Un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly

Loups-Garous
de Thiercelieux



Règles du jeu

Édition 25 Ans *Spéciale*

Il y a 25 ans, les Loups-Garous sont réapparus à Thiercelieux...
Depuis ce jour, le village a vaillamment combattu.

Pour célébrer cette résistance, les Villageois ont décidé d'organiser de grandes réjouissances : la fête des Crocs-Brisés.

De nombreux bateleurs participent à l'animation du village et chaque famille de Thiercelieux arbore fièrement le blason de ses aïeux.

Mais l'inquiétude demeure... Et si les Loups-Garous profitaient de la fête pour frapper à nouveau ?

Matériel

Les règles du jeu et 28 blasons Personnage

Les Loups-Garous - page 4


5 Loups-Garous


1 Puissante Mère des Loups

Les Villageois - pages 5 à 9


8 Simples Villageois


1 Petite Fille


1 Voyante


1 Sorcière


1 Cupidon


1 Chasseur


1 Montreur d'Ours


1 Idiot du Village


1 Juge Bègue


1 Comédien


1 Servante Dévouée


1 Bouc Émissaire


1 Marionnettiste


1 Singe Savant


1 Colosse

Résumé et but du jeu

***Les Loups-Garous de Thiercelieux* est un jeu à rôles cachés où deux camps s'affrontent : les Loups-Garous et les Villageois.**

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un blason Personnage qui définit son camp. Les Loups-Garous se connaissent entre eux mais pas les Villageois. Ces derniers devront compter sur leurs intuitions et sur les pouvoirs de certains personnages pour espérer l'emporter.

L'objectif est simple : éliminer tous les joueurs du camp adverse.

Guidée par un meneur, la partie alterne entre nuits et jours.

Le meneur

Le meneur a un rôle fondamental, car de son talent dépend l'expérience de jeu. Il garantit le rythme, l'ambiance et la fluidité du jeu, en veillant à ce que chaque personnage agisse au bon moment. En tant que guide de la partie, il conduit les phases de jeu et annonce les événements en s'assurant que tous les joueurs passent un bon moment.

En page 20 se trouve un résumé des tours de jeu pour vous aider à mener vos parties.



La nuit

Le village s'endort, les joueurs ferment les yeux tandis que les Loups-Garous et les personnages dotés de pouvoirs nocturnes agissent à tour de rôle et en secret.



Le jour

Le village se réveille et découvre les éventuelles victimes.
Un débat s'engage, puis se conclut par un vote destiné à identifier et éliminer un potentiel Loup-Garou.

Présentation des personnages

Les Loups-Garous

Leur but : éliminer tous les Villageois.



Les Loups-Garous

Chaque nuit, ils se concertent pour dévorer un Villageois. Le jour, ils essaient de masquer leur identité nocturne pour échapper à la vengeance populaire. En aucun cas un Loup-Garou ne peut dévorer un autre Loup-Garou.



La Puissante Mère des Loups

Elle se réveille chaque nuit avec les autres Loups-Garous pour dévorer un Villageois. En outre, lors des deux premières nuits de la partie, la Puissante Mère des Loups se réveille à nouveau toute seule et choisit un joueur. Le meneur touche l'épaule du joueur concerné pour lui signaler qu'il a été désigné.
Si c'est un Villageois doté d'un pouvoir, il le perd sur-le-champ et devient Simple Villageois. Malgré tout, le meneur appellera ce rôle chaque nuit jusqu'à son éventuelle élimination, afin de ne pas divulguer d'informations.

Notes :

- La Puissante Mère des Loups peut choisir de se désigner elle-même ou de désigner un autre Loup-Garou, mais, à part semer le doute, cela ne modifie en rien leur rôle.
- Un amoureux désigné par la Puissante Mère des Loups perd son éventuel pouvoir, mais reste toujours amoureux !

Les Villageois

Leur but : éliminer tous les Loups-Garous.



