

Thiercelieux, bourgade tranquille.

Le jeu est composé de 24 cartes permettant de faire jouer jusqu'à 18 personnes et un meneur de jeu. Ces cartes indiquent le type de personnages que chaque joueur va incarner durant la partie dirigée par le meneur.

Pour le jeu simple, seront utilisées les cartes "Loup-Garou", "Simple Villageois", "Voyante" et "Capitaine". Un tableau indique la répartition selon le nombre de participants.

5 cartes peuvent être utilisées en remplacement de cartes villageois afin d'apporter des variantes. Il s'agit des cartes "Chasseur", "Cupidon", "Sorcière", "Petite Fille" et "Voleur".

Qui suis-je ?

Une fois la répartition et le choix des cartes "variantes" établis, le meneur de jeu va distribuer à chaque joueur une carte, face cachée, qui va lui indiquer, après consultation discrète, qui il est. La carte "Capitaine" est mise de côté lors de la distribution. Selon la carte que le joueur reçoit, son objectif, et ses interventions durant le cours du jeu, vont être différents.

Vous n'entendez que ma voix !

Le meneur est là pour contrôler le jeu et indiquer les différentes phases durant la partie. Il va endormir et réveiller tout, ou une partie, des habitants du village. Être endormis signifie avoir les yeux fermés, être réveillé les avoir... Ouverts.

S'il a été introduit des villageois "variantes" qui l'imposent, le meneur endort le village et débute alors une phase préparatoire.

- Le meneur réveille le "Voleur" qui va pouvoir échanger sa carte avec une des 2 cartes supplémentaires rajoutées par sa présence et rester en trop lors de la distribution. Le "voleur" se rendort.
- Le meneur réveille "Cupidon" qui désigne alors 2 joueurs dont les sorts seront liés. "Cupidon" se rendort.
- Le meneur réveille les "Amoureux" désignés par "Cupidons" afin que chacun sache à qui il est lié. Les "Amoureux" se rendorment.

La partie peut alors commencer, il s'agira d'un enchaînement de jour et de nuit.

Un cri dans la nuit.

La nuit venue, le meneur endort les villageois puis réveille, s'ils sont intégré à la partie :

1/ La "Voyante" : elle va indiquer un joueur au meneur. Celui-ci, montre alors à la "Voyante" la carte du joueur désigné. La "Voyante" se rendort.

2/ Les "Loups-Garous" : ils vont indiquer une victime au meneur qui va aller retourner sa carte. Pendant cette période, si la "Petite Fille" fait partie du village, elle a le droit, et c'est la seule, d'ouvrir les yeux pour espionner discrètement les loups-garous, sans se faire prendre.

3/ La "Sorcière" : le meneur lui indique la victime des Loups-Garous, elle peut alors décider de faire usage de son unique potion de guérison pour l'épargner. Elle peut aussi indiquer un villageois de son choix et utiliser son unique potion d'empoisonnement pour l'éliminer.

Le jour se lève.

Au petit matin, tous les villageois ouvrent les yeux et découvrent, selon les variantes introduites, 0, 1 ou 2 morts.

a/ Si l'une des victimes est le "Chasseur", il élimine immédiatement un joueur !

b/ Si l'une des victimes est l'un des 2 amoureux, l'autre meurt de chagrin et est éliminé.

c/ Si l'une des victimes est le "Capitaine", il désigne son remplaçant.

Tous les joueurs, y compris les Loups-Garous, vont débattre afin de désigner un des villageois qu'ils pensent être lycanthrope. Le village (les survivants) vote afin d'éliminer l'un des leurs suspecté d'être Loup-Garou. La voix du "Capitaine" compte double. Le joueur désigné montre alors sa carte et est éliminé. Les conséquences liées à son élimination sont identiques aux a, b et c du petit matin.

Le village peut alors se rendormir car une nouvelle nuit commence.

Oui, mais comment je gagne ?

Il y a deux objectifs distincts.

1/ Pour les loups-garous, éliminer les autres villageois.

2/ Pour les villageois qui ne sont pas loup-garou, démasquer et éliminer les loups-garous.

La partie s'arrêtera dès lors que les loups-garous sont tous éliminés, seront alors déclarés "Grand Vainqueur" les non loups-garous. La partie s'arrête aussi lorsque les loups-garous ont décimé tous les non loups-garous, ils sont alors déclarés "Grand Vainqueur".

Il y a une troisième possibilité, introduite par "Cupidon". En effet, si les amoureux sont 1 loup-garou et un villageois, ils sont déclarés "Grand Vainqueur" s'ils éliminent tous les autres joueurs !

(source : trictrac)