Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
escaleajeux@gmail.com

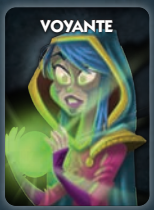
LOUP GAROU POUR UNE NUIT

Dans *Loup Garou pour Une Nuit*, chaque joueur joue le rôle d'un Villageois, d'un Loup-garou ou d'un personnage spécial. C'est à vous de deviner qui sont les Loups-garous et de tuer au moins l'un d'eux pour gagner... à moins que vous ne soyez vous-même devenu un Loup-garou !

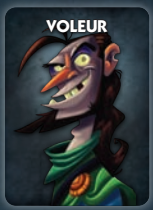
CONTENU

3 Villageois

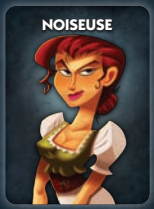
2 Loup-Garous



1 Voyante



1 Voleur



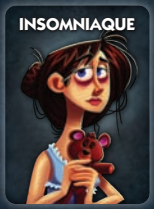
1 Noiseuse

1 Tanneur

1 Soûlard

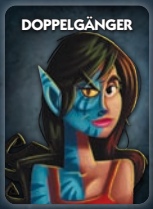
1 Chasseur

2 Francs-maçons



1 Insomniaque

1 Sbire



1 Doppelgänger

16 Jetons de rôle

MISE EN PLACE DE BASE

La mise en place dépend du nombre de joueurs (3 à 10). Pour votre première partie, il est recommandé de jouer une partie à 3-5 joueurs, histoire de comprendre plus rapidement l'esprit du jeu (si vous êtes plus, ne vous en faites pas. Le jeu est très rapide et tous ceux qui ne participeront pas s'amuseront tout autant à être spectateurs).

Incluez les cartes suivantes :

3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
2 Loups-garous, 1 Voyante , 1 Voleur 1 Noiseuse, 1 Villageois	+1 Villageois	+2 Villageois

Il devrait toujours y avoir trois cartes de plus que le nombre de joueurs. Mélangez les cartes sélectionnées face cachée et distribuez-en une à chaque joueur. Mettez au milieu de la table les trois cartes restantes et les jetons qui correspondent à toutes les cartes utilisées.

Chaque joueur regarde secrètement sa carte et la place face cachée non loin des trois cartes au centre de la table. Tous les joueurs doivent être en mesure de pouvoir atteindre facilement toutes les cartes, comme indiqué dans l'exemple pour 5 joueurs ci-dessous.

NUIT

Plusieurs rôles sont appelés à participer à une action nocturne chaque nuit. Cependant, les joueurs qui ont une carte de Villageois, de Tanneur ou de Chasseur ne se réveillent jamais pendant la nuit.

En plus d'avoir une carte de rôle, un joueur est désigné comme étant l'Annonceur. Il annonce chacun des rôles dans l'ordre et compte silencieusement jusqu'à 10 après le réveil de chaque rôle, afin de permettre à ceux qui ont ce rôle d'effectuer leur action nocturne. Utilisez ce script avec les cartes précédemment suggérées :

Annonceur : « Tout le monde ferme les yeux. »

Tous les joueurs ferment les yeux (y compris l'Annonceur).

« Loups-garous, réveillez-vous et cherchez les autres Loups-garous. »

Les Loups-garous ouvrent les yeux et cherchent les autres joueurs qui ont les yeux ouverts (il est possible qu'il n'y en ait pas d'autres).

« Loups-garous, fermez les yeux. Voyante, réveille-toi. Tu peux regarder la carte d'un autre joueur ou deux des cartes du centre de la table. »

Le joueur qui a la carte de la Voyante ouvre les yeux et peut discrètement regarder la carte d'un autre joueur ou deux des cartes situées au centre.

« Voyante, ferme les yeux. Voleur, réveille-toi. Tu peux échanger ta carte contre celle d'un autre joueur et regarder ensuite ta nouvelle carte. »

Le joueur qui a la carte de Voleur ouvre les yeux et peut discrètement échanger sa carte contre celle d'un autre joueur, qu'il peut ensuite regarder.

« Voleur, ferme les yeux. Noiseuse, réveille-toi. Tu peux échanger les cartes de deux autres joueurs. »

Le joueur détenteur de la carte de la Noiseuse ouvre les yeux et peut discrètement échanger les cartes de deux autres joueurs sans les regarder.

« Noiseuse, ferme les yeux. »

L'Annonceur, toujours les yeux fermés, bouge légèrement les cartes (pour que personne ne puisse prétendre qu'une carte a été bougée parce qu'elle n'est plus au même endroit).

« Tout le monde se réveille ! »

Tous les joueurs ouvrent les yeux et se regardent les uns les autres d'un air soupçonneux.

Pendant la nuit, les joueurs qui ne sont pas actifs (ceux dont les yeux restent fermés) ne peuvent pas bouger, pointer du doigt ou faire quoi que ce soit pour communiquer avec le(s) joueur(s) actif(s).

JOUR

Quand la phase nocturne est terminée, les joueurs discutent de l'identité possible des Loups-garous. Tout le monde peut dire ce qu'il veut, mais personne ne doit montrer sa carte. Les Loups-garous peuvent prétendre avoir un rôle différent pour éviter de mourir.

Comme certains rôles changent les cartes d'autres joueurs, certains pourront même croire avoir un rôle alors qu'ils en ont un autre. Après la phase nocturne, votre rôle est celui de la carte devant vous, même si ce n'est plus le même qu'au départ. *Personne ne peut consulter les cartes après la phase nocturne.*

Après quelques minutes de discussion, les joueurs votent :

> **« Tout le monde, trois, deux, un. VOTEZ ! »**
> *Chaque joueur désigne un autre joueur du doigt.*

Le joueur avec le plus de votes meurt. En cas d'égalité, tous les joueurs qui ont le plus de votes meurent.

Si aucun joueur ne reçoit plus d'un vote, personne ne meurt. Ce peut être le cas si tout le monde vote dans la même direction autour de la table, chaque joueur recevant chacun un vote (décidez-le en groupe avant de voter).

FIN DE LA PARTIE

L'équipe du village gagne ...

1) Si au moins un Loup-garou meurt. Même si d'autres joueurs qui ne sont pas des Loups-garous meurent en plus d'un Loup-garou, tout le monde dans l'équipe du village l'emporte.

2) Si personne n'est un Loup-garou et que personne ne meurt. Il est possible que personne ne soit un Loup-garou si toutes les cartes de Loup-garou sont au centre de la table.

L'équipe des Loups-garous gagne uniquement si au moins un joueur est un Loup-garou et qu'aucun Loup-garou ne se fait lyncher.

Si vous jouez avec le Tanneur, il y a des règles spéciales de victoire ; référez-vous à la description du rôle du Tanneur pour plus de détails.

ASTUCES POUR L'ANNONCEUR

En tant qu'Annonceur, placez les jetons chiffrés près de vous, et ouvrez les yeux entre deux rôles pour vérifier l'ordre de réveil nocturne si nécessaire. Sinon gardez les yeux fermés pendant toute la nuit. Vous pouvez pianoter sur la table pendant la phase nocturne pour couvrir les bruits des joueurs lorsqu'ils regardent et déplacent des cartes. Si vous appelez votre propre rôle, ne dites rien pendant votre action.

Quand vous présentez le jeu pour la première fois à des joueurs, ou que vous introduisez de nouveaux rôles, prenez le temps de faire une pause pendant la section « action » de chaque rôle pour donner aux joueurs suffisamment de temps pour décider quoi faire et terminer leur action.

AUTRES ASTUCES

Le temps imparti à la discussion pendant la phase diurne dépend des joueurs. Un groupe plus important aura besoin de plus de temps qu'un petit groupe. Après quelques parties avec des groupes plus grands, songez à utiliser un chrono. Quand il sonne, tout le monde doit voter. Cela ajoute un sentiment d'urgence à la discussion et limitera les conversations hors sujet pendant la phase diurne.

Jouer avec un nombre important de joueurs (7+) peut rendre l'accès du centre de la table difficile. Rester debout pendant la phase nocturne peut faciliter les choses, ainsi qu'utiliser une table plus petite. Si vous devez utiliser une table longue de type « banquet », essayez de positionner les joueurs sur la longueur, pas aux extrémités.

JEU EN TOURNOI

Organisez un mini tournoi en donnant aux vainqueurs de chaque partie un jeton de poker ou un autre petit objet. Une fois qu'un joueur a obtenu le nombre spécifié de jetons, par exemple

cinq, le joueur qui a le plus de jetons l'emporte. Continuez la partie en cas d'égalité jusqu'à ce qu'un joueur ait le plus grand nombre de jetons.

Pour les tournois plus longs avec plusieurs parties, utilisez un système de double élimination, où les joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils aient perdu deux fois.

UTILISATION D'AUTRES RÔLES

Vous pouvez ajouter d'autres rôles que ceux de la mise en place de base dans vos parties. Remplacez simplement une carte par une autre. Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de cartes, mais vous voudrez éviter d'introduire plus d'un ou deux nouveaux rôles à la fois, pour que les joueurs les comprennent bien.

Quels que soient les rôles présents, vous devez toujours avoir 3 cartes de plus que de joueurs.

Avant chaque partie, placez un jeton qui correspond à chacune des cartes près de l'Annonceur. Ainsi, chacun saura quels rôles participent à la partie et l'Annonceur saura dans quel ordre les appeler.

Soyez créatif dans votre sélection de rôles. Essayez une partie avec un seul Loup-garou, ou de mélanger toutes les cartes et de les distribuer aux joueurs au hasard ! Vous pouvez même créer un village sans cartes de Villageois... comme ça tout le monde a un rôle spécial.

LES RÔLES QUI S'ÉVEILLENT PENDANT LA NUIT

Ces rôles se réveillent pendant la nuit dans l'ordre suivant. Pour chaque description de rôle, vous trouverez un exemple de script que l'Annonceur peut utiliser :

DOPPELGÄNGER

La Doppelgänger est une carte un peu plus compliquée parce qu'elle prend le rôle et rejoint l'équipe de la carte qu'elle regarde. La Doppelgänger se réveille avant les autres rôles.

Pendant la nuit, elle regarde (mais n'échange pas) la carte d'un autre joueur et fait ce qui suit en fonction de ce qu'elle voit :

Villageois, Tanneur, Chasseur : Elle joue maintenant ce rôle et ne fait rien d'autre pendant la nuit.

Loup-garou ou Franc-maçon : Elle se réveille en même temps que les autres Loups-garous ou Francs-maçons quand ils sont appelés. Elle fait partie de l'équipe des Loups-garous si elle voit une carte de Loup-garou et de l'équipe du village si elle voit une carte de Franc-maçon.

Voyante, Voleur, Noiseuse, Soûlard : Elle fait immédiatement l'action de ce rôle (elle ne se réveille pas à nouveau au tour de l'original quand il est appelé).

Sbire : À la fin de la phase de la Doppelgänger, l'Annonceur lui dit de fermer les yeux, sauf si elle devient à présent le Sbire, et que les Loups-garous doivent lever le pouce. Elle fait partie de l'équipe des Loups-garous.

Insomniaque : Après que l'Insomniaque a fermé les yeux, l'Insomniaque-Doppelgänger se réveille pour vérifier si sa carte est bien toujours celle de la Doppelgänger.

Si un joueur reçoit la carte de la Doppelgänger pendant la nuit, il a le rôle que la Doppelgänger avait découvert au départ. Le script nocturne de la Doppelgänger est un peu différent des autres, parce qu'elle doit identifier les Loups-garous si elle devient le Sbire, et parce qu'en cas de présence de l'Insomniaque elle se réveille encore. Utilisez le script suivant s'il n'y a pas de Sbire dans la partie :

« Doppelgänger, réveille-toi et regarde la carte d'un autre joueur. Tu joues à présent ce rôle. Si ton nouveau rôle a une action nocturne, effectue-la maintenant. »

La Doppelgänger ouvre les yeux et regarde la carte d'un autre joueur. Si la carte est la Voyante, le Voleur, la Noiseuse ou le Soûlard, elle effectue son action immédiatement. Si la carte est un Loup-garou ou un Franc-maçon, elle se réveille quand ces rôles sont appelés. Si la carte est un Villageois, un Tanneur ou un Chasseur, elle ne fait rien.

