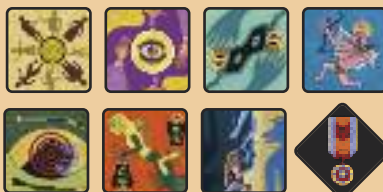
Chaque nuit, ils dévorent
un Villageois.

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



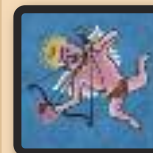
Il n'a aucune compétence
particulière.
Ses seules armes sont
la capacité d'analyse
des comportements
pour identifier les Loups-
Garous, et la force de
conviction pour empêcher
l'exécution de l'innocent
qu'il est.

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 ©



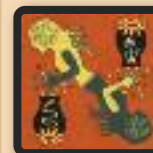
En décochant ses célèbres
flèches magiques,
Cupidon a le pouvoir
de rendre 2 personnes
amoureuses à jamais.

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.

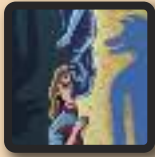
le Chasseur ©



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 DÉMARRAGE

(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**.



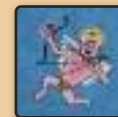
Le meneur dit :

“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.

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** 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 **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 !

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.



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

un jeu de
Philippe des Pallières & Hervé Mally
Illustré par Alexiou Tjoraa

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

Le Village

Règles de l'extension n°2, pour "les Loups-Garous de Thiercelieux".
un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly illustré par Stéphane Poinso.

En 2001 est publié le jeu de base :
"Les Loups-Garous de Thiercelieux".
En 2006 est publiée l'extension numéro 1 :
"Nouvelle Lune".

Aujourd'hui, nous vous proposons
une boîte comprenant :
le jeu des "Loups-Garous de Thiercelieux"
+ l'extension numéro 2 : "Le Village".
Le jeu de base et l'extension numéro 2
"Le Village" sont compatibles avec
l'extension numéro 1 : "Nouvelle Lune".

Après la terrible tragédie dite
de la "Nouvelle lune", le village
de Thiercelieux n'était plus qu'un
désert de ruines.

De longues années plus tard,
certains courageux expatriés l'ont
rebâti pierre à pierre, grâce au
trésor amassé après la publication
de leur dernière aventure.

A tous les aventuriers sans-logis
amoureux de cette épopée,
ils ont lancé un appel vibrant
pour les inciter à venir habiter
ce nouveau village idéal.

De tous les coins du pays,
les volontaires ont afflué pour
s'installer dans les maisons,
les fermes et les échoppes flambant
neuves et recréer une vie digne
de ce site merveilleux.

Certains campent même sur
la place du village en attendant
qu'un logis se libère.

L'école retentit à nouveau du rire
des enfants et la taverne résonne
de conversations enjouées
rythmées par le tintement
des chopes pleines.

Toutefois il demeure que certains
esprits chagrins font courir
un bruit inquiétant : de sinistres
loups-garous se seraient immiscés
dans leur nouvelle communauté !

Philippe, le Châtelain des Pallières
& Hervé, le Bailli Marly.

Contenu de la boîte :

16 planches cartonnées dont vous devrez détacher
avec précaution les éléments suivants :

29 jetons "rôle visible"

15 baluchons
des Vagabonds



Le chapelet
du Confesseur



Les clefs de
la maison
du Bailli



Le pain
pour le
Boulangier



La timbale
pour le
Tavernier



6 vaches
pour les
6 Fermiers

Le mortier
du Rebouteux



Le blason
du Châtelain



La cloche
de l'école pour
l'Instituteur



Le rasoir
pour le
Barbier



Ces jetons servent à répartir les rôles de tous les joueurs,
selon la manière choisie par le meneur :

- Soit une distribution aléatoire en piochant
parmi la **totalité** des jetons disponibles
faces cachées.
- Soit une distribution aléatoire en piochant
parmi une **sélection** de jetons faces
cachées préparée par le meneur.
- Soit dans un **ordre déterminé**, un choix
personnel de **chaque** joueur d'un jeton
parmi une certaine quantité de jetons
faces visibles.

Puis ces jetons seront utilisés pour vérifier l'usage des
pouvoirs liés à certains bâtiments.