Les Simples Villageois

Ils n'ont aucun pouvoir particulier. Leurs seules armes sont leur capacité d'analyse des comportements pour identifier les Loups-Garous, et leur force de conviction pour empêcher qu'on les exécute à tort.



La Petite Fille

Elle peut espionner les Loups-Garous pendant leur réveil nocturne. Si elle se fait surprendre par l'un d'eux, ces derniers ont le droit de la dévorer à la place de la victime initialement désignée.

Note : Elle ne peut pas ouvrir grand les yeux ni espionner pendant le réveil de la Puissante Mère des Loups.



La Voyante

Chaque nuit, elle découvre l'identité secrète du joueur de son choix en voyant son blason Personnage.



La Sorcière

Elle possède deux potions extrêmement puissantes :

- Une potion de guérison, pour ressusciter le joueur dévoré par les Loups-Garous.
- Une potion d'empoisonnement, pour éliminer le joueur de son choix.

Elle ne peut utiliser chaque potion qu'une seule fois durant la partie, mais peut se servir des deux au cours de la même nuit.



Cupidon

Il a le pouvoir de rendre deux personnes amoureuses à jamais. Au début de la première nuit, il désigne les deux amoureux. Il peut 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 désigner son aimé pour l'éliminer (même pour bluffer !).

Cas spécial : Si l'un des amoureux est Villageois et l'autre Loup-Garou, le but de la partie change pour eux. En effet, afin de pouvoir gagner la partie et vivre leur amour, ils doivent éliminer tous les autres joueurs et être les derniers survivants.



Le Chasseur

Lorsqu'il est éliminé, il sort son fusil et élimine immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix (aucune discussion n'a lieu).



Le Montreur d'Ours

Chaque matin, après la révélation des éventuelles victimes nocturnes, si au moins un Loup-Garou se trouve parmi les deux voisins encore en jeu du Montreur d'Ours, alors le meneur grogne pour signifier aux joueurs que l'ours du Montreur a senti le danger.



L'Idiot du Village

S'il est éliminé par le village, il retourne son blason. À cet instant, le village comprend son erreur et le gracie immédiatement. Il continue à jouer, mais a perdu son droit de vote. Que pourrait bien valoir le vote d'un idiot... S'il est désigné par les Loups-Garous ou une seconde fois par le village, il est définitivement éliminé.



Le Juge Bègue

Une fois durant la partie, lors d'un vote, il peut immédiatement en solliciter un deuxième, qui s'additionne au premier, sans débat supplémentaire. Il avertit le meneur à l'aide d'un signe secret convenu au début de la partie.



Le Comédien

Lors de la préparation de la partie, le meneur choisit 3 blasons de Villageois dotés de pouvoirs (sauf Cupidon, le Marionnettiste, la Servante Dévouée et l'Idiot du Village). Après la distribution des rôles, ces blasons sont placés face visible au centre de la table. Chaque nuit, le Comédien peut désigner un de ces blasons pour incarner le rôle correspondant jusqu'à la nuit suivante. Si le Comédien utilise le pouvoir d'un blason, le meneur le retourne. Il ne pourra plus être utilisé.



La Servante Dévouée

Quand un joueur est éliminé par le village, avant que son rôle ne soit révélé, elle peut dévoiler son blason. Elle récupère le blason du joueur éliminé et le consulte secrètement. Elle endosse désormais ce nouveau rôle jusqu'à la fin de la partie. Si c'est un Villageois à pouvoir, le pouvoir est totalement réinitialisé.

Pour le meneur : Soyez attentif si la Servante Dévouée récupère un rôle à pouvoir ou un Loup-Garou.

Cas spéciaux :

- Si elle devient la Puissante Mère des Loups après la deuxième nuit, elle ne sera pas appelée.
- Elle ne peut activer son pouvoir que si le joueur éliminé lors du vote n'a pas déjà révélé son blason (*cf. l'Idiot du Village et le Marionnettiste*).
- Si elle devient Comédien, elle ne pourra endosser que les rôles des blasons encore disponibles.



