© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

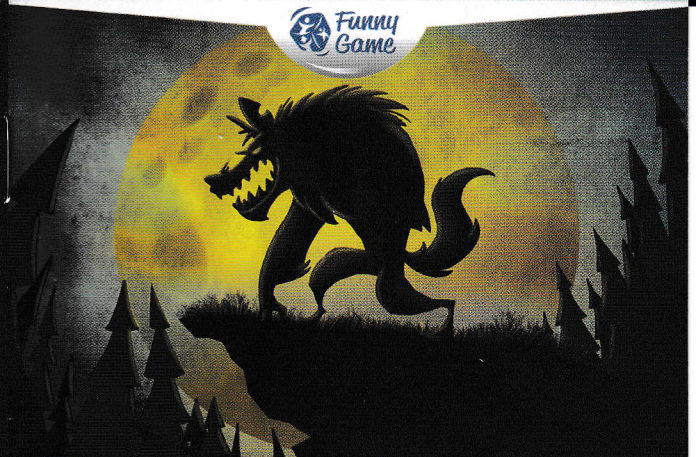
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

226705

Ravensburger

Funny Game



LOUP-GAROU
POUR UNE NUIT

Une nuit. Un jour.
Une décision.

Pour 3 à 10 joueurs à partir de 9 ans

Auteurs : Ted Alspach et Akihisa Okui
Illustrations : Gus Batts
Design : Agence Cactus
Rédaction : Annette Ulmer

Ravensburger

Chers joueurs et joueuses,

Ne soyez pas effrayés par la longueur de la notice. Avant la première partie, vous n'aurez besoin de lire que les règles et les explications correspondant aux personnages utilisés. Les autres textes vous permettront d'approfondir le jeu au fur et à mesure.

Alors, amusez-vous bien !

Principe du jeu

Au plus profond d'une forêt se cache un village frappé par une terrible malédiction. La nuit, des villageois, en apparence inoffensifs, se transforment en terrifiants Loups-Garous. Le village ne retrouvera son calme que s'il parvient à s'en débarrasser...

À « Loup-Garou pour une Nuit », chaque joueur incarne un personnage tiré au hasard : simple villageois, villageois avec des capacités spéciales ou Loup-Garou.

Pour gagner, il faut retrouver derrière quels joueurs se cachent les Loups-Garous... à moins que vous en soyez un vous-même... Dans ce cas, à vous de semer la confusion et de détourner les soupçons sur les autres !

Contenu

16 cartes Personnage (3 villageois, 2 Loups-Garous, 1 voyante, 1 voleur, 1 noiseuse, 1 tanneur, 1 soûlard, 1 chasseur, 2 francs-maçons, 1 insomniaque, 1 sbire, 1 doppelgänger), 16 jetons Personnage



Mise en place du jeu

Avant la première partie :

Détachez soigneusement toutes les cartes et tous les jetons Personnage de la planche prédécoupée.

Conseil : *Si vous disposez d'un Smartphone, téléchargez l'application gratuite « Loup-Garou pour une Nuit » de Ravensburger. Elle remplace le Maître de jeu et permet à tous les joueurs de se concentrer sur la partie. Mais vous pouvez également jouer sans l'appli.*

Avant chaque partie :

Choisissez avec quelles cartes Personnage vous souhaitez jouer. Il doit toujours y avoir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs. Vous êtes libres de choisir les personnages que vous voulez ou de suivre l'un des scénarios proposés. Vous les trouverez à partir de la **page 17** de cette notice.

Conseil : *Commencez de préférence par le scénario intitulé « La Première Nuit » pour 3 à 5 joueurs, même si vous êtes plus que 5. Vous n'aurez ainsi pas besoin de mémoriser trop de personnages à la fois. Comme une partie est très courte, personne ne restera spectateur trop longtemps.*

Alignez les jetons, correspondant aux cartes Personnage choisies, face visible au milieu de la table. Ils vous permettent de vous souvenir des personnages en jeu.

Mélangez les cartes Personnage choisies. Chaque joueur en reçoit une, face cachée. Les 3 cartes restantes sont alignées au milieu de la table, également face cachée. Personne ne doit voir les personnages sur les cartes.



Chacun regarde alors secrètement sa carte et découvre ainsi son personnage. Il la remet ensuite, face cachée, devant lui, bien à portée de main de tous les joueurs.

Désignez ensuite un Maître de Jeu (MJ) ou lancez l'appli.

N'oubliez pas : *Le MJ participe au jeu et tient également un rôle au hasard !*

Cher MJ,

Sur le dépliant séparé, vous trouverez toutes les instructions nécessaires pour mener le jeu. Vos tâches consistent à :

1. Appeler les personnages pendant la nuit ;
2. Régler les débats pendant la journée ;
3. Organiser le vote en fin de journée.

Déroulement de la partie

Il y a 2 équipes : la meute de Loups-Garous et le village. Normalement, l'une des deux doit gagner en fin de partie.

Une partie dure exactement 1 nuit et 1 jour. À la fin de la journée, tous les habitants du village vote contre le joueur qui, d'après eux, est un Loup-Garou. Le personnage qui recueille le plus de voix contre lui « meurt » et son équipe perd !

Nuit :

À la tombée de la nuit, tous les joueurs ferment les yeux.