« Doppelgänger, ferme les yeux. »

S'il y a un Sbire dans la partie, utilisez ce script :

« Doppelgänger, réveille-toi et regarde la carte d'un autre joueur. Tu joues à présent ce rôle. Si ton nouveau rôle a une action nocturne, effectue-la maintenant. »

La Doppelgänger ouvre les yeux et regarde la carte d'un autre joueur. Si la carte est la Voyante, le Voleur, la Noiseuse ou le Soûlard, elle effectue son action immédiatement. Si la carte est un Loup-garou ou un Franc-maçon, elle se réveille quand ces rôles sont appelés. Si la carte est un Villageois, un Tanneur ou un Chasseur, elle ne fait rien.

« Si tu es à présent un Sbire, garde les yeux ouverts. Sinon, ferme-les. Loups-garous, levez le pouce pour que le Sbire-Doppelgänger puisse voir qui vous êtes. »

Si la Doppelgänger est un Sbire, elle garde les yeux ouverts. Sinon, elle les ferme. Les Loups-garous lèvent le pouce pour le Sbire-Doppelgänger.

« Loups-garous, baissez vos pouces. Doppelgänger, ferme les yeux. »

S'il y a une Insomniaque dans la partie, après qu'elle a été appelée, utilisez le script suivant :

« Doppelgänger, si tu as regardé la carte de l'Insomniaque, réveille-toi et regarde ta carte. »

La Doppelgänger ouvre les yeux et regarde sa carte pour vérifier si elle a été changée pendant la nuit.

« Doppelgänger, ferme les yeux. »

LOUP-GAROU

Pendant la nuit, tous les Loups-garous ouvrent les yeux et cherchent les autres Loups-garous. Si personne d'autre n'ouvre les yeux, les autres Loups-garous sont au centre. *Les Loups-garous font partie de l'équipe des Loups-garous.*

« Loups-garous, réveillez-vous et cherchez les autres Loups-garous. »

Les Loups-garous ouvrent les yeux et cherchent les autres joueurs qui ont les yeux ouverts (il est possible qu'il n'y en ait pas d'autres).

« Loups-garous, fermez les yeux. »

Option Loup-solitaire : S'il n'y a qu'un Loup-garou, il peut regarder une carte au centre de la table. C'est extrêmement avantageux pour un Loup-garou qui n'a pas de partenaire, et lui donne un outil utile pour tromper le reste des joueurs.

SBIRE

Immédiatement après la phase nocturne des Loups-garous, le Sbire se réveille et identifie les Loups-garous. Pendant cette phase, tous les Loups-garous lèvent le pouce pour que le Sbire puisse les identifier. Les Loups-garous ne savent pas qui est le Sbire. Si le Sbire meurt et qu'aucun Loup-garou ne meurt, les Loups-garous (et le Sbire) gagnent la partie. Si aucun joueur n'est un Loup-garou, le Sbire gagne tant qu'un autre joueur (pas le Sbire) meurt. Ce rôle peut être un puissant allié pour l'équipe des Loups-garous. *Ce Sbire fait partie de l'équipe des Loups-garous.*

« Sbire, réveille-toi. Loups-garous, levez le pouce pour que le Sbire puisse voir qui vous êtes. »

Le Sbire ouvre les yeux. Les Loups-garous lèvent le pouce pour le Sbire. Le Sbire regarde autour de lui pour identifier quels joueurs sont des Loups-garous.

« Loups-garous, baissez vos pouces. Sbire, ferme les yeux. »

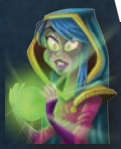
FRANC-MAÇON

Lorsque vous utilisez les Francs-maçons, vous mettez toujours les deux Francs-maçons dans la partie. Le Franc-maçon se réveille pendant la nuit et cherche l'autre Franc-maçon. Si le Franc-maçon ne voit pas l'autre, cela veut dire que l'autre carte de Franc-maçon est au centre de la table. *Les Francs-maçons font partie de l'équipe du village.*

« Francs-maçons, réveillez-vous et cherchez les autres Francs-maçons. »

Les Francs-maçons ouvrent les yeux et cherchent les autres joueurs qui ont les yeux ouverts (il est possible qu'il n'y en ait pas d'autres).