Le Bouc Émissaire

Si le vote du village se solde par une égalité, le Bouc Émissaire se sacrifie et est éliminé, même s'il ne fait pas partie des personnes désignées par le vote. Lorsqu'il est éliminé, il désigne qui votera ou ne votera pas durant la prochaine journée. À lui de choisir judicieusement...



Le Marionnettiste

Si les Loups-Garous le désignent pendant la nuit, il n'est pas éliminé. C'est sa marionnette qui prend le coup à sa place ! Il retourne son blason mais reste en jeu. Choqué, il ne peut plus parler mais peut communiquer par gestes et voter. S'il est désigné pendant le vote du village ou une seconde fois par les Loups-Garous, il est définitivement éliminé.



Le Singe Savant

Alors que tout Thiercelieux est endormi, le Singe Savant s'extirpe habilement de sa cage.

Son but, découvrir les secrets et rôles qui se cachent derrière chaque humain de cet endroit. Mais attention ! Si par malheur il pénètre dans la demeure d'un Loup-Garou, cela lui serait fatal...

Une fois dans la partie, le Singe Savant peut se réveiller la nuit pour découvrir le rôle d'un ou plusieurs joueurs. Pour cela, il désigne l'un d'entre eux et voit son blason. Si celui-ci fait partie du camp des Villageois, le Singe Savant peut continuer à découvrir des rôles un par un, ou choisir de s'arrêter.

Attention, s'il découvre un Loup-Garou, il est immédiatement éliminé !



Le Colosse

Doté d'une force exceptionnelle, il riposte s'il est éliminé par les Loups-Garous durant la nuit. Dans ce cas, en fin de nuit le meneur l'appelle afin qu'il choisisse quel Loup-Garou il souhaite éliminer.

Explorez l'univers

de Thiercelieux

LE PACTE

LES INCONTOURNABLES

LES EXTENSIONS



Vivez l'expérience culte des Loups-garous de Thiercelieux grâce à nos jeux **INCONTOURNABLES** : la version classique et la version Best Of.

Renouvelez vos parties avec les **EXTENSIONS*** : Nouvelle Lune et ses événements renversants, Personnages et ses rôles inédits, Le Village et ses bâtiments aux pouvoirs uniques.

Retrouvez l'intégralité grâce au **PACTE** : le jeu de base et toutes ses extensions réunis en une seule boite !

** Compatible uniquement avec la version classique du jeu.*

Préparation de la partie

Quatre scénarios de jeu vous permettent de jouer en découvrant des personnages inédits. Chacun précise la répartition des personnages selon le nombre de joueurs. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix.

Avant de commencer une partie, choisissez le scénario souhaité :

1. **La doublure du Marionnettiste**
2. **Le Colosse sans égal**
3. **La naissance d'une nouvelle menace**
4. **La fête des Crocs-Brisés** (Jouez avec les quatre personnages inédits !)

Le meneur consulte le tableau de répartition des rôles pour préparer les blasons Personnage à utiliser selon le nombre de joueurs. Il les mélange, puis en distribue un à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur découvre alors secrètement son personnage.

Le meneur lit ensuite à voix haute le texte du scénario choisi.

Vous souhaitez personnaliser vos parties ? Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez moduler vos parties avec les personnages de votre choix, en veillant à l'équilibre entre Villageois et Loups-Garous. En général, les Villageois sont au moins deux fois plus nombreux, mais si le village a beaucoup de rôles dotés de pouvoirs, ajoutez plus de Loups-Garous.

Scénario 1



La doublure du Marionnettiste

Venu de loin, le Marionnettiste se produit dans les rues de Thiercelieux pour animer la fête des Crocs-Brisés.

Au sommet de son art, il vient dévoiler son plus grand chef-d'œuvre : une réplique parfaite de lui-même ; une marionnette au mouvement fluide, trompeur et si humain.

La nuit, tapi dans l'ombre de sa marionnette, il serait presque impossible de le distinguer...

Nombre de joueurs (sauf le meneur)							
8	2	1	1	1	1	-	2
9	3	1	1	1	1	-	2
10	3	1	1	1	1	1	2
11	3	1	1	1	1	1	3
12	4	1	1	1	1	1	3
13	4	1	1	1	1	1	4
14	4	1	1	1	1	1	5
15	4	1	1	1	1	1	6
16	5	1	1	1	1	1	6
17	5	1	1	1	1	1	7
18	5	1	1	1	1	1	8

Scénario 2



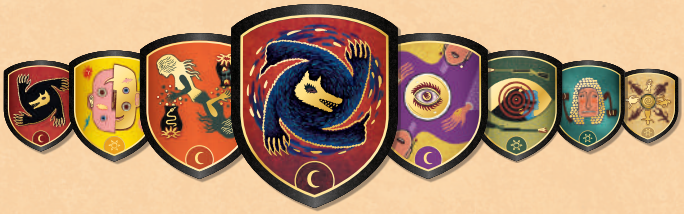
Le Colosse sans égal

Parmi les figures marquantes de la fête des Crocs-Brisés, le Colosse ne passe pas inaperçu. Lutteur massif, il inspire autant la crainte que l'admiration.

Fièrement campé dans son arène, il attend de pied ferme un combattant digne de lui. Mais voilà, peu d'adversaires osent le défier. Il clame à qui veut l'entendre que même les Loups-Garous le fuiraient. **« Qu'ils osent venir ! Je les affronterai, et les yeux dans les yeux j'en emporterai un avec moi. Parole de Colosse ! »**

Nombre de joueurs (sauf le meneur)							
9	3	1	1	1	1	-	2
10	3	1	1	1	1	1	2
11	4	1	1	1	1	1	2
12	4	1	1	1	1	1	3
13	4	1	1	1	1	1	4
14	5	1	1	1	1	1	4
15	5	1	1	1	1	1	5
16	5	1	1	1	1	1	6

Scénario 3



La naissance d'une nouvelle menace

Assis dans un coin de l'auberge, le vieux conteur de Thiercelieux raconte une sombre histoire à tous ceux qui veulent bien l'écouter.

« La Puissante Mère des Loups ! Connaissez-vous ce nom ? Amis, approchez, approchez ! Il est de mon devoir de vous transmettre la terrible vérité… Les arbres tremblent, mais ce n'est pas à cause du vent. Même la forêt a peur de ce qu'elle a engendré, la Puissante Mère des Loups rôde dans Thiercelieux. La nuit, elle choisit un Villageois, se dresse au pied de son lit et, d'un simple contact, le dépouille de ses talents. Vous qui vous réjouissez de la fête des Crocs-Brisés, prenez garde ! Vous pourriez bien être sa prochaine victime… »

Nombre de joueurs (sauf le meneur)								
8	1	1	1	1	1	1	-	2
9	1	2	1	1	1	1	-	2
10	1	2	1	1	1	1	1	2
11	1	2	1	1	1	1	1	3
12	1	3	1	1	1	1	1	3
13	1	3	1	1	1	1	1	4
14	1	3	1	1	1	1	1	5
15	1	4	1	1	1	1	1	5
16	1	4	1	1	1	1	1	6
17	1	4	1	1	1	1	1	7
18	1	4	1	1	1	1	1	8

Scénario 4



La fête des Crocs-Brisés

La pleine lune éclaire de ses rayons argentés un hameau devenu étrangement silencieux. Les guirlandes claquent dans le vent sans personne pour les raccrocher, les chapiteaux et les rues se vident... Le Colosse et le Marionnettiste, reclus dans une auberge, n'ont plus de public à divertir. Certains annoncent l'arrivée d'une louve très puissante. **« Il faudrait être fou pour sortir »**, se murmure-t-on au coin du feu.