La nuit, différents personnages se réveillent et peuvent utiliser leurs capacités spéciales. Tous les personnages et leurs capacités spéciales sont détaillés à partir de la **page 10**. Vous y trouverez également des conseils sur la façon de tenir les différents rôles.

Conseil : *Pour la première partie, il vous suffit de lire le texte correspondant à votre personnage.*

Vous n'avez pas besoin de retenir à quel moment vous devez jouer, ni ce que vous devez faire. Le MJ (ou l'appli) vous appellera et vous dira quelles actions effectuer.

Jour:

Tous les joueurs peuvent rouvrir les yeux.

Le jour, vous discutez sur l'identité du Loup-Garou. Vous pouvez affirmer tout ce que vous voulez, mais jamais montrer votre carte à qui que ce soit. Vous-même n'avez **pas le droit** de revoir votre propre carte. Les Loups-Garous parmi vous peuvent faire semblant d'avoir un autre rôle pour ne pas attirer les soupçons.

Conseil : *Contrairement à d'autres jeux de Loups-Garous, il est souvent important de dévoiler un indice sur votre personnage et d'annoncer aux autres joueurs ce que vous avez appris grâce à vos capacités spéciales. La noiseuse, par exemple, peut prétendre que des cartes ont été échangées.*

Mais attention : *Les Loups-Garous doivent faire semblant de tenir un autre rôle pour tromper leurs adversaires.*

Pour bien lancer les discussions, demandez simplement aux autres joueurs quel personnage ils ont. Vous aurez déjà quelques indices...

Vote :

Après quelques minutes de discussions, passez au vote. Tous ensemble, comptez jusqu'à 3 puis pointez du doigt le joueur de votre choix. Celui qui recueille le plus de voix contre lui « meurt ». En cas d'égalité, tous les joueurs concernés meurent.

Exception : Si chaque joueur recueille **exactement 1** voix contre lui, personne ne meurt !

Conseil : *Un temps limité de débat augmente la pression. Durant les premières parties, vous pouvez vous accorder plus de temps. Mais plus vous jouerez, plus le débat deviendra court. Commencez par 10 minutes au début, avant de réduire à 5 ensuite, voire moins. Si vous utilisez l'appli., vous pouvez moduler le temps de débat.*

Enfin, chacun retourne sa carte Personnage et dévoile qui il est.



Échange de cartes Personnage

Les joueurs seront souvent surpris par la carte devant eux : en effet, certains villageois ont la capacité d'échanger les cartes durant la nuit.

À la fin, seule la carte actuellement devant le joueur compte, même si ce n'est plus celle qu'il avait reçue au début de partie. Il peut arriver que le joueur change ainsi d'équipe !

Attention : *Il est interdit de revoir sa carte durant la journée. Un joueur n'est donc pas du tout sûr de son identité à son réveil...*

Fin de la partie - Qui a gagné ?

Règles générales de victoire :

1. La meute de Loups-Garous l'emporte si aucun d'entre eux ne meurt.
2. Le village l'emporte si au moins un Loup-Garou meurt.

(Si, en cas d'égalité, un ou plusieurs villageois meurent aussi, le village l'emporte quand même.)

Aucun Loup-Garou parmi vous ?

Si aucun joueur n'est Loup-Garou parce que les cartes correspondantes sont au milieu de la table, à vous de bien coopérer : le village ne gagne que si aucun villageois n'est accusé. C'est le cas si chaque joueur ne recueille qu'1 seule voix contre lui.

Conseil : *Si vous pensez qu'il n'y a aucun Loup-Garou, le mieux est que chacun pointe du doigt son voisin de gauche. Ainsi, personne ne mourra et vous gagnerez tous ensemble... à condition qu'il n'y ait vraiment aucun Loup-Garou...*

Pas sûr du vainqueur ?

Alors, vérifiez qui a gagné au dos du dépliant du MJ.



Cas particuliers de certains personnages (sbire et tanneur) :

Sbire:

Le sbire appartient à la meute de Loups-Garous. S'il y a au moins un Loup-Garou en jeu, le sbire l'emporte si aucun Loup-Garou ne meurt. C'est également le cas s'il **meurt lui-même.** S'il n'y a aucun Loup-Garou en jeu, le sbire l'emporte s'il **ne meurt pas lui-même et qu'au moins un villageois meurt.**

Tanneur:

Le tanneur fait équipe seul. Il ne gagne que s'il meurt. Si au moins un Loup-Garou meurt en plus de lui, le village l'emporte aussi.

Personnages (dans l'ordre alphabétique)

La présentation de chaque personnage donne les informations suivantes :
Nom du personnage : Équipe, actions (ordre de réveil), difficulté

Équipes :
Chaque personnage appartient soit à **l'équipe du village**, soit à la meute de **Loups-Garous**. Seul le tanneur fait équipe seul. À la fin de la partie, soit tous les membres d'une équipe l'emportent, soit personne.

Actions :
Certains personnages sont appelés durant la nuit et se réveillent **(noctambules)** et d'autres ne sont pas appelés **(dormeurs)**.

Ordre de réveil :
Chaque personnage noctambule possède un numéro qui indique à quel moment de la nuit il se réveille.

Difficulté :
Les rