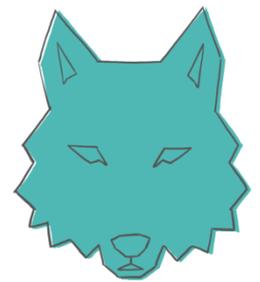


# Le jeu des Loups garou



## Le jeu :

Les loups garou de Thiercelieux est un jeu de cartes créé par Philippe des Pallières & Hervé Marly, paru aux éditions Lui-même et très simple à mettre en place. Il plaît beaucoup aux jeunes comme aux adultes.

Je vous propose ici de nouvelles illustrations des cartes que je trouve plus intéressantes à jouer, ainsi que des règles qui peuvent légèrement changer du jeu de base.

Je vous laisse découvrir tout ça.

## L'histoire :

Dans le village de Thiercelieux (ou de ce que vous voulez !), des loups-garous attaquent les villageois pendant la nuit. Il faut vite les éliminer avant qu'ils ne tuent tous les innocents. Pour cela, ils peuvent faire appel aux pouvoirs de la voyante, de la sorcière, du salvateur, ils peuvent faire confiance à la petite fille qui saura se faire discrète, devront se méfier de la flèche de Cupidon, qui peut lier un loup-garou à un villageois, ils devront faire attention au joueur de flûte, qui tentera de charmer chacun d'entre eux afin de gagner seul de son côté...

## Le but du jeu :

**Pour les loups garou :** tuer tous les villageois.

**Pour les villageois :** tuer tous les loups garou.

Quelques exceptions viennent s'ajouter avec certains personnages qui jouent seuls.

Chacun tient un rôle important et devra être tactique pour faire gagner son camp.

La variété de cartes et de combinaisons possibles donne à ce jeu l'avantage de se renouveler à chaque partie.

En effet, aucune partie n'est semblable à une autre, et pour cause, les joueurs n'ont jamais le même rôle et créent de nouvelles stratégies de jeu à chaque nouvelle partie.

## Indications :

Le meneur de jeu distribue les cartes face cachée à chaque joueur. Chacun peut regarder sa carte discrètement, sans que les autres puissent la voir, puis la repose de façon à ce que le MDJ puisse y avoir accès facilement.

N'oubliez pas de préciser qu'il est interdit de se déplacer ou de parler pendant la nuit, que le but est que personne ne découvre leur rôle et qu'il faut donc être très discret.

### Personnages « en groupe »

- Loups garou
- Cupidon
- Petite fille
- Sorcière
- Enfant sauvage
- Chasseur
- Voyante
- Corbeau
- Voleur
- Grand méchant loup
- Juge bègue
- Montreur d'ours
- Renard
- Salvateur
- Servante dévouée
- Loup noir
- Simple villageois

### Personnages « en solo »

- Abominable sectaire
- Joueur de flûte
- Loup blanc

## Les personnages « en groupe » :

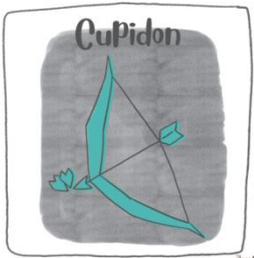
Ces personnages sont forcément dans le camp soit des loups garou, soit des villageois, et gagnent donc avec leur camp.



### Les loups garou

Chaque nuit, ils se réveillent pour tuer un villageois. Ils doivent se mettre tous d'accord ; en cas de désaccord, il n'y a aucune victime de faite par les loups garou cette nuit.

Le jour, ils doivent masquer leur identité et se faire passer pour des villageois, même si cela veut dire voter contre un autre loup garou pour sauver sa peau.



### Cupidon

Au début de la partie, Cupidon désigne 2 personnes. Il peut se désigner s'il le souhaite. Ces personnes sont liées par un lien extrêmement fort : si l'une d'entre elles meurent, l'autre meurt aussi de chagrin.



### La petite fille

Lorsque les loups garou sont appelés, elle peut, discrètement, tenter d'observer les environs pour apercevoir un loup garou. Attention à être très discrète, car gare à elle si un loup garou la découvre...



### La sorcière

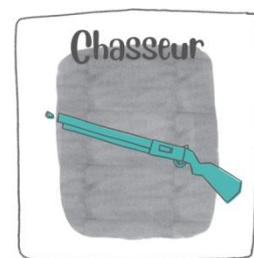
La sorcière possède 2 potions : une pour ressusciter la victime des loups garou ; une pour tuer quelqu'un d'autre. Elle ne peut utiliser chacune une seule fois par partie et ne peut pas utiliser les deux pendant la même nuit.

Le meneur de jeu lui désigne la victime des loups garou (et pas les autres victimes s'il y en a) et lui demande de lui dire, d'un signe de la main, si elle veut la ressusciter, ne rien faire, ou tuer quelqu'un d'autre.



### L'enfant sauvage

Au début de la partie, désigne une personne à qui il va se lier : ça sera son modèle. C'est grâce à lui que l'enfant sauvage est du côté des villageois. Par contre, si ce modèle meurt, l'enfant sauvage redevient sauvage et entre dans le camp des loups garou. Il se réveille donc en même temps qu'eux et gagne ou perd avec eux.



### Le chasseur

Il est du côté des villageois. Lorsqu'il meurt, il emporte quelqu'un avec lui en le tuant de sa dernière balle. Son choix peut être décisif dans le déroulement de la partie.



### La voyante

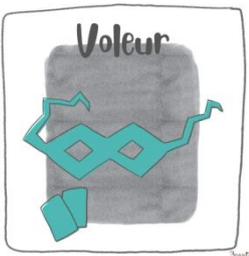
Chaque nuit, elle se réveille et a le pouvoir de regarder la carte d'une personne encore en jeu. Le meneur de jeu lui montre le rôle de cette personne.

Attention, si ce joueur est infecté par le loup noir (voir plus bas), le meneur de jeu montre son ancien rôle ; elle ne sait donc pas que c'est un loup garou.



### Le corbeau

Chaque nuit, il vise secrètement un joueur qu'il soupçonne d'être loup garou. Cette personne aura 2 voix contre elle lors du vote du village, mais personne ne le sait avant que le vote ne soit clos.



### Le voleur

Au début de chaque tour, le voleur se réveille et choisit une personne avec qui il va échanger sa carte. Il change alors de rôle, et il y a désormais un nouveau voleur.

En récupérant un nouveau rôle, tous les compteurs sont remis à zéro (par exemple si c'est la sorcière et qu'elle a déjà utilisé une potion, cette nouvelle sorcière a encore les deux potions disponibles).

Attention, ce rôle n'est pas compatible avec l'enfant sauvage, le joueur de flûte et l'abominable sectaire.



### Le grand méchant loup

Se réveille en même temps que les loups garou, mais se réveille également après, seul. Il peut tuer un autre villageois s'il le souhaite et faire une deuxième victime.

Si un loup garou vient à être tué, il perd ce pouvoir et devient un loup garou normal.



### Le juge bègue

Du côté des villageois. Il ne se réveille pas la nuit. Par contre, une fois dans la partie (ou plusieurs fois selon le nombre de joueurs, à adapter), il peut faire un signe discret au meneur de jeu pour demander un deuxième vote. Un vote est alors directement organisé après celui qui vient d'avoir lieu.



### Le montreur d'ours

Ne se réveille pas la nuit. Au début de chaque nouveau jour, le meneur de jeu indique si l'ours grogne ou non. S'il grogne cela signifie que le montreur d'ours est à côté d'un loup garou. S'il ne grogne pas, cela signifie qu'il n'est pas à côté d'un loup garou.

Attention, si le montreur d'ours est infecté par le loup noir, l'ours grognera à chaque début de jour.



### Le renard

Chaque nuit, il peut désigner 3 personnes à côté. Si parmi elles il y a un ou plusieurs loups garou, le meneur de jeu l'annonce, sans dire qui est loup garou ou non. S'il n'y a aucun loup garou, le meneur de jeu l'annonce également, et le renard perd son pouvoir, mais innocente d'office 3 personnes. Ce dernier point peut être adapté selon le nombre de personnes (par exemple, au bout de deux fois au lieu d'une).

La personne infectée par le loup noir fait également partie des loups garou.



### Le salvateur

Chaque nuit, il se réveille avant les loups garou et peut protéger une personne. Cette personne ne sera protégée que de la morsure des loups garou et du loup noir.

Le salvateur peut se protéger lui-même et ne peut pas protéger deux nuits de suite la même personne.



### La servante dévouée

Est du côté des villageois ; ne se réveille pas la nuit. Lorsque le vote du village est clos et avant d'annoncer le rôle de la victime, elle peut faire un signe au meneur de jeu si elle souhaite récupérer ce rôle, sans le connaître. Elle perd alors son rôle de servante dévouée et obtient un nouveau rôle avec ses pouvoirs remis à zéro.

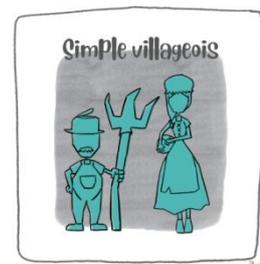


### Le loup noir

Le loup noir se réveille en même temps que les loups garou et se réveille également après, seul. Il peut, une fois dans la partie, infecter la victime de la nuit et la transformer en loup garou. Cette personne gardera ses pouvoirs mais sera dans le camp des loups garou, et gagnera ou perdra avec eux. Une fois le pouvoir utilisé, il devient un loup garou normal.