Pourtant dans les rues désertes, une ombre se promène. Le Singe Savant s'est échappé, à la recherche de maisons à explorer. Que sa bonne fortune le garde ! Si par malheur sa route croise celle d'un Loup-Garou, sa cage restera vide à jamais.

Nombre de joueurs (sauf le meneur)									
9	1	2	1	1	1	1	-	-	2
10	1	2	1	1	1	1	1	-	2
11	1	3	1	1	1	1	1	-	2
12	1	3	1	1	1	1	1	1	2
13	1	3	1	1	1	1	1	1	3
14	1	4	1	1	1	1	1	1	3
15	1	4	1	1	1	1	1	1	4
16	1	4	1	1	1	1	1	1	5
17	1	5	1	1	1	1	1	1	5
18	1	5	1	1	1	1	1	1	6

Déroulement du jeu

Meneur de jeu : Les pages suivantes vous proposent un déroulé de partie que vous pouvez suivre pour vous guider. **Lisez les dialogues en orange à voix haute** et ***accomplissez les actions décrites en italique***. Les dialogues sont donnés à titre d'exemple. À chaque meneur de les adapter selon ses préférences !

La partie alterne entre des phases de nuit et de jour, en commençant par une nuit.

Phase de nuit

« C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux. »

Seulement la première nuit :

Si Cupidon est en jeu : **« Cupidon se réveille et indique quels sont les deux amoureux. »** Lorsque Cupidon les a désignés : **« Cupidon se rendort. Je vais maintenant toucher l'épaule des amoureux. »** *Touchez discrètement l'épaule des deux amoureux et demandez-leur d'ouvrir les yeux pour se reconnaître.* **« Si l'un vient à être éliminé, l'autre mourra alors de chagrin. Si l'un est Loup-Garou et l'autre Villageois, vous devez éliminer tous les autres joueurs pour gagner la partie. Les amoureux peuvent se rendormir. »**

Si le Colosse est en jeu : **« Le Colosse lève discrètement la main afin que je puisse l'identifier. »** Lorsque vous avez identifié le Colosse : **« Le Colosse peut baisser la main. »**

Si le Montreur d'Ours est en jeu : **« Le Montreur d'Ours lève discrètement la main afin que je puisse l'identifier. »** Lorsque vous avez identifié le Montreur d'Ours : **« Le Montreur d'Ours peut baisser la main. »**

Si le Juge Bègue est en jeu : **« Le Juge Bègue se réveille et me montre le signe qu'il utilisera pendant la phase de vote pour déclencher un second vote. »** Lorsque vous avez vu le signe : **« Le Juge Bègue se rendort. »**

Chaque nuit, appelez à tour de rôle les différents personnages nocturnes en jeu, dans cet ordre précis :

1. Le Comédien



« Le Comédien se réveille et peut choisir un des blasons au centre de la table. Ce pouvoir sera actif jusqu'au début de la prochaine nuit. » *Si le Comédien a désigné un blason, retournez-le.* **« Le Comédien se rendort. »**

2. Le Singe Savant



« Le Singe Savant peut se réveiller et peut désigner un joueur dont il veut connaître la véritable identité. Si ce n'est pas un Loup-Garou, il peut en désigner un autre, et ainsi de suite. S'il tombe sur un Loup-Garou, il est éliminé. Attention ! le Singe Savant ne peut se réveiller qu'une seule nuit dans la partie pour mener ses recherches. » *Montrez au Singe Savant chaque blason des joueurs qu'il a désignés, jusqu'à ce qu'il s'arrête par choix ou par obligation. Afin de brouiller les pistes, n'hésitez pas à déplacer les blasons des autres joueurs également pour faire du bruit. S'il tombe sur un Loup-Garou, émettez le cri d'un singe apeuré !* S'il est encore en vie à la fin de cette phase : **« Le Singe Savant se rendort. »**

3. La Voyante



« La Voyante se réveille et désigne un joueur dont elle veut connaître la véritable identité. » *Montrez à la Voyante le blason du joueur qu'elle a désigné. Afin de brouiller les pistes, n'hésitez pas à déplacer les blasons des autres joueurs également pour faire du bruit.* **« La Voyante se rendort. »**