« Francs-maçons, fermez les yeux. »



VOYANTE

Pendant la nuit, la Voyante peut regarder une carte d'un autre joueur ou deux cartes au centre de la table, mais elle ne les déplace pas. *La Voyante fait partie de l'équipe du village.*

« Voyante, réveille-toi. Tu peux regarder la carte d'un autre joueur ou deux des cartes du centre de la table. »

Le joueur qui a la carte de la Voyante ouvre les yeux et peut discrètement regarder la carte d'un autre joueur ou deux des cartes situées au centre.

« Voyante, ferme les yeux.

VOLEUR

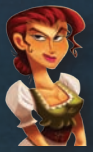
Pendant la nuit, le Voleur peut dérober une carte à un autre joueur et la remplacer par sa carte de Voleur. Le Voleur peut ensuite regarder sa nouvelle carte. Le joueur qui reçoit la carte de Voleur fait partie de l'équipe du village. *Le Voleur est dans l'équipe de la carte qu'il prend.* Cependant, il n'effectue pas l'action de son nouveau rôle pendant la nuit.

S'il choisit de ne pas dérober la carte d'un autre joueur, il reste Voleur et il *fait partie de l'équipe du village*.

« Voleur, réveille-toi. Tu peux échanger ta carte contre celle d'un autre joueur et regarder ensuite ta nouvelle carte. »

Le joueur qui a la carte de Voleur ouvre les yeux et peut discrètement échanger sa carte contre celle d'un autre joueur, qu'il peut ensuite regarder.

« Voleur, ferme les yeux. »



NOISEUSE

Pendant la nuit, la Noiseuse peut échanger les cartes de deux *autres* joueurs sans les regarder. Les joueurs qui reçoivent une carte différente jouent maintenant le rôle (et font partie de l'équipe) de leur nouvelle carte. *La Noiseuse fait partie de l'équipe du village*.

« Noiseuse, réveille-toi. Tu peux échanger les cartes de deux autres joueurs. »

Le joueur détenteur de la carte de la Noiseuse ouvre les yeux et peut discrètement échanger les cartes de deux autres joueurs sans les regarder.

« Noiseuse, ferme les yeux. »

SOÛLARD

Le Soûlard est tellement soûl qu'il ne se rappelle pas son rôle. Quand arrive le moment de se réveiller, il doit échanger sa carte de Soûlard contre une des cartes du centre de la table, mais *sans* la regarder. Le Soûlard a maintenant le nouveau rôle qui est devant lui (mais il ne sait pas lequel) et il fait partie de l'équipe appropriée.

« Soûlard, réveille-toi et échange ta carte contre une des cartes du centre de la table. »

Le joueur qui a la carte du Soûlard ouvre les yeux et échange sa carte contre une des trois cartes du centre, mais il ne regarde pas sa nouvelle carte.

« Soûlard, ferme les yeux. »

INSOMNIAQUE

L'Insomniaque se réveille et regarde sa carte (pour voir si elle a changé). N'utilisez l'Insomniaque que si le Voleur et/ou la Noiseuse sont dans la partie. *L'Insomniaque fait partie de l'équipe du village.*

« Insomniaque, réveille-toi et regarde ta carte. »

Le joueur qui a la carte de l'Insomniaque ouvre les yeux et regarde sa carte pour vérifier si elle a été changée pendant la nuit.

« Insomniaque, ferme les yeux. »

RÔLES QUI NE SE RÉVEILLENT PAS

Les rôles suivants ne se réveillent pas pendant la nuit :

VILLAGEOIS

Le Villageois n'a pas de capacités spéciales, mais il n'est décidément pas un Loup-garou. Les joueurs prétendent souvent être des Villageois. *Le Villageois fait partie de l'équipe du village.*

TANNEUR

Le Tanneur déteste tellement son travail qu'il veut mourir. Il gagne uniquement s'il meurt. Si le Tanneur meurt et qu'aucun Loup-garou ne meurt, les Loups-garous ne gagnent pas la partie. Si le Tanneur meurt et qu'un Loup-garou meurt, l'équipe du village gagne aussi. Le Tanneur est considéré comme membre du village (mais il n'est pas dans son équipe). Par conséquent, si le Tanneur meurt quand tous les Loups-garous sont au centre de la table, l'équipe du village perd. *Le Tanneur ne fait partie ni de l'équipe des Loups-garous, ni de l'équipe du village.*

