

Le Village

Extension pour les Loups-Garous de Thiercelieux



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

*Après la terrible tragédie dite de la « Nouvelle lune »,
le village de Thiercelieux n'était plus que ruines.*

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

*À 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 glissés dans leur
nouvelle communauté !*

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

Contenu de la boîte

1 livret de règles



29 jetons
Rôle Visible



14 cartes
Bâtiment



Une planche avec 2 pastilles autocollantes
prédécoupées à appliquer au centre de
2 cartes « Simple Villageois » de votre jeu
de base *Les Loups-Garous de Thiercelieux*.

Le rôle figuré sur l'autocollant est appliqué à
chaque partie avec l'extension « Le Village ».



2 jetons
(corbeau/feu)

Jetons Rôle Visible

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



15 baluchons
Vagabond



Le rasoir
du Barbier



6 brouettes
pour les Fermiers



Le pain
du Boulanger



Le chapelet
du Confesseur



La chope
du Tavernier



Le mortier
du Rebouteux



La cloche
de l'école



Les clefs du Bailli



Le blason
du Châtelain

Cartes Bâtiment

Certains habitants de Thiercelieux occupent un bâtiment qui leur donne un pouvoir supplémentaire.

- Il existe des pouvoirs permanents qui restent actifs durant toute la partie.
- Il existe des pouvoirs uniques qui sont utilisables une fois.
- Il existe un pouvoir permanent mais que le joueur peut perdre sous condition.

Un bâtiment détruit prive son occupant du pouvoir qui lui est associé. Le meneur récupère le jeton, qui ne sera pas remis en jeu.

Un occupant éliminé du jeu rend son jeton au meneur. Son bâtiment peut alors être attribué à un Vagabond.

S'il le désire, un Vagabond désigné par le Bailli pourra dorénavant occuper ce bâtiment et profiter de son pouvoir entièrement rétabli.



Les fermes

occupées par les Fermiers.

(Il y a 6 fermes en jeu.)

Pouvoir permanent.

Dans nos 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.



L'église

**occupée par le Confesseur.
Pouvoir unique.**

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

- N'importe quand durant la journée, même après la désignation par vote du joueur éliminé, le Confesseur désigne un joueur qui a l'obligation immédiate de lui montrer secrètement sa carte Personnage.



La mesure

**occupée par le Rebouteux.
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).



L'école

**occupée par l'Institutrice.
Pouvoir permanent.**

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

- Chaque jour, juste avant les votes, l'Institutrice peut empêcher jusqu'à deux joueurs de voter durant ce tour. Elle ne vote jamais.
- L'Institutrice et les joueurs qui ont interdiction de voter peuvent débattre lors du conseil du village.
- L'Institutrice peut empêcher le Tavernier de voter.
- L'Institutrice ne peut pas utiliser son pouvoir sur les Vagabonds.



La boulangerie **occupée par le Boulanger. Pouvoir permanent.**

À 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, leur forfait accompli, rentrent chez eux...

- Chaque nuit, le Boulanger ouvre les yeux immédiatement après que le meneur de jeu a fini de prononcer la phrase :
« ... les Loups-Garous s'endorment ! »

Après quelques instants le meneur demande au Boulanger de se rendormir.



L'échoppe du Barbier

Pouvoir unique.

Ce fameux Barbier est un artiste du rasoir. Il lui arrive parfois de profiter de son outil pour faire justice, 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.

** Simple Loup-Garou, Grand-Méchant-Loup, Infect Père des Loups ou Loup-Garou Blanc.*



La taverne

occupée par le Tavernier.

Pouvoir permanent et conditionnel.

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

Tant qu'il a son pouvoir, le tavernier est immunisé.

- Il ne peut pas être dévoré durant la nuit par les Loups-Garous.
- Il ne peut pas être la cible d'un vote de villageois durant la journée.
- La tradition veut qu'il vote toujours avant tout le monde durant la journée (tant qu'il a son immunité).
- S'il a voté contre une personne qui se trouve éliminée (même graciée), il perd son immunité et son jeton.

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



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 associé au bâtiment s'il a déjà été utilisé.
- Si un matin plusieurs bâtiments sont libres, on procède 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 manoir

**occupé par le Châtelain.
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 bons termes.

- Après n'importe quel vote, le Châtelain peut, sur demande de la future victime, gracier un villageois désigné par le vote du village. Dans ce cas, le joueur n'est pas éliminé et ne révèle pas sa carte Personnage.
- Un Châtelain égoïste peut évidemment se gracier lui-même...

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 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 associé au bâtiment.
- Un Vagabond peut refuser d'occuper une maison proposée par le Bailli.

Cartes Personnage



Le Pyromane

(appelé la nuit)

Comme son nom l'indique, ce personnage a un énorme défaut.

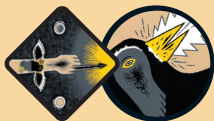
Espérons qu'il pourra maîtriser son vice incendiaire et s'occuper de la bonne maison, au bon moment, afin de rendre service au village menacé !

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 jeton 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 avait mis le feu au bâtiment de la victime des Loups-Garous, ceux-ci affolés par les flammes n'auront pas eu le temps de passer à table. Dans ce cas, la victime

sauvée de justesse n'est pas éliminée. Mais le premier Loup-Garou à droite de ce bâtiment est victime de l'incendie et éliminé !

Attention : il est nécessaire de jouer avec les bâtiments pour utiliser ce personnage.



Le Corbeau

(appelé la nuit)

Cet individu adore faire connaître ses soupçons en collant juste avant l'aube une affiche anonyme accusant le joueur 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 joueur qu'il suspecte. Le meneur dépose alors le jeton Corbeau devant le bâtiment du joueur désigné. Ce joueur aura automatiquement deux voix de plus contre lui au

prochain décompte des votes. Le corbeau peut déposer l'affiche anonyme sur la taverne, même si le Tavernier a encore son immunité.

Le Corbeau ne peut désigner aucun Vagabond.

Attention : il est nécessaire de jouer avec les bâtiments pour utiliser ce personnage.



*Illustration du Corbeau : Alexios Tjoyas
Illustration du Pyromane : Stéphane Poinso
Illustration du Village : Cloé Dessolain
Design de la boîte : Tom Vuarchex*

*Philippe des Pallières et Hervé Marly remercient les
centaines de personnes qui les ont aidés depuis le début
de l'aventure des Loups-Garous de Thiercelieux et qui sont
trop nombreuses pour être toutes citées.*

Un jeu de Philippe des Pallières et Hervé Marly.

*© 2021 Asmodee Group.
Loups-Garous de Thiercelieux est une marque
d'Asmodee Group.*

Ordre d'appel des personnages

Personnages appelés seulement la 1^{re} nuit

- Voleur
- Cupidon
- Amoureux

La nuit

- Voyante
- Les Loups-Garous (La Petite Fille)
- Le Boulanger
- Sorcière
- Corbeau
- Pyromane

Le Jour

- Révélation des victimes
- Débat
- Vote
- Nouvelle nuit, etc.