4. Les Loups-Garous



« Les Loups-Garous se réveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime. » Une fois que vous avez identifié la victime des Loups-Garous : **« Les Loups-Garous se rendorment. »**

Notes :

- Si le Montreur d'Ours est en jeu, repérez où se situent les Loups-Garous par rapport à lui.
- La Petite Fille peut, en entrouvrant les yeux, espionner les Loups-Garous durant leur réveil nocturne. Elle n'a pas le droit d'ouvrir entièrement les yeux. Si elle se fait surprendre par les Loups-Garous, ces derniers ont le droit de la dévorer à la place de la victime désignée.

5. La Puissante Mère des Loups (seulement les deux premières nuits)



« La Puissante Mère des Loups se réveille et désigne un joueur. Si c'est un Villageois doté d'un pouvoir, il le perd pour devenir Simple Villageois. » Une fois que vous avez identifié la cible de la Puissante Mère des Loups : **« La Puissante Mère des Loups se rendort. »** *Passez ensuite derrière les joueurs puis touchez l'épaule du joueur désigné. Si ce joueur était un Villageois avec un rôle nocturne, vous l'appellerez toujours (mais il ne se réveillera pas) afin de ne pas informer le village que son pouvoir a été perdu.*

6. La Sorcière



« La Sorcière se réveille, je lui montre la victime des Loups-Garous. Va-t-elle user de sa potion de guérison ou d'empoisonnement ? » *Pointez du doigt la victime désignée par les Loups-Garous cette nuit-là.* **« Souhaitez-vous sauver cette personne ? Si oui, levez votre pouce. Souhaitez-vous éliminer un membre du village ? Si oui, indiquez-moi cette personne. »**

Attendez que la Sorcière vous indique ce qu'elle souhaite faire.
« La Sorcière se rendort. »

Note : La Sorcière peut utiliser chacune de ses potions quand cela lui convient et n'est pas obligée de les utiliser la même nuit. Elle peut utiliser la potion de guérison à son profit, et donc se guérir elle-même.

Si le Colosse est éliminé par les Loups-Garous : « Le Colosse a été attaqué par les Loups-Garous cette nuit. Sa riposte sera fatale pour une des créatures. Les Loups-Garous et le Colosse se réveillent. Le Colosse pointe du doigt celui qu'il souhaite éliminer. Tout le monde se rendort. »

Phase de jour

Lorsque la phase de nuit est terminée, réveillez le village : **« C'est le matin, le village se réveille, tout le monde ouvre les yeux. »**

Annoncez alors les éventuelles victimes de la nuit et demandez-leur de révéler leur blason. Ces joueurs sont éliminés (sauf le Marionnettiste, si les Loups-Garous l'ont désigné et qu'il avait toujours son pouvoir). Si le Montreur d'Ours est en jeu, grognez si au moins un de ses voisins en jeu est un Loup-Garou.

« Le conseil du village commence. » Les joueurs débattent des éventuelles suspicions. **« N'hésitez pas à défendre votre point de vue ! Vous pouvez tout dire, même révéler votre identité cachée ou mentir sur celle-ci. La seule chose interdite est de montrer votre blason. »** *Animez et relancez les débats.*

À l'instant que vous jugez propice, déclenchez le vote du village : **« À mon signal, chaque joueur pointe le doigt vers le joueur qu'il souhaite éliminer. »**

Vote du village

Le joueur qui recueille la majorité des voix est éliminé. Il révèle son blason et ne peut plus communiquer avec les autres joueurs d'aucune manière (sauf si c'est l'Idiot du Village, et que la Puissante Mère des Loups ne lui a pas ôté son pouvoir).

En cas d'égalité, un deuxième vote a lieu sans débat, uniquement contre les ex æquo. S'il y a une nouvelle égalité, aucun des joueurs n'est éliminé.