Attention, si la voyante regarde le rôle de la personne infectée, elle ne verra que son premier rôle, et non le loup garou qu'elle est.

Si la personne infectée est protégée par le salvateur, elle ne devient pas loup garou et le loup noir perd tout de même son pouvoir d'infecter.



### Le simple villageois

Il ne se réveille pas la nuit et n'a pas de pouvoir particulier. Il est évidemment du côté des villageois, et peut être infecté par le loup noir.

## Les personnages « en solo » :

Ces personnages gagnent seul ou avec leur amoureux s'ils en ont un. Ils peuvent-être intéressants à intégrer pour pimenter la partie et mettre plus de challenge.



### L'abominable sectaire

Au début de la partie, le meneur de jeu divise le groupe en 2 groupes distincts selon les critères de son choix (la moitié, ceux qui ont des lunettes ou non, etc...). Son but est d'éliminer, sans se réveiller la nuit, tous les joueurs qui ne sont pas dans son groupe (sauf son amoureux). Dès qu'il y parvient, il gagne la partie tout seul ou avec son amoureux s'il en a un.

Attention, les groupes ne sont pas en confrontation mais sont seulement là à titre indicatif pour l'abominable sectaire, et pour que les villageois puissent savoir qui est l'abominable sectaire pour l'éliminer.



### Le joueur de flûte

Chaque nuit, il se réveille pour charmer (ou hypnotiser, pour les plus jeunes, qui ne comprennent pas forcément le terme « charmer ») un autre joueur. S'il est lié à quelqu'un par Cupidon, il n'a pas besoin de le charmer. Lorsque tous les joueurs sont charmés, il gagne la partie, seul, ou avec son amoureux s'il en a un.

Quand un joueur est hypnotisé, cela ne change rien pour lui ; il se réveille après le joueur de flûte et peut voir les autres hypnotisés afin de déterminer qui est le joueur de flûte pour pouvoir l'éliminer.



### Le loup blanc

Il se réveille en même temps que les loups garou et vote avec eux. Cependant, il se réveille après, une nuit sur deux, tout seul. Il peut, s'il le souhaite, tuer un de ses congénères loups garou. Son but est d'être le dernier loup garou en vie. Dès qu'il est le dernier loup garou, il gagne la partie, seul ou avec son amoureux s'il en a un.

## Déroulement d'un tour de jeu :

« Le village de [Nom du village] s'endort. »

**Enfant sauvage** (appelé que le premier tour) « L'enfant sauvage se réveille et me désigne une personne à qui il veut se lier. Cette personne sera ton modèle, et si elle meurt tu deviendras loup garou. Tu peux te rendormir. »

**Cupidon** (appelé que le premier tour) « Cupidon se réveille. Montre-moi deux personnes que tu veux lier pour la vie d'un amour plus fort que tout. Tu peux te rendormir. »

**Les amoureux** (appelés que le premier tour) « Je vais taper sur la tête des deux amoureux. (Le meneur touche la tête des deux personnes désignées par Cupidon) Les deux amoureux vous pouvez vous réveiller.

Reconnaissez-vous, regardez-vous et retenez bien votre âme sœur. Car si l'un d'entre vous meurt, l'autre aussi mourra. Vous pouvez vous rendormir. »

**Le voleur** « Le voleur se réveille. Montre-moi une personne dont tu voudrais voler la carte et donc prendre le rôle. (Le meneur de jeu montre sa nouvelle carte au voleur). Tu peux te rendormir. Je vais taper sur la tête du nouveau voleur pour qu'il se reconnaisse. Tu as désormais perdu ton ancien rôle. Tu peux te rendormir. »

**Le renard** « Le renard se réveille. Montre-moi trois personnes parmi lesquelles tu souhaiterais savoir s'il y a un ou plusieurs loups garou. S'il y a un ou plusieurs loups garou : parmi ces trois personnes il y a bien un/plusieurs loups garou. S'il n'y a pas de loup garou : parmi ces trois personnes il n'y a pas de loup garou. Tu innocentes donc trois personnes et perds ton pouvoir. Tu peux te rendormir. »

**La voyante** « La voyante se réveille. Montre-moi une personne dont tu voudrais voir le rôle. (Le MDJ montre la carte à la voyante) Tu peux te rendormir. »

**Le salvateur** « Le salvateur se réveille. Tu vas me désigner une personne que tu souhaites protéger des loups garou cette nuit. Tu peux te protéger toi-même si tu le souhaites et tu ne peux pas protéger deux nuits à suivre la même personne. Très bien, tu peux te rendormir. »

**Le joueur de flûte** « Le joueur de flûte se réveille. Montre-moi la personne que tu souhaites charmer/hypnotiser cette nuit. D'accord, tu peux te rendormir. »

**Les charmés/hypnotisés** « Je vais taper sur la tête de la personne qui a été charmée/hypnotisée par le joueur de flûte. Personnes charmées/hypnotisées par le joueur de flûte réveillez-vous. Reconnaissez-vous. Cela ne change rien pour vous, vous savez seulement qui n'est pas le joueur de flûte, car je le rappelle, votre but est également de l'éliminer avant qu'il ne gagne. Vous pouvez vous rendormir. »

**Les loups garou** « Les loups garou se réveillent. (parfois, il est utile de préciser qu'il y a également le loup blanc, le loup noir, l'enfant sauvage devenu loup garou, le grand méchant loup, et la personne infectée) Alors, quelle personne voulez-vous tuer cette nuit ? Mettez-vous d'accord, sinon il n'y aura pas de victime cette nuit. (Attendre un peu pour voir s'ils tombent tous d'accord, sinon annoncer qu'il n'y aura pas de victime) Très bien, vous pouvez vous rendormir. »

**Le loup noir** « Le loup noir se réveille. Fais-moi ce signe (pouce vers le haut) si tu souhaites transformer votre victime en loup garou, ou ce signe (pouce vers le bas) si tu ne souhaites pas la transformer. Très bien, tu peux te rendormir. S'il a décidé de transformer la victime en loup garou : Je vais taper sur la tête du nouveau loup garou. »

**Le grand méchant loup** (Attention, ne se réveille plus quand un loup garou a été tué) « Le grand méchant loup se réveille. Tu as l'occasion de tuer un autre villageois, le quel veux-tu dévorer ? D'accord, tu peux te rendormir. »

**Le loup blanc** (Ne se réveille qu'une nuit sur deux) « *Le loup blanc se réveille. Veux-tu tuer un de tes congénères loups garou cette nuit ou non ? Sachant que ton but est d'être le dernier loup garou en vie pour gagner. Si oui, fais-moi ce signe (pouce vers le haut), et si non ce signe (pouce vers le bas). Très bien, tu peux te rendormir.* »

**La sorcière** « *La sorcière se réveille. Cette personne a été tuée cette nuit par les loups garou. Que veux-tu faire : la ressusciter (pouce vers le haut), ne rien faire (pouce au milieu), ou tuer quelqu'un d'autre (pouce vers le bas) ? D'accord, tu peux te rendormir.* »

**Le corbeau** « *Le corbeau se réveille. Montre-moi une personne que tu penses être loup garou et à qui tu souhaites mettre deux votes au prochain vote du village. Très bien, tu peux te rendormir.* »

**Le juge bègue** (Ne se réveille que le premier tour) « *Le juge bègue se réveille. Montre-moi un signe que tu me feras lorsque tu voudras déclencher un deuxième vote. D'accord, tu peux te rendormir.* »

**La servante dévouée** (Ne se réveille que le premier tour) « *La servante dévouée se réveille. Montre-moi un signe que tu me feras lorsque tu voudras prendre le rôle de la victime du village avant qu'il ne soit dévoilé au grand jour. D'accord, tu peux te rendormir.* »

« *Le village se réveille.* » Annoncer le/les morts s'il y en a ainsi que leurs rôles.

**Le montreur d'ours** Annoncer si l'ours grogne ou non selon la position du montreur d'ours.

**L'abominable sectaire** Le premier tour, diviser le village en deux groupes. « *Voici les deux groupes qui constituent le village. L'abominable sectaire fait partie de l'un d'entre eux. S'il parvient à tuer tous ceux qui ne sont pas dans son groupe, il gagnera. Je rappelle que vous les joueurs ça ne doit pas changer leur façon de jouer, vous n'êtes pas les uns contre les autres. Seulement, faites attention à ce que les membres d'un groupe ne disparaissent pas tous trop rapidement...* »

Annoncer le débat ouvert. « *Alors, qui soupçonnez-vous d'être loup garou ? Qui avez-vous entendu cette nuit ? Sur qui avez-vous des doutes ?* »

Annoncer le moment du vote. « *Il est désormais l'heure de passer au vote. Nous allons donc procéder au vote, sachant que vous ne pouvez voter qu'une seule fois chacun.* » Faire le tour des joueurs un par un en demandant qui vote pour lui. La personne qui comptabilise le plus de votes (sans oublier le corbeau) est éliminée. S'il y a égalité, personne ne meurt et le village se rendort. Attention à la servante dévouée avant d'annoncer le rôle de la victime.