- Un **pouvoir permanent** s'applique tout au
long de la partie. Ceux qui possèdent un
bâtiment doté d'un pouvoir permanent,
ainsi que les Vagabonds, conserveront
leur jeton tout le long du jeu.
- Un **pouvoir unique** ne s'applique qu'une
fois. Seuls les joueurs dont le bâtiment
possède un pouvoir unique **gardent leur
jeton "rôle"** qu'ils poseront bien en vue sur
celui-ci. Ces jetons permettent à
chacun de se souvenir que ces pouvoirs
restent actifs. **Après son usage**, le joueur
perd le pouvoir de son bâtiment et **rend
son jeton** au meneur de jeu.

Remarque : les pouvoirs de certains bâtiments
(voir plus loin le Rebouteux et le Bailli) ont
la capacité de réactiver le pouvoir unique lié à
un bâtiment. Le meneur restitue alors le jeton
au joueur concerné.

14 silhouettes de "bâtiments"

Les Fermiers

Bâtiment : fermes.
Pouvoir : permanent.

Dans nos chères
campagnes,
les Fermiers sont
nombreux et leur
influence reste très
importante.

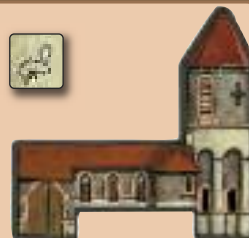


- Dès le deuxième tour, les Fermiers
débattent et votent pour désigner
parmi eux le Capitaine.
- S'il est éliminé, le Capitaine **désigne**
son successeur uniquement parmi
les Fermiers survivants.
- Si le dernier Fermier est éliminé,
il n'y a **plus** de Capitaine.

Le Confesseur

Bâtiment : l'église.
Pouvoir : unique.

Ce personnage peut
entendre en confes-
sion un paroissien
de son choix dont il
voudrait connaître
les secrets.



- N'importe quand durant la journée, le
Confesseur **désigne** un joueur qui aura
l'**obligation** immédiate de lui montrer
sacrétement sa carte personnage.
- Après son usage, le Confesseur perd
son pouvoir et rend son jeton.

Le Rebouteux

Bâtiment : la masure.
Pouvoir : unique.

En quelques secondes,
notre talentueux
Rebouteux peut vous
rendre votre jeunesse
ainsi que tous ses
bienfaits.



- N'importe quand durant la journée,
le Rebouteux **peut rendre** à un joueur,
le **pouvoir unique** qu'il a déjà utilisé.
Le meneur rend au joueur le jeton qui
rétablit le pouvoir lié à son bâtiment
(pour un nouvel usage unique).
- Après son usage, le Rebouteux perd
son pouvoir et rend son jeton.

L'Institutrice

Bâtiment : l'école
Pouvoir : permanent.

Au village, l'Institutrice réprimande souvent ceux qui montrent du doigt.



- Chaque jour, juste avant les votes, l'Institutrice **peut interdire** à 2 joueurs au plus de **voter** durant ce tour. Elle ne vote jamais.
- L'Institutrice et les joueurs empêchés de voter peuvent débattre lors du conseil du village.
- L'Institutrice **peut** empêcher le **Tavernier** de voter.
- L'Institutrice n'empêche **aucun Vagabond** de voter.

Le Boulanger

Bâtiment : la boulangerie.
Pouvoir : permanent.

A Thiercelieux, c'est toujours lui le premier réveillé pour préparer sa fournée quotidienne.

Parfois, juste avant l'aube, il lui semble apercevoir des Loups-Garous qui rentrent de leur forfait...



- Chaque nuit, le Boulanger **ouvre les yeux** immédiatement après que le meneur de jeu ait fini de prononcer la phrase "... les Loups-garous s'endorment !". Après quelques instants le meneur demande au Boulanger de se rendormir.

Le Barbier

Bâtiment : l'échoppe du Barbier.
Pouvoir : unique.

Ce fameux Barbier est un véritable artiste du rasoir. Il lui arrive parfois de profiter de son outil pour faire justice tout seul, afin d'éliminer un personnage qu'il juge suspect...



- **N'importe quand** durant la journée, le Barbier peut **éliminer** un joueur de son choix.
- Si le joueur éliminé est un Loup-Garou, le Barbier est félicité par le village et survit à son acte. Sinon le Barbier est aussitôt éliminé.
- Le Barbier ne peut **pas** éliminer un **Vagabond**.
- Après son usage, le Barbier perd son pouvoir et rend son jeton.

Le Bailli

Bâtiment : la maison du Bailli.
Pouvoir : permanent.

Représentant de l'ordre et de la loi, c'est lui qui porte la responsabilité d'attribuer les logements vacants aux Vagabonds.



- Lorsqu'un bâtiment se libère, le Bailli **peut désigner** un **Vagabond** de son choix. Ce Vagabond change de place pour s'asseoir derrière le bâtiment, rend son jeton baluchon et récupère le "jeton pouvoir" associé au bâtiment s'il était déjà utilisé.
- Si un matin plusieurs bâtiments sont libres, on procédera de même pour chaque bâtiment.

Remarque : l'élimination du Bailli entraîne la fin de la distribution des logements. La maison du Bailli restera vide. Les Vagabonds ont donc tout intérêt à protéger le Bailli s'ils espèrent récupérer un logis !

Le Tavernier

Bâtiment : la taverne.
Pouvoir : permanent (conditionnel).

Pour faire prospérer son commerce, il a à cœur de ne s'attirer les foudres d'aucun genre de clientèle, surtout que sa taverne est ouverte de l'aube à la nuit tombée...



- Les Loups-Garous ne le **dévoient pas** et les villageois ne peuvent **pas voter contre lui**.
- S'il a voté contre une personne qui se trouve éliminée (même graciée), il **perd** son immunité et son jeton.
- La tradition veut qu'il vote toujours **avant** les autres (sauf s'il a perdu son immunité), ce qui peut compliquer sa tâche.

Remarque : Bien sûr, tous les pouvoirs spéciaux peuvent s'appliquer contre lui (son immunité n'est que relative).

Le Châtelain

Bâtiment : le manoir.
Pouvoir : unique.

Bien entendu son attitude hautaine est parfois énervante, mais c'est le seul qui par une tradition ancienne et non abolie à ce jour, peut gracier un condamné. Le Châtelain reste donc une personnalité respectée avec laquelle il vaut mieux être en bon terme. .../...



- Après n'importe quel vote, le Châtelain peut, sur demande de la future victime, **faire grâce** à un villageois désigné par le vote du village.

Le joueur ne sera donc **pas** éliminé et ne révélera pas sa carte personnage.

- Un Châtelain égoïste peut évidemment se gracier lui-même.
- Après son usage, le Châtelain perd son pouvoir et rend son jeton.

Les Vagabonds

Pas de bâtiment. Pouvoir : permanent.

Ces courageux sans-logis n'aspirent qu'à intégrer le village afin de laisser libre cours à leur désir de se rendre utiles...

- Les pouvoirs de l'Institutrice, du Barbier, du Corbeau et du Pyromane (voir plus loin) n'ont **pas d'effet** sur les Vagabonds.
- Lorsqu'un bâtiment se libère, le Bailli désigne un Vagabond de son choix. Le joueur change de place pour s'asseoir derrière ce bâtiment, rend son jeton baluchon et récupère le jeton pouvoir associé au bâtiment.
- Un Vagabond **peut refuser** d'occuper une maison proposée par le Bailli.

29 cartes carrées "personnages"

14 Simples Villageois



6 Loups-Garous

1 Voyante



1 Loup-Garou blanc

1 Chasseur



1 Corbeau

1 Cupidon



1 Pyromane

1 Sorcière



1 Voleur

1 médaille de Capitaine



1 Petite Fille

1 affiche



anonyme.

1 feu

Le Loup-Garou blanc (ou Loup blanc)

Pouvoir permanent.

Ce très malfaisant personnage déteste autant les Loups-Garous que les villageois ! On raconte qu'après la terrible tragédie de la "Nouvelle Lune" une étrange mutation serait survenue au sein même de la population lycanthropique. Le premier Loup-Garou blanc mutant se nommerait "Greg le maudit" et sévirait encore à l'ouest de nos contrées !



- Le but de ce personnage est d'être le **seul survivant** du village.
- La plupart du temps, le "Loup blanc" agit comme les Loups-Garous qui le prennent pour un des leurs. Il se réveille en même temps qu'eux et participe à leur festin.
- **Une nuit sur deux**, il se réveille après que ses "congénères" se sont rendormis bien repus. Il **peut** à ce moment là, **éliminer un Loup-Garou**, s'il le désire.

Conseils aux meneurs

L'utilisation de l'extension "Village" ne change **ni les règles** du jeu de base "les Loups-Garous de Thiercelieux" **ni de l'extension "Nouvelle Lune"**.

