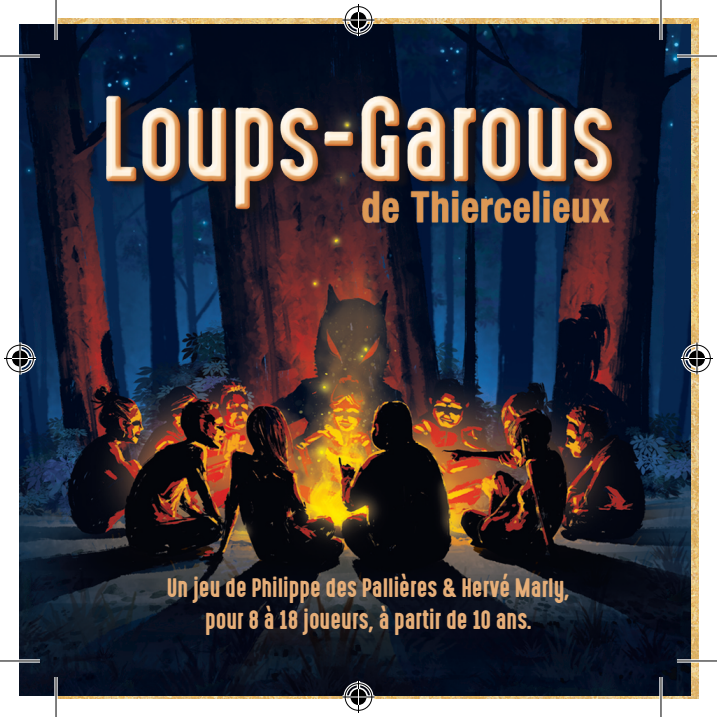


The cover art depicts a group of werewolves and hunters gathered around a campfire in a dark forest at night. The scene is illuminated by the warm glow of the fire, casting long shadows and highlighting the silhouettes of the characters. In the background, a large, dark werewolf figure looms, its face partially visible in the shadows. The overall atmosphere is mysterious and suspenseful.

Loups-Garous

de Thiercelieux

Un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly,
pour 8 à 18 joueurs, à partir de 10 ans.

*Dans « l'Est sauvage », le petit hameau
de Thiercelieux est depuis peu la proie
des Loups-Garous.*

*Des meurtres sont commis chaque nuit
par certains habitants du village, devenus
lycanthropes en raison d'un phénomène
mystérieux (peut-être l'effet de serre ?)...*

*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

BUT DU JEU

Pour les Villageois : éliminer les Loups-Garous.

Pour les Loups-Garous : éliminer les Villageois.

Matériel

24 cartes

4 cartes
Loup-Garou



13 cartes
Simple Villageois

1 *Voyante*



1 *Voleur*

1 *Chasseur*



1 *Cupidon*

1 *Sorcière*



1 *Petite Fille*



1 *Capitaine*



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, 3 ou 4 suivant le nombre de joueurs
et les variantes appliquées.

(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'hommes.



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

Le Simple Villageois



Il n'a aucune compétence particulière.
Ses seules armes sont sa **capacité d'analyse** des comportements pour identifier les Loups-Garous, et sa **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.

Le Chasseur ©



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

Cupidon ©



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

La première nuit (*tour de préparation*), il désigne les deux joueurs (*ou joueuses, ou un joueur et une 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 **deux potions** extrêmement puissantes :

- une potion de **guérison**, pour ressusciter le joueur tué dans la nuit par les Loups-Garous,
- une potion d'**empoisonnement**, utilisée la nuit pour éliminer un joueur de son choix.

La Sorcière peut utiliser chaque potion **une seule fois** dans la partie. Elle peut se servir de ses 2 potions la **même nuit**.

Le matin suivant, en fonction de la potion que la Sorcière aura utilisée, il pourra y avoir soit **0 mort**, soit **1 mort**, soit **2 morts**.

La Sorcière peut utiliser sa potion de guérison **à son profit**, et donc se guérir elle-même si elle vient d'être dévorée par les Loups-Garous.

La Petite Fille ©



La Petite Fille peut, en entrouvrant les yeux, **espionner les Loups-Garous** pendant leur éveil nocturne. Si elle se fait surprendre par un des Loups-Garous, ces derniers ont le droit de la dévorer 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 les yeux en grand.

Le Capitaine ©



Cette carte est confiée à l'un des joueurs, en plus de sa carte Personnage. Le Capitaine est **élu** par vote, à la majorité relative (celui qui obtient le plus de voix l'emporte).

On ne peut refuser l'honneur d'être Capitaine.

Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour **2 voix**. En cas d'égalité, s'il est présent, le vote du Capitaine désigne la victime.

Si le Capitaine est éliminé, il désigne son successeur dans son dernier souffle.

Le Voleur ©



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

Après la distribution, les deux cartes non distribuées sont placées au centre de la table face cachée.

La première nuit, le Voleur prend connaissance de ces deux cartes et peut **échanger sa carte** contre l'une d'elles.