Si la victime était le modèle de l'enfant sauvage : « *La victime était le modèle de l'enfant sauvage. Sans modèle humain à qui se rattacher, il devient loup garou et rejoint leur camp à partir de maintenant.* »

Si la victime était un des deux amoureux : « *La victime était malheureusement liée par un amour fou à [Nom du joueur], qui, ne supportant pas la douleur, a décidé de rejoindre sa moitié et meurt également.* »

**Le jeu continue ainsi, jusqu'à ce que :**

- Tous les loups garou ont été éliminés : les villageois gagnent la partie ;
- Tous les villageois ont été éliminés : les loups garou gagnent la partie ;
- Tous les joueurs ont été charmés/hypnotisés par le joueur de flûte : il gagne la partie (avec son amoureux s'il en a un) ;
- Tous les joueurs du groupe opposé à l'abominable sectaire ont été éliminés : il gagne la partie (avec son amoureux s'il en a un) ;
- Tous les loups garou sauf le loup blanc ont été tués : il gagne la partie (avec son amoureux s'il en a un).

## Résumé d'un tour :

- Enfant sauvage (1<sup>er</sup> tour seulement)
- Cupidon (1<sup>er</sup> tour seulement)
- Amoureux (1<sup>er</sup> tour seulement)
- Voleur
- Renard
- Voyante
- Salvateur
- Joueur de flûte
- Personnes charmées/hypnotisées
- Loups garou
- Loup noir
- Grand méchant loup
- Loup blanc (1 nuit sur 2)
- Sorcière
- Corbeau
- Juge bègue (1<sup>er</sup> tour seulement)
- Servante dévouée (1<sup>er</sup> tour seulement)

## Quelques conseils :

Les phrases données sont à titre indicatif. N'hésitez pas évidemment à vous les approprier et à les modifier à votre sauce afin de faire entrer les joueurs encore plus dans l'imaginaire du jeu.

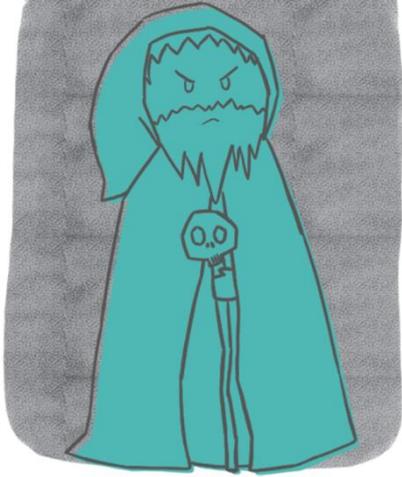
N'hésitez pas également à appliquer vos talents de comédien lors de la narration pour mettre de l'ambiance ; plus vous en jouerez, plus les joueurs s'amuseront et entreront dans leur rôle. Mettez du suspense, créez des confusions, relancez les débats, ... Bref, amusez-vous !

Lorsque vous vous adressez aux personnages la nuit, ne vous tournez pas vers eux seulement, mais déplacez-vous, déambulez et parlez à personne en particulier. Faites comme si vous racontiez une histoire au groupe entier.

Lorsque vous devez désigner des personnes en leur touchant la tête, faites un tour complet du groupe afin de ne pas éveiller les soupçons.

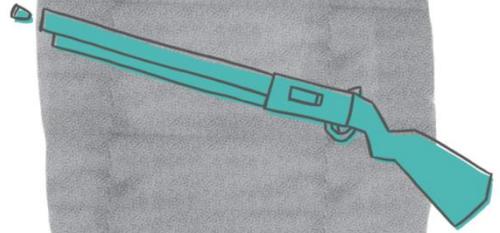
Il est conseillé de mettre 2 loups garou jusqu'à 11 joueurs, puis 3 à partir de 12 joueurs. Il est possible de faire des parties sans simple villageois, mais n'hésitez pas à en intégrer quelques un si vous en ressentez le besoin. Après, adaptez selon vous, l'expérience des joueurs, l'orientation que vous voulez donner au jeu, etc... Amusez-vous à mélanger les différents rôles, il y a tellement de possibilités, faites-vous plaisir !

Abominable sectaire



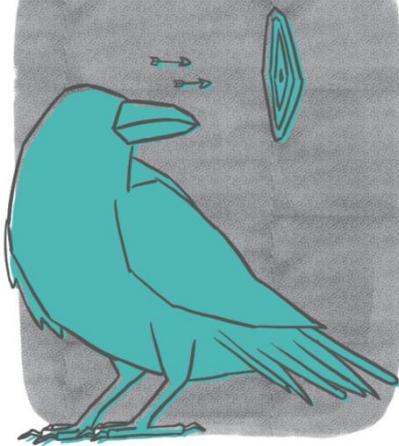
Anquett' patti

Chasseur



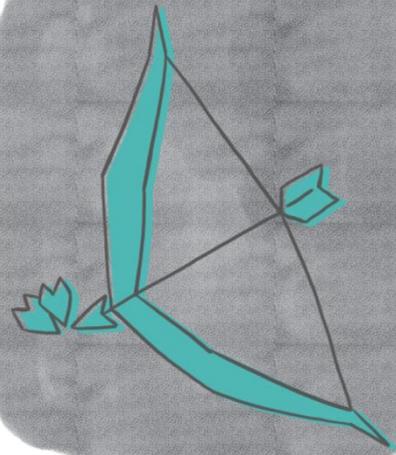
Anquett' patti

Corbeau



Anquett'

Cupidon



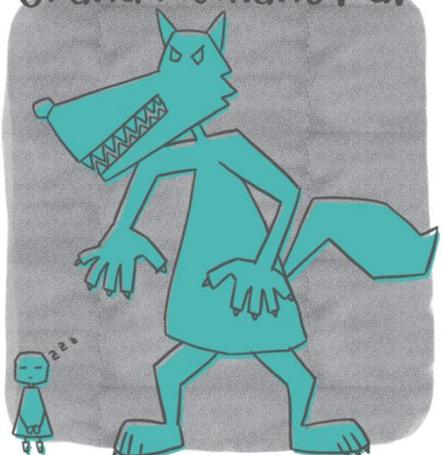
Anquett'

Enfant sauvage



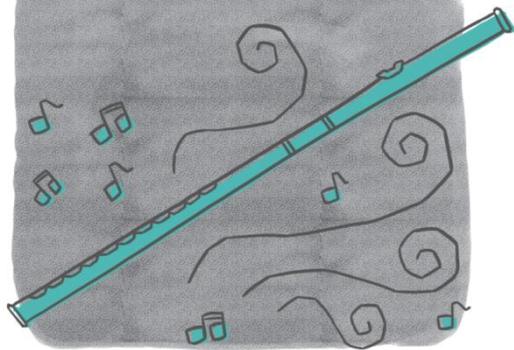
Anquett'

Grand méchant loup



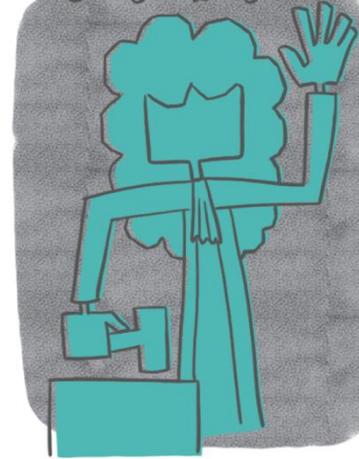
Anquett'

