les Loups-Garous de Thiercelieux

un jeu de
Philippe des Pallières & Hervé Marly

Pour 8 à 18 joueurs, à partir de 10 ans.
Durée de partie : entre 20 et 30 minutes.

L'histoire :

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

But du jeu :

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

Matériel :

38 cartes :
3 cartes Loups-Garous,
12 cartes Simple Villageois,
1 voyante, 1 chasseur, 1 cupidon, 1 voleur, 1 petite fille,
ainsi que 17 cartes vote simple et 1 double.

Présentation des cartes :

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, 2 ou 3 suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées.

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 discutions, ils **votent l'exécution** d'un suspect qui sera éliminé du jeu.

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.

Voyante :

Chaque nuit, elle **découvre la vraie personnalité** d'un joueur de son choix. Elle doit aider les autres Villageois, sans être démasquée par les Loups-Garous.

Chasseur © :

S'il se fait dévorer par les Loups-Garous ou exécuter malencontreusement par les joueurs, le Chasseur a le **pouvoir de répliquer** avant de rendre l'âme, en éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.

Cupidon © :

Ce personnage est surnommé Cupidon car il sait concocter de puissants philtres d'amour. La première nuit *(tour préliminaire)*, il désigne **2 joueurs** qui seront à jamais **amoureux** l'un de l'autre. 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 évidemment jamais voter contre son aimé *(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.

Voleur © :

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

Après distribution des cartes, les deux 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.

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. Il est recommandé lorsque l'on joue la Petite Fille, de ne pas cacher les yeux derrière les mains.

Flèches de vote © *(optionnel)* :

Les flèches de vote sont utilisées pour **éliminer un joueur** suspecté d'être un Loup-Garou.

Le joueur qui a reçu la **flèche double** a deux voix. Si les joueurs ne veulent pas jouer avec le vote double, ils peuvent supprimer les flèches et les remplacer par un ou deux tours de vote à main levée, ou en pointant leur doigt vers le joueur à éliminer.

Vous pouvez mixer les cartes personnages comme bon vous semble, sachant que :

la version de base minimum
(idéale pour découvrir le jeu) est composée de :

2 Loups-Garous *(ou 3 selon le nombre de joueurs)*,
la Voyante,
et le **nombre suffisant de Simples Villageois**.
Le meneur de jeu suit les règle du tour normal.

Nous conseillons aux joueurs débutants d'introduire progressivement les autres cartes personnages *(voir règles simplifiées sur " Loups-Garous.com ")*, l'essentiel du plaisir doit être dans l'ambiance. Les parties sont relativement courtes, vous avez le temps de faire plusieurs parties dans la même soirée et de **varier les personnages**.

TOURS DE JEU

Tour de préparation :

• Les joueurs désignent ou tirent au sort un **meneur de jeu** *(ou votent avec les flèches parmi les candidats)*. 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.

• Le meneur endort le village .

Le meneur dit : " **C'est la nuit, tout le village s'endort**, et les joueurs ferment les yeux ". Tous les joueurs ferment les yeux.

Puis selon le choix des personnages en jeu :

Tour préparatoire :

• 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 :

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, regardant entre ses doigts etc.), elle n'y est pas obligée. Si elle se fait prendre 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 ! " *(ou toute autre phrase de votre cru qui contribuera à ajouter de l'ambiance à la partie)*.
Les Loups-Garous ferment les yeux.

3 - 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 un, qui s'est fait dévorer cette nuit ! ".
Le meneur désigne alors le joueur qui a été **victime** des Loups-Garous durant la nuit. Ce joueur révèle sa carte et est éliminé du jeu. Il ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs de quelque manière que se soit. Si ce joueur est le Chasseur, il a le droit de répliquer et de tuer immédiatement un autre joueur de son choix. Si ce joueur est un des deux Amoureux, l'autre Amoureux meurt de chagrin immédiatement.

4 - 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 un exemple d'indices qui peuvent laisser 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 à le droit de se faire passer pour un autre.
Cette phase est le cœur du jeu, faite briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez toujours crédible et cherchez à découvrir qui est qui.
Croyez-nous, on finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'une autre.

5 - Le village vote.

Les joueurs doivent désigner l'un d'entre eux **suspecté d'être un loup-Garou**.
Le meneur de jeu distribue une **carte vote**, face cachée à chaque survivant. Les joueurs vont **éliminer** celui qui a le **plus de voix contre lui**. Au signal du meneur, chaque joueur révèle sa carte de vote, la flèche pointant dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. En cas d'égalité, les joueurs votent à nouveau pour départager les ex-aequo.
(S'ils préfèrent, les joueurs peuvent voter à main levée,sans carte de vote).
Le joueur éliminé révèle sa carte et ne pourra **plus communiquer** avec les autres joueurs **d'aucune manière**.

6 - Le village s'endort.

Le meneur dit : "c'est la nuit, **les survivants se rendorment** !", les joueurs referment les yeux *(les joueurs éliminés regardent mais se taisent...)*.

Le jeu reprend au début du tour normal, étape 1 : la voyante...

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Villageois gagnent dès qu'ils réussissent à éliminer le dernier Loup-Garou. Les Loups-Garous gagnent si ils éliminent le dernier villageois.

Les auteurs tiennent à remercier :

Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson, Elvire et Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Vincent Pessel; pour leur contributions à la présente édition.
Et tout particulièrement, 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 illustrations du jeu sont de Alexios Tjoyas.

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.

PS : Ce collector est unique, il est fabriqué artisanalement par les auteurs, et comporte parfois certaines irrégularités de fabrication. Nous vous recommandons d'y apporter le plus grand soin en phase de jeu, afin de le conserver en bon état le plus longtemps possible.

Édition lui-même - 24, rue des Lilas - 77320 Thiercelieux.

Conseils de jeu, illustrations sonores, règles, informations, forum :
www.loups-garous.com