Si ces cartes sont deux Loups-Garous, il est **obligé** d'échanger sa carte contre un des deux Loups-Garous.

Il **jouera** désormais son nouveau personnage jusqu'à la fin de la partie.

DISTRIBUTION DES PERSONNAGES POUR PARTIES SIMPLIFIÉES



2 Loups-Garous

ou plus selon le nombre
de joueurs
(voir tableau ci-dessous)



La Voyante



Les Simples Villageois

(en nombre suffisant)

Distribution conseillée

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	4	1	13



TOURS DE JEU

MISE EN PLACE



- A.** 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 lu les règles, ou encore 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.)

- B.** Le meneur de jeu distribue à chaque joueur **une carte Personnage** face cachée. Chaque joueur regarde discrètement son personnage, puis repose sa carte face cachée devant lui.

- C.** 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.

TOUR DE PRÉPARATION *(sauf parties simplifiées)*

D. 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 posées face cachée au centre de la table, puis change éventuellement de personnage. Le meneur dit :

« Le Voleur se rendort. »

Le Voleur referme les yeux.

E. Le meneur appelle **Cupidon**.

Le meneur dit : « **Cupidon se réveille !** » Cupidon ouvre les yeux et désigne deux joueurs (dont lui-même s'il le souhaite).

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.

F. 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 poursuit avec 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 qu'elle 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 seuls) lèvent la tête, ouvrent les yeux, se concertent en silence 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 **pas le droit** d'ouvrir les yeux en grand.

Si elle se fait prendre, les Loups-Garous ont le droit de changer d'avis. Elle meurt alors à la place de la victime éventuellement choisie.

Le meneur dit: « Les Loups-Garous repus se rendorment et rêvent de prochaines victimes juteuses et 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 ouvre les yeux...** »

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 **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.

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 des exemples 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 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 tôt ou tard 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 le doigt vers le 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 normal, étape 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Villageois gagnent dès qu'ils réussissent à éliminer le dernier Loup-Garou.

Les Loups-Garous gagnent s'ils éliminent le dernier Villageois.

Cas particulier :

Si les amoureux sont **un Loup-Garou + un Villageois**, ils gagnent dès qu'ils ont éliminé tous les autres.

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 tournent en rond.

Les phrases d'appel nocturne des personnages sont de simples exemples. Quand vous maîtriserez la technique, laissez-vous aller à un délire 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 rajoute de l'intérêt aux parties.

Avec des joueurs débutants, introduisez progressivement les autres cartes Personnage.

L'essentiel du plaisir réside dans l'ambiance.

Les parties sont relativement courtes, faites-en plusieurs dans la même soirée et variez les personnages.

Points de procédure importants :

- Lorsque vous **parlez**, faites très attention à ne dévoiler aucun **indice** sur l'identité des personnages. Exemple : « 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 autres joueurs pourraient en déduire leur place !
- Si les Loups-Garous n'arrivent pas à se décider, tant pis pour eux, il n'y aura **pas de mort** cette nuit-là.

- Quand la **Petite Fille** est jouée, les joueurs n'ont pas le droit de baisser la tête ni de 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 quand vous touchez doucement le dos des 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.***



Pour plus de conseils et connaître les variantes du jeu,
rendez-vous sur **www.loups-garous.com**

CONSEILS AUX JOUEURS

Les Loups-Garous : un stratagème efficace pour se dédouaner d'une accusation est de voter contre un partenaire. Encore faut-il que les Villageois le remarquent...

La Voyante : attention, si vous avez découvert un Loup-Garou, il n'est pas forcément nécessaire de vous dévoiler trop tôt en l'accusant.

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 : en cas d'accusation, il est toujours bon 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 et à mener campagne.

Mais si vous êtes Loup-Garou, ne soyez pas trop ouvertement candidat à ce poste très exposé. (*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 est plus puissant en fin de partie. Ne gaspillez pas vos potions, mais ne tardez pas trop à les utiliser.

Un point de règle vous semble obscur:

www.loups-garous.com



Nominated
Spiel
des
jahres
2003

Les auteurs tiennent à remercier:
Nadine Bernard, Théo Dupisson, Elvire et Chloé, Philippe Mouret,
Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, Myriam Lemaire,
Martine Jortay, la ferme de Champlion et le village de Thiercelieux, ainsi
que tous ceux que nous aurions involontairement oubliés.

Remerciements spéciaux à Bruno Faidutti.

*Toutes les cartes marquées © ont été créées par Philippe des Pallières
& Hervé Marly.*

Illustrations dessus de boîte et cartes: Alexios Tjovas

Illustration du dos de boîte: Naïade

Nouveau design de boîte: Tom Vuarchex

©2020 Asmodee Group
Loups-Garous de Thiercelieux est une marque d'Asmodee Group.



RAPPEL DES TOURS DE JEU

Tour de préparation

- *Endormissement du village*
- le Voleur
- Cupidon
- les amoureux

Tour normal

- la Voyante
- les Loups-Garous (la Petite Fille)
- la Sorcière
- *Réveil du village*
- Débats
- Vote
- *Endormissement du village*