Utilisez le **rappel des tours de jeu** en page 5.

Ajoutez au fur et à mesure de vos envies les nouveaux personnages et bâtiments que vous aimez, ne les utilisez **pas en trop grand nombre**.

Après la mise en place de la partie et les attributions de personnages cachés, jetons et bâtiments, procédez à un tour de table de **présentation des joueurs**. Chacun pourra alors **interpréter** son rôle de villageois, notable ou Vagabond de la façon qui lui semblera la plus amusante pour tous.

Pour la **première partie**, nous vous conseillons de choisir les bâtiments uniquement parmi les Fermiers, l'Institutrice, le Châtelain et le Confesseur.

Dans les parties suivantes, nous vous recommandons de respecter la répartition suivante : **1/3 de Fermiers, 1/3 de Vagabonds et 1/3 de bâtiments spéciaux**.

Vous trouverez plus de conseils sur :

www.loups-garous.com

Le Pyromane

Pouvoir unique.

Comme son nom l'indique, ce personnage est affublé d'un énorme défaut. Espérons qu'il pourra maîtriser son vice incendiaire et s'occuper de la bonne maison, au bon moment, afin de rendre service au village menacé !



- À l'appel de son rôle, le Pyromane **peut, une seule fois** dans la partie, désigner un bâtiment sur lequel le meneur de jeu dépose le marqueur "**feu**". Au matin suivant, après que tous les habitants ont constaté le sinistre, le bâtiment est définitivement retiré de la table. Son ex-occupant n'est **pas éliminé** du jeu, il devient un Vagabond.
- Si le Pyromane a désigné le bâtiment où **habite la victime** du jour des Loups-garous, le premier Loup-Garou à droite de la victime est éliminé, complètement carbonisé. Affolés par les flammes, les éventuels Loups-Garous survivants n'ont pas le temps de passer à table ! Dans ce cas là il n'y a **pas** de victime.

À la fin de la partie

Dans le grand sac noir siglé d'une fenêtre, vous rangerez les 14 bâtiments, avec, dans le petit sac plastique transparent, les 29 jetons rôle.

Dans le moyen sac rouge marqué d'une ombre de Loup-Garou, vous rangerez les 29 cartes personnages et les 3 autres cartes plus petites "pouvoir".



Le Corbeau

Pouvoir permanent.

Cet individu adore faire connaître secrètement ses suspicions de culpabilité, en collant juste avant l'aube, une affiche anonyme pleine de perfides accusations envers le propriétaire du logis concerné. Son impact est certain malgré le manque de courage de notre oiseau !



- Chaque fin de nuit, après que les Loups-Garous se sont rendormis (à l'appel de son rôle), le Corbeau **peut désigner** un des joueurs qu'il soupçonne. Le meneur dépose alors le marqueur "**affiche anonyme**" sur le logis du joueur désigné.
- Ce joueur aura automatiquement **2 voix de plus contre** lui au prochain décompte de votes.
- Le Corbeau **peut** déposer "l'affiche anonyme" sur la **taverne**, même si le Tavernier n'a pas encore participé par son vote à une élimination.
- Le Corbeau ne peut désigner **aucun Vagabond**.

Illustrations du jeu de base (et du Corbeau) : Alexios Tjovas.

Illustrations pour "Le Village" : Stéphane Poinsoit.

Design boîte et mise en page : Hervé Marly.

Remerciements pour leur aide à ce nouvel opus : Manu 95 et sa bande du week-end à Thiercelieux du 15 juin 2009 (les premiers testeurs), Greg le pompier de Saint-Nazaire (le Loup blanc), Thierry Lebourg (les premiers croisements), Marc Nunes (le Fouet magique), Pierre Gaubil (l'Euro enthousiasme), Philippe Mouret (le Transgène humain), Stéphane Poinsoit (la patience, l'adaptation et la rapidité), Delphine Montalant (la re-re-relectrice), Jean Michel Papin (le chaudron), Freddy Decombe et Caroline Ottavis (le soutien moral) et chacun de vous pour votre confiance.

"Le Village" est une création de Philippe des Pallières et Hervé Marly, publiée en octobre 2009 par "lui-même" S.A.R.L.

Édité par 
La Verrie - 44320 Saint-Père-en-Retz
contacts : infos@lui-meme.net