CHASSEUR

Si le Chasseur meurt, le joueur qu'il désigne du doigt meurt aussi (quel que soit le nombre de votes reçus par sa cible). *Le Chasseur fait partie de l'équipe du village.*

UTILISATION DES JETONS DE RÔLE

Loup Garou pour Une Nuit contient des jetons de rôle qui correspondent à chacune des cartes. Vous pouvez les utiliser de différentes manières :

1. Afficher les rôles qui sont en jeu pendant chaque partie : mettez les rôles utilisés face visible près du centre de la table, afin que tout le monde puisse voir les rôles présents dans la partie (et en quelles quantités). Le numéro des jetons correspond à l'ordre de réveil nocturne.
2. Sélectionner au hasard les rôles qui participent à chaque partie : placez les jetons dans un sac et piochez le nombre de rôles nécessaires (le nombre de joueurs plus trois).
3. Pendant la phase diurne de la partie, les joueurs peuvent utiliser les jetons de rôle pour les aider à déduire les rôles de leurs camarades en plaçant les jetons appropriés sur les cartes qu'ils ont « vérifiées ».

REMERCIEMENTS TESTEURS :

Nicola Ally, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Beley, Daniel Betat, David Betat, Donna Brooks, Stephen Buonocore, Steve Carlson, David Coleson, Stephen Conway, Audrey Cueto, Drake Delmar, Cecil Devers, Annalyn Diaz, Teddy Diaz, James A. English, Randy Farmer, Jesse Filipko, Lom Friedman, Mulysa Funk, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Chris George, Vince Guinto, Mike Heller, Jeremy Higdon, Henry Kagey, Laura Kelly, Bobby Lasher, Chris Lasher, Maura Lawton, Eddy Lazzarin, Evan Leal, Michelle Lian, Bernie Litgo, Dean Lizardo, David Mailhot, Mother Malone, Ted Marshall, Danny Martin, Jessica McCartney, Sean McCoy, Matthew Miller, Brian Modreski, Elwyn Moir, Michael Morrison, Nathan Morse, Aaron Newman, Aliza Panitz, Bai Phelm, Greg Poulos, Tony Sadak, Steve Samson, Andy Scheffler, Jeffrey Shih, Daved Strauss, Debbie Sullivan, Monkia von Tagen, Everett Tishler, Clifford Tong, Brent Townsley, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Clyde Wright, David Zeeman, uva.

À PROPOS DES CRÉATEURS

Ted Alspach a créé plusieurs jeux, notamment Ultimate Werewolf et Suburbia. Il habite dans une forteresse isolée quelque part en Californie du Nord avec son épouse, son fils, sa fille, son chien et ses deux chats, qui prétendent tous ne pas être des Loups-garous. Ted ne croit aucun d'entre eux.

Akihisa Okui est un créateur récemment apparu dans le milieu du jeu de plateau indépendant japonais. Son jeu, One Night Werewolf, est devenu le jeu de plateau le mieux vendu au Japon en 2013

À PROPOS DE L'ILLUSTRATEUR

L'artiste brésilien Gus Batts a illustré plus de 50 livres pour enfants. Découvrez ses extraordinaires illustrations sur www.gusbatts.daportfolio.com.

ORDRE DE RÉVEIL NOCTURNE

Lorsque vous jouez des rôles différents, l'ordre dans lequel ils se réveillent pendant la nuit est important. La liste suivante détaille TOUS les rôles qui se réveillent la nuit, et l'ordre dans lequel ils doivent être réveillés les uns par rapport aux autres (n'appelez que les rôles qui sont dans votre partie) :

#1 : Doppelgänger

#2 : Loups-garous

#3 : Sbire

#4 : Francs-maçons

#5 : Voyante

#6 : Voleur

#7 : Noiseuse

#8 : Soûlard

#9 : Insomniaque

#9a : Insomniaque/Doppelgänger

Les Villageois, le Tanneur et le Chasseur ne se réveillent jamais la nuit.

bézier games
www.beziergames.com

Ultimate Werewolf, Loup Garou pour Une Nuit et ces règles sont Copyright ©2014 Ted Alspach et Bezier Games, tous droits réservés