Joueur de flute



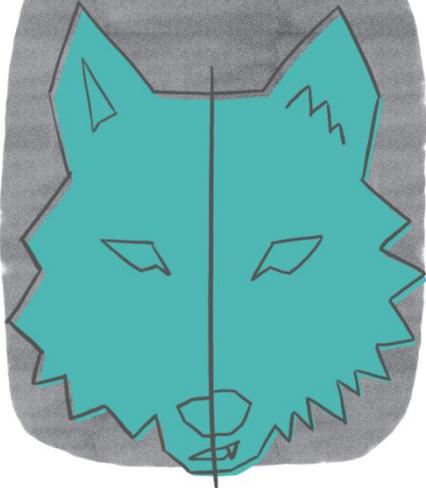
Anquett

Juge bègue



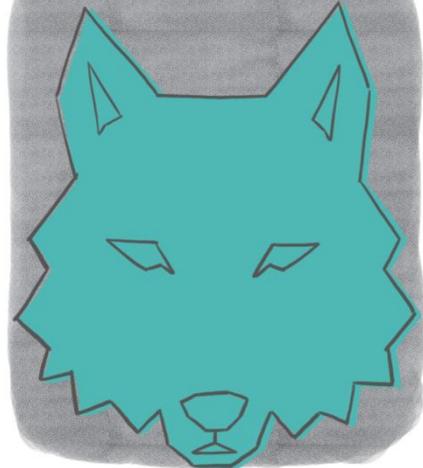
Anquett

Loup blanc



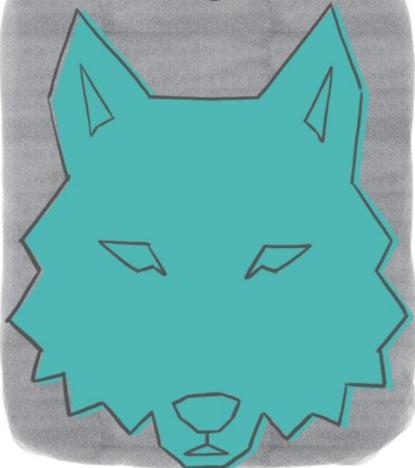
Anquett

Loup Garou



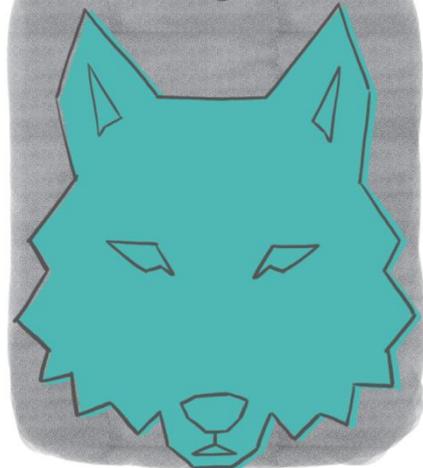
Anquett

Loup Garou



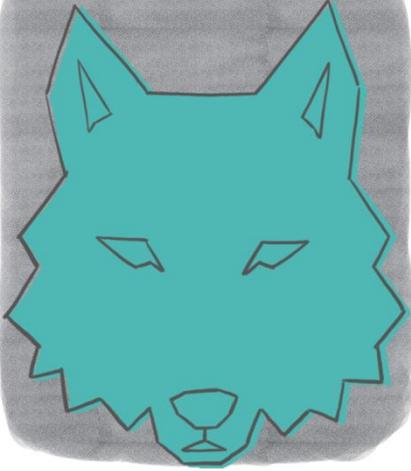
Anquett

Loup Garou



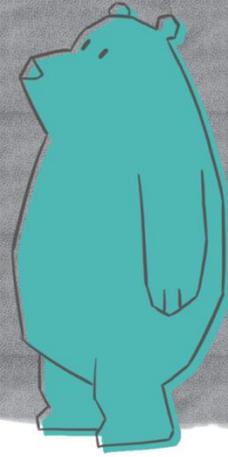
Anquett

Loup Garou



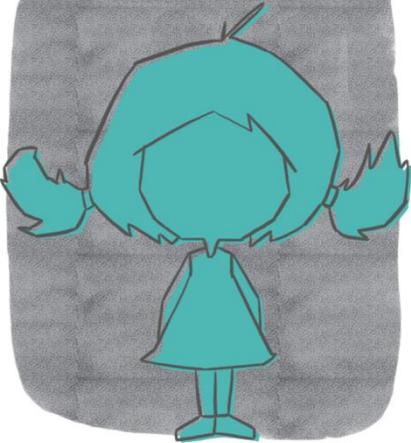
Anquiti

Montreur d'ours



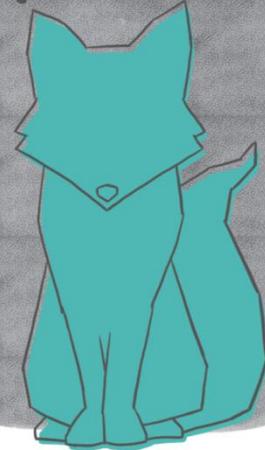
Anquiti

Petite fille



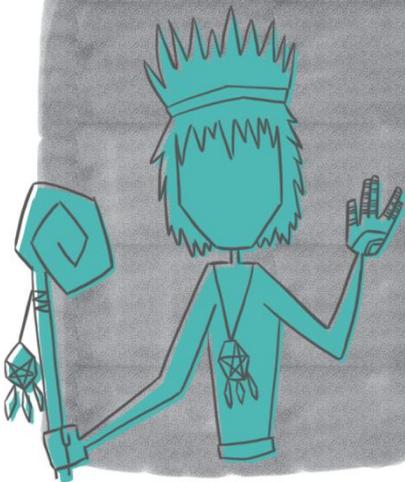
Anquiti

Renard



Anquiti

Salvateur



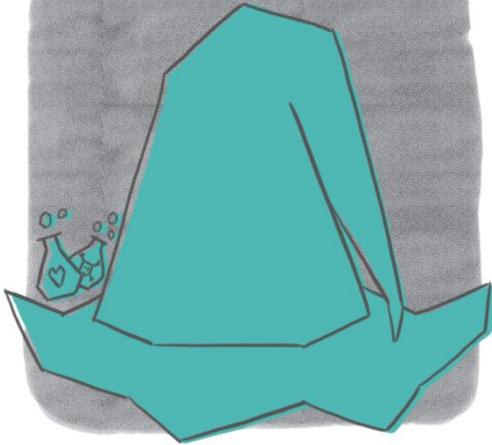
Anquiti

Servante dévouée



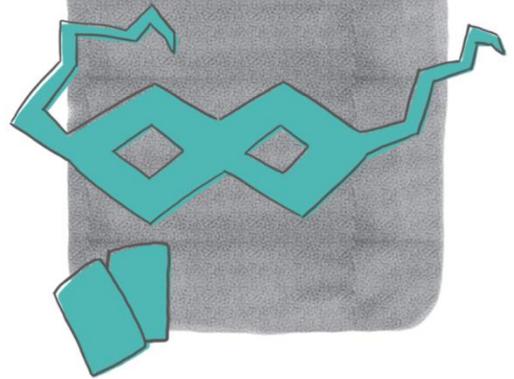
Anquiti

Sorcière