Si le Bouc Émissaire est en jeu : il n'y a pas de deuxième vote après une égalité. C'est le Bouc Émissaire qui est éliminé à la place (même s'il ne fait pas partie des joueurs à égalité). Lorsqu'il est éliminé, il désigne alors qui votera ou ne votera pas durant la prochaine journée.

Si le Juge Bègue est en jeu : lors du vote, il peut signifier au meneur sa volonté qu'un deuxième vote ait lieu, en utilisant son signe secret. Si c'est le cas, après l'issue du premier vote, un deuxième vote a lieu immédiatement et sans débats. *Restez attentif pour ne pas manquer le signe du Juge Bègue !*

Si la Servante Dévouée est en jeu : *laissez un peu de temps avant la révélation du blason du joueur éliminé par le vote. La Servante Dévouée pourrait vouloir se révéler afin d'endosser le rôle du joueur éliminé.*

Un nouveau tour commence avec une phase de nuit. ***Répétez les phases de nuit et jour jusqu'à ce qu'un des camps ait atteint son but, remportant la victoire.***

Notes :
- Être éliminé ne signifie pas avoir perdu : les joueurs éliminés gagnent ou perdent avec leur camp.
- Lorsqu'un joueur est éliminé, pour faciliter la lecture du jeu, placez son blason face visible au centre de la table (à l'écart des blasons accessibles par le Comédien). Il est recommandé que les joueurs éliminés s'écartent de la table afin de faciliter la lecture du jeu par les joueurs et le meneur.
- Si les Loups-Garous n'arrivent pas à se décider, tant pis pour eux, ils n'éliminent pas de joueur cette nuit-là.

Nous remercions chaleureusement les centaines de personnes qui nous ont aidés depuis le début de l'aventure des Loups-garous de Thiercelieux, quelque part au siècle dernier, et qui sont trop nombreuses pour être toutes citées.

Loups-Garous de Thiercelieux Édition Spéciale 25 ans est une création de Philippe des Pallières et Hervé Marly.

Illustrations des cartes du jeu de base et de Nouvelle Lune : Alexios Tjoyas
Illustrations des cartes de l'extension Personnages : Misda et Christine Deschamps
Illustration du dos de boîte : Naïade
Illustrations des cartes de *Loups-Garous de Thiercelieux Édition Spéciale 25 ans* et design de la boîte : Mathieu Lidon

© 2026 asmodee Group. Loups-Garous de Thiercelieux™, asmodee®, autres marques et l'identité visuelle appartiennent aux entités asmodee. Tous droits réservés.

Scannez et accédez à des avantages
My asmodee
players only
pour les joueurs

Les tours de jeu

Tour de préparation – 1re nuit

- **Endormissement du village**
- **Cupidon** – désignation des amoureux qui se reconnaissent
- **Colosse** – identification en levant la main
- **Montreur d'Ours** – identification en levant la main
- **Juge Bègue** – signe de reconnaissance

Nuit

Le village s'endort

- **Comédien** - choix d'un des blasons disponibles
- **Singe Savant** - consultation des blasons Personnage
- **Voyante** - consultation d'un blason Personnage
- Tous les **Loups-Garous** dont la **Puissante Mère des Loups**, ainsi que la **Petite Fille**
- **Puissante Mère des Loups** - annulation d'un pouvoir les 2 premières nuits
- **Sorcière** - utilisation de ses potions
- **Colosse** - si éliminé par les Loups-Garous

Jour

Le village se réveille

- Révélation des victimes
- **Chasseur** - si éliminé par les Loups-Garous
- Si le **Montreur d'Ours** est à côté d'un **Loup-Garou** - grognement de l'Ours
- Débats et vote
- Si la **Servante Dévouée** le décide - elle endosse son nouveau rôle
- Si le **Juge Bègue** le décide - second vote
- **Bouc Émissaire** - éliminé si égalité lors du vote
- **Chasseur** - si éliminé par le vote du village

ZYGO matic

asmodee