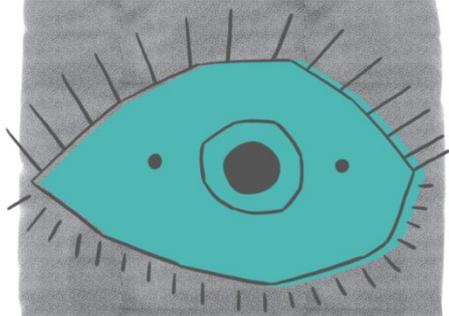
Anquett

Voleur



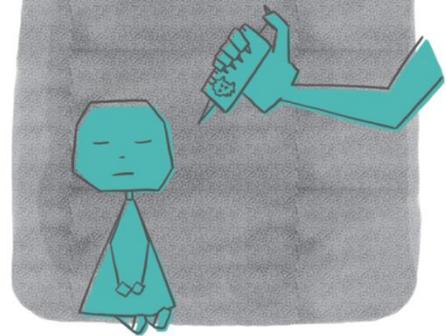
Anquett

Voyante



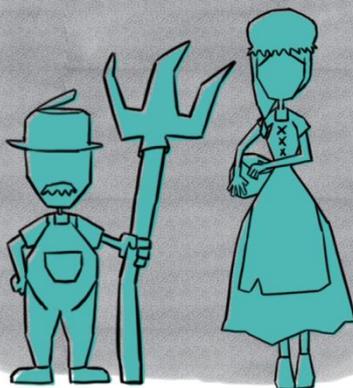
Anquett

Loup noir



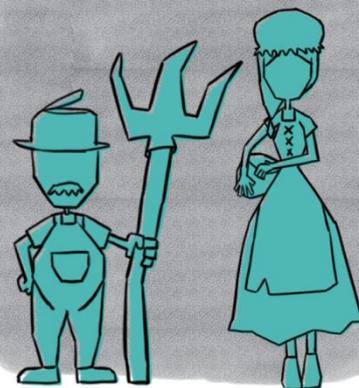
Anquett

Simple villageois



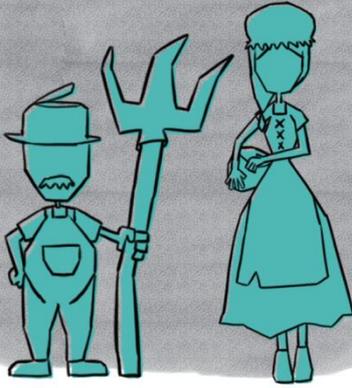
Anquett

Simple villageois



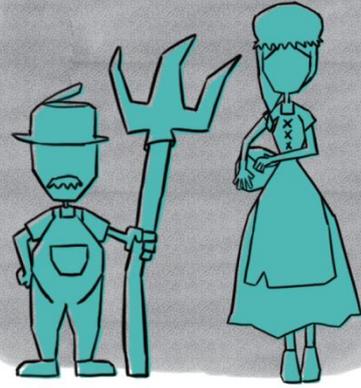
Anquett

Simple villageois



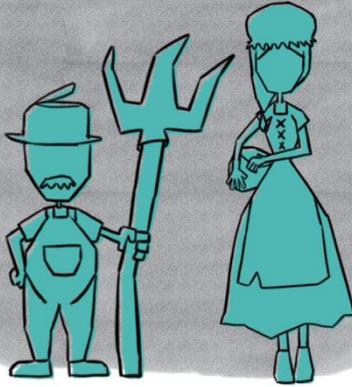
Anquiti

Simple villageois



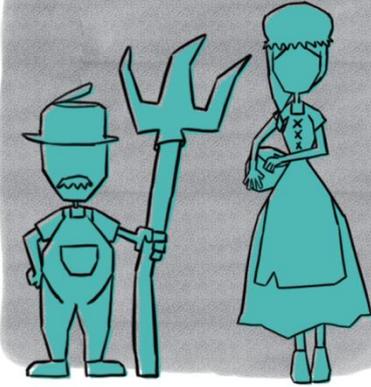
Anquiti

Simple villageois



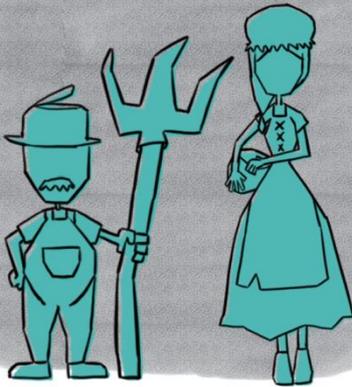
Anquiti

Simple villageois



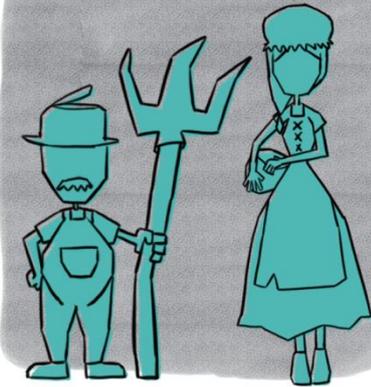
Anquiti

Simple villageois

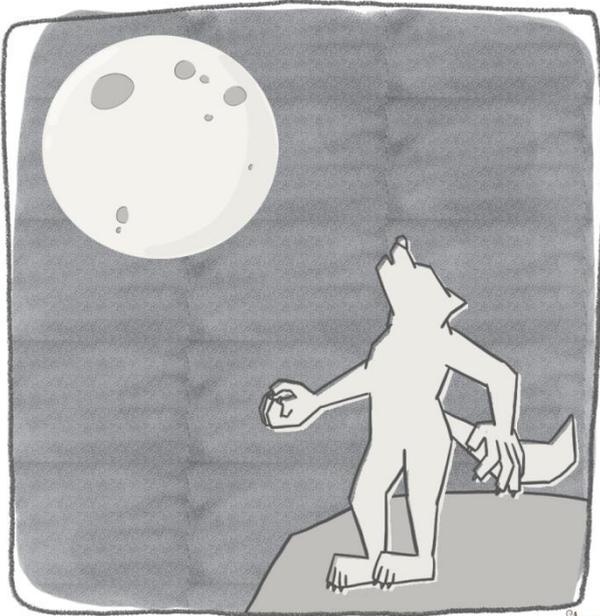


Anquiti

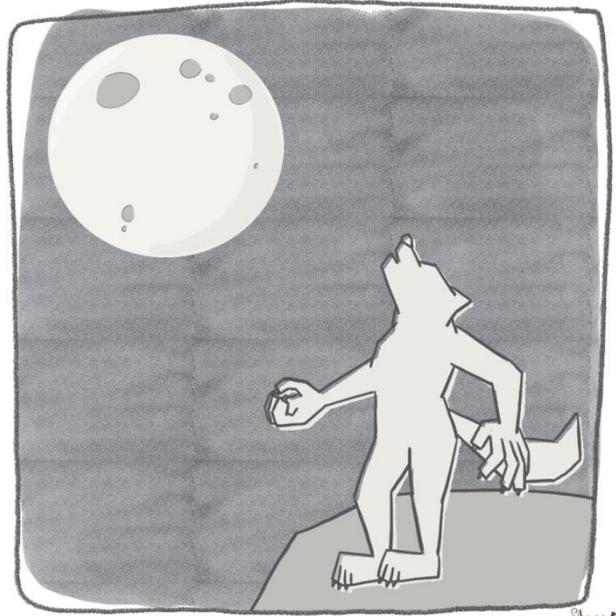
Simple villageois



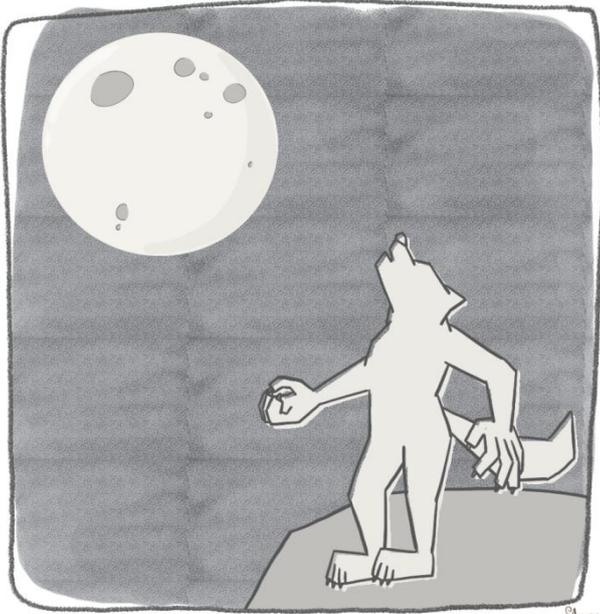
Anquiti



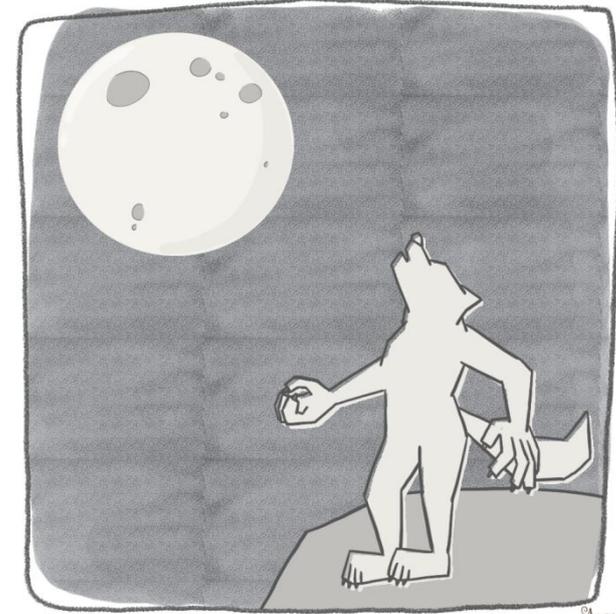
Anquiti



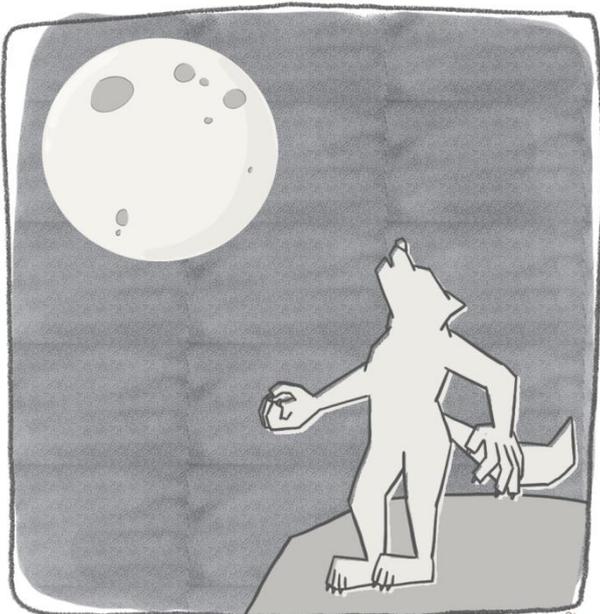
Anquiti



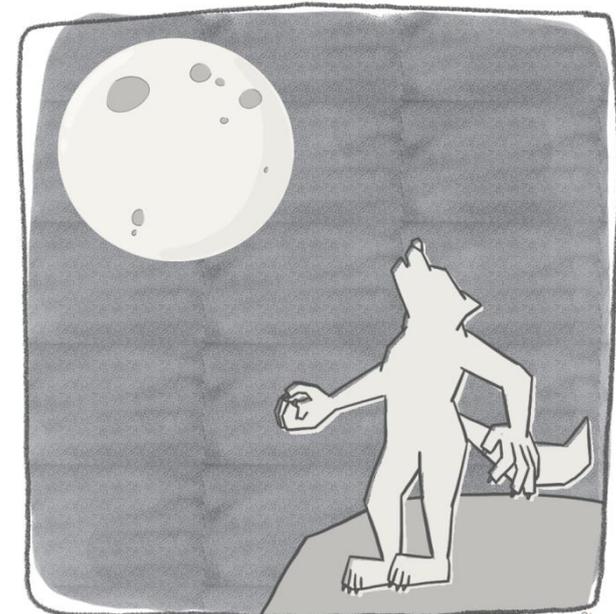
Anquiti



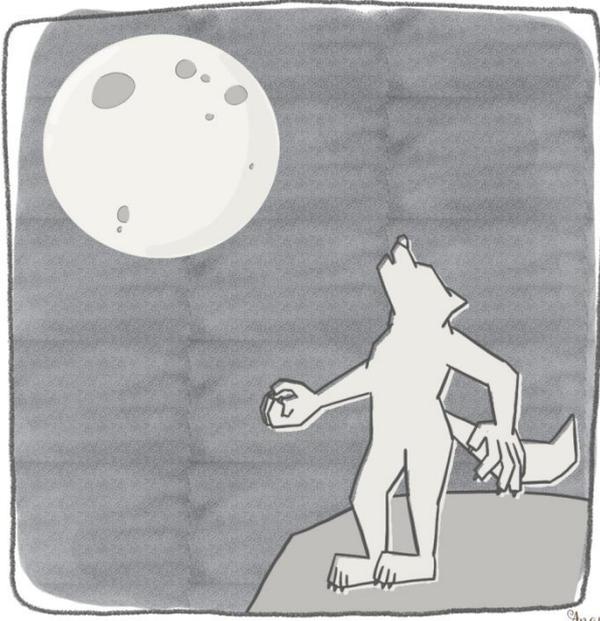
Anquiti



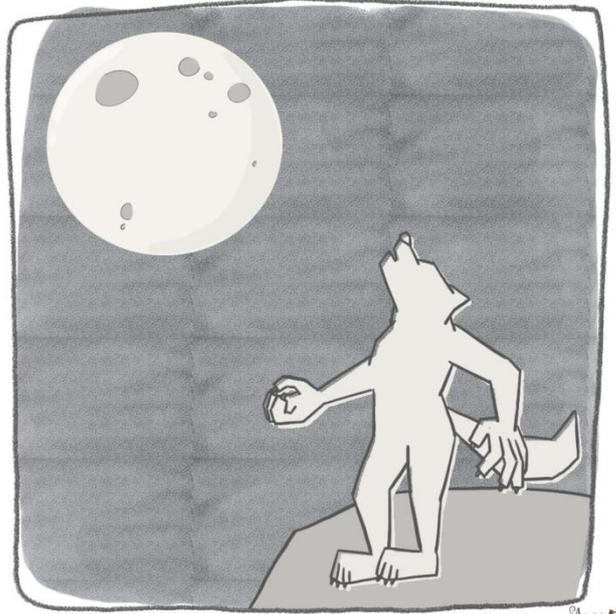
Anquiti



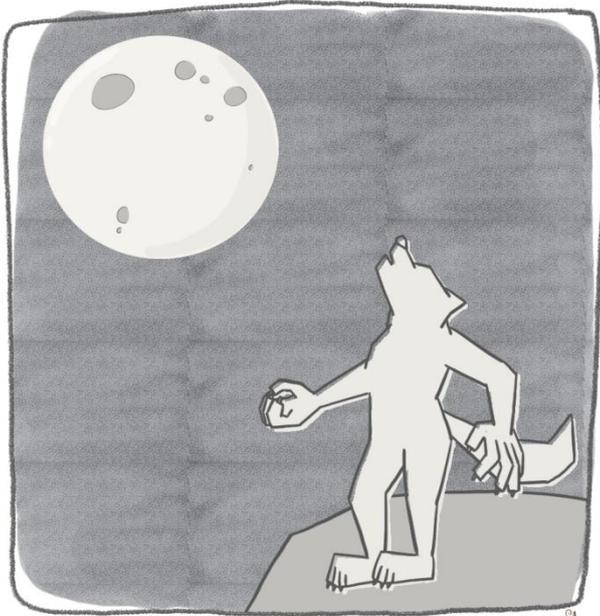
Anquiti



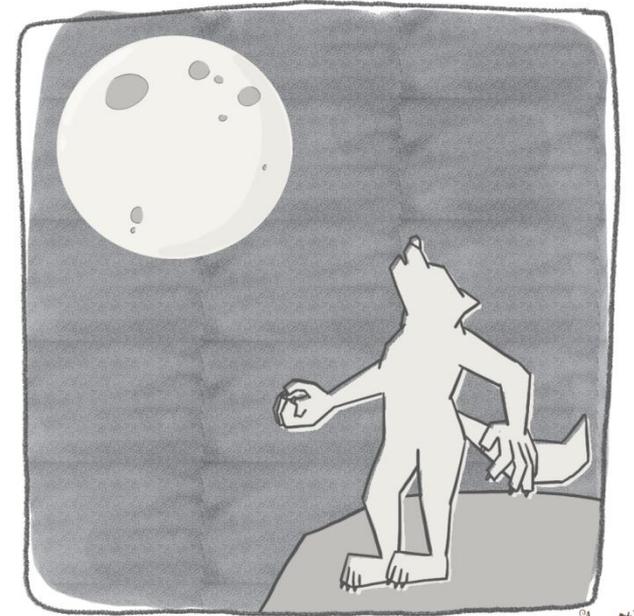
Anquiti



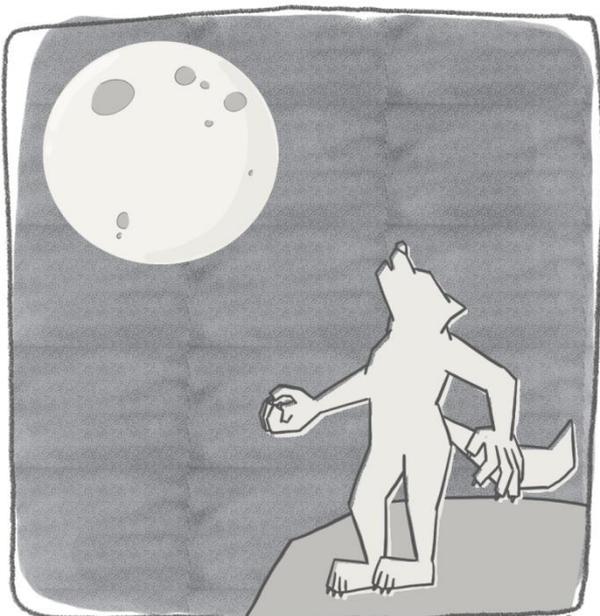
Anquiti



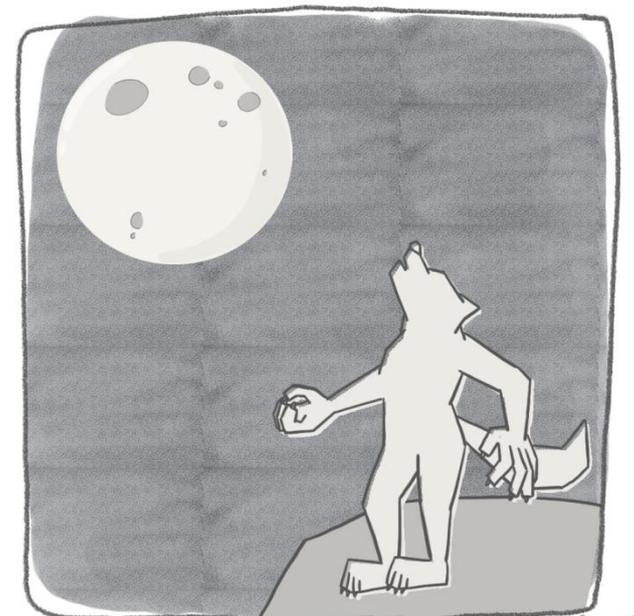
Anquiti



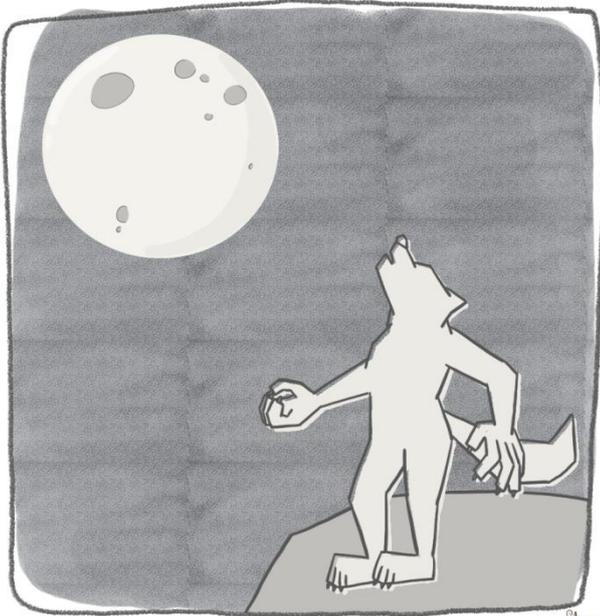
Anquiti



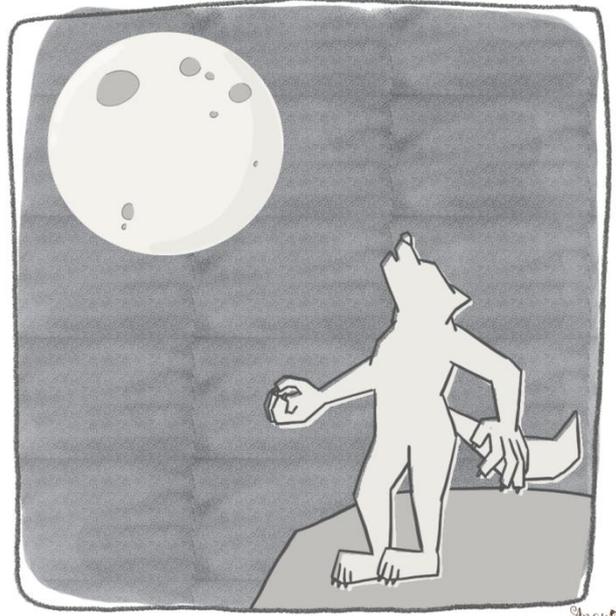
Anquiti



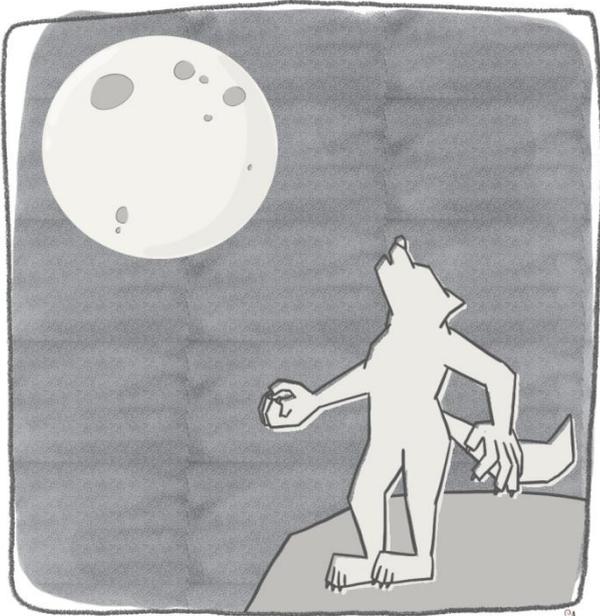
Anquiti



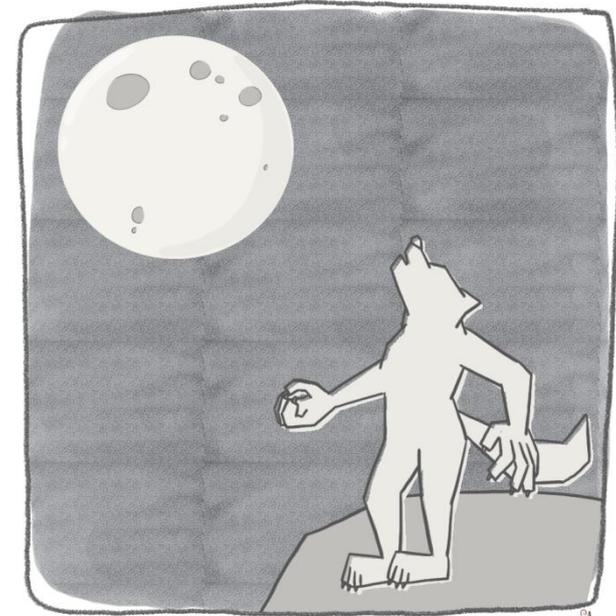
Anquiti



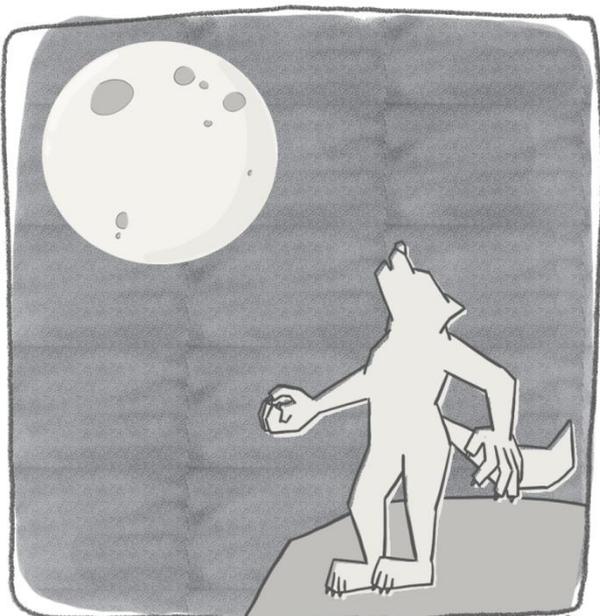
Anquiti



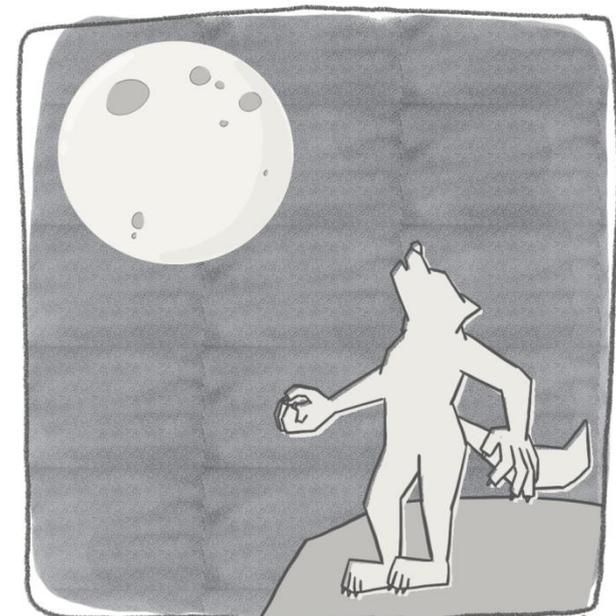
Anquiti



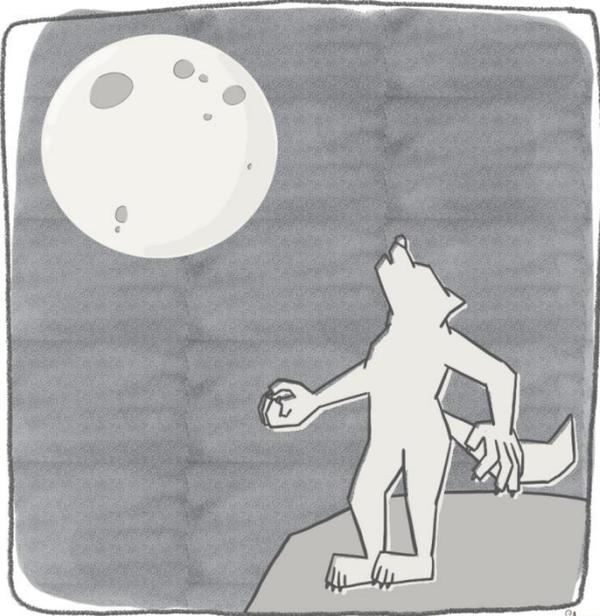
Anquiti



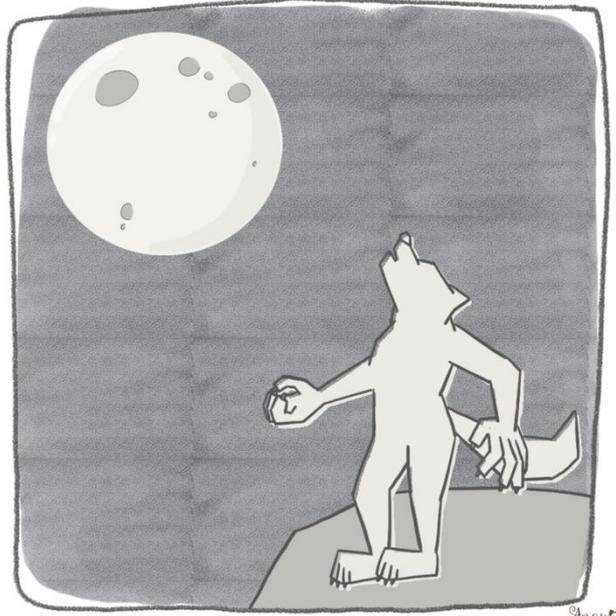
Anquiti



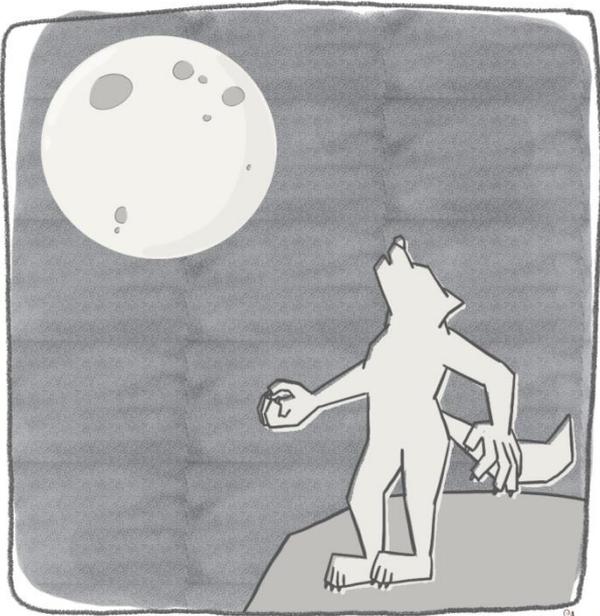
Anquiti



Anquiti



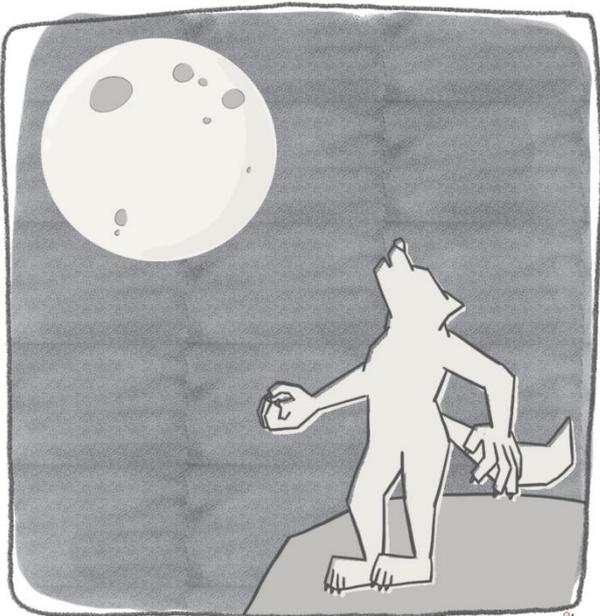
Anquiti



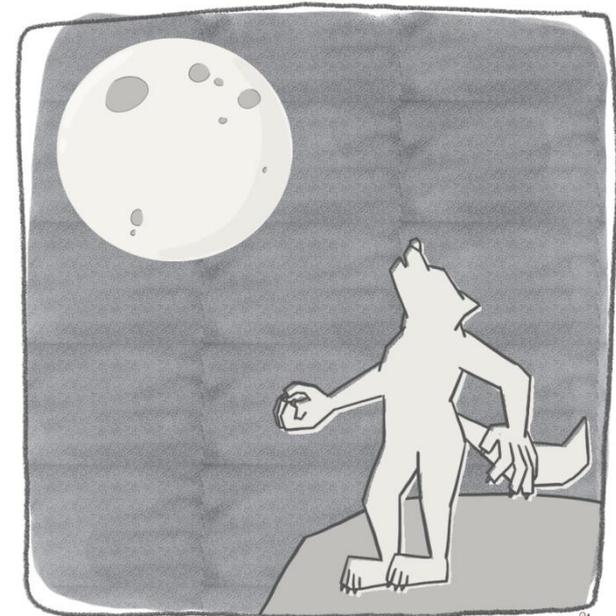
Anquiti



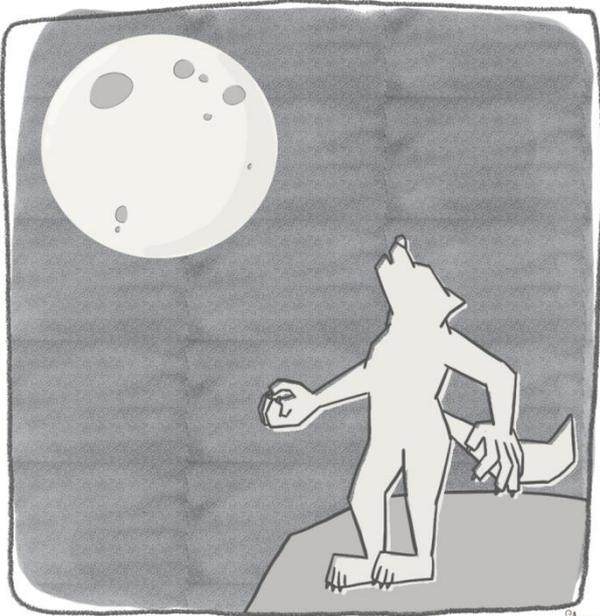
Anquiti



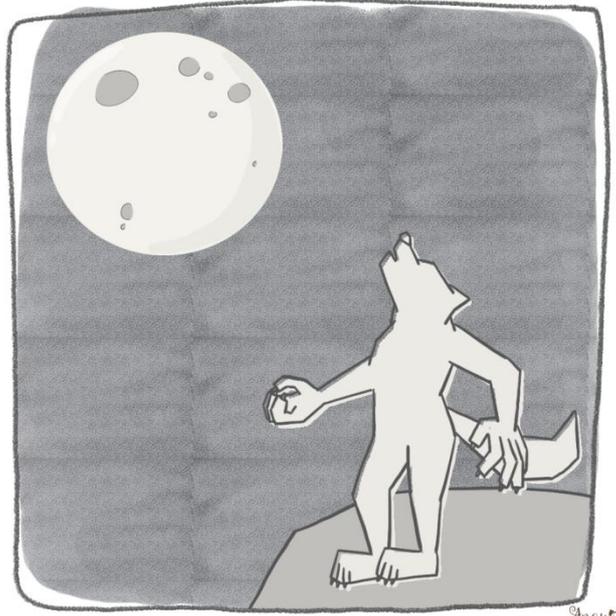
Anquiti



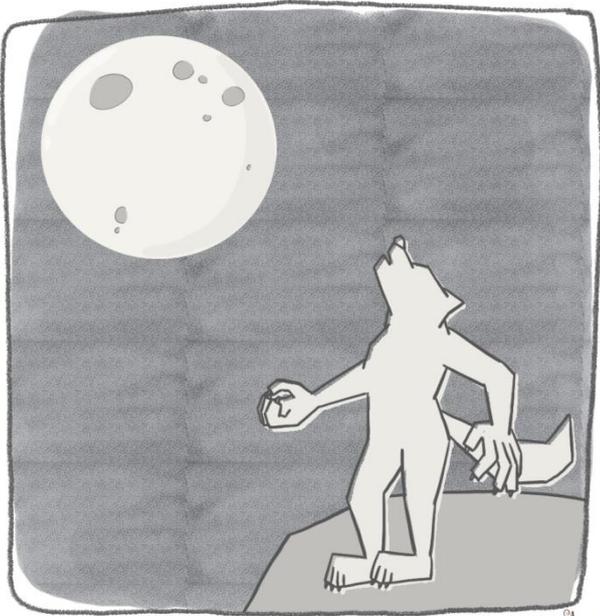
Anquiti



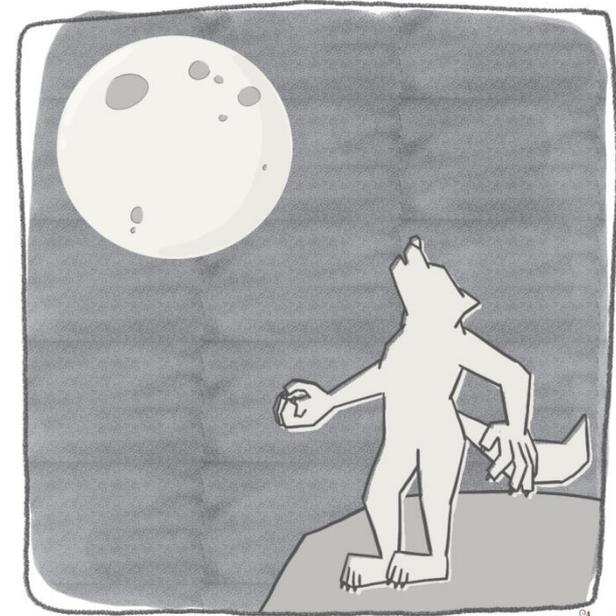
Anquiti



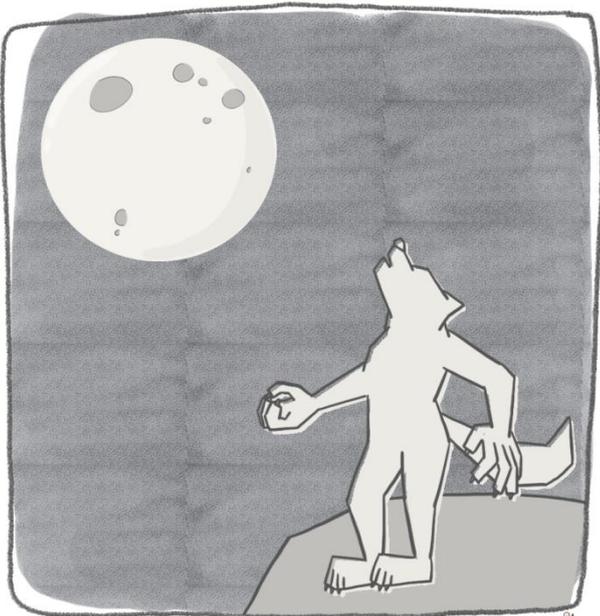
Anquiti



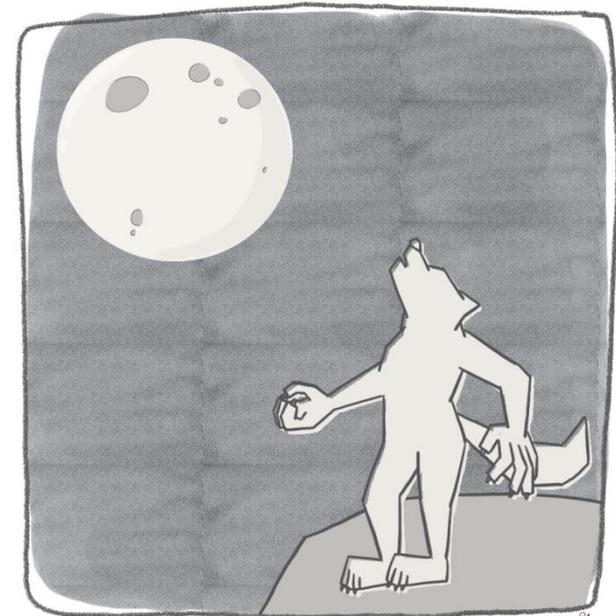
Anquiti



Anquiti



Anquiti



Anquiti

Merci d'avoir téléchargé ce jeu et de l'attention que vous y portez. J'ai beaucoup aimé réaliser et revisiter les cartes personnages à ma façon, j'espère que les illustrations vous plaisent aussi et que vous prendrez plaisir à jouer avec ! N'hésitez pas à plastifier les cartes si vous en avez l'occasion, elles dureront certainement plus longtemps en faisant ça.

Je vais probablement faire une « extension », avec d'autres personnages (certains venant de mon imagination), des variantes de jeu, des événements à apporter, etc... Afin de rajouter encore plus de suspense et de challenge à ce merveilleux jeu.

Mais pour l'instant, je vous laisse profiter de ce petit (grand ?) pack de jeu !

Maintenant vous devriez avoir toutes les clés pour mener à bien une partie de Loup garou, que ce soit avec des enfants ou des adultes, alors... Bon jeu !

Ludivine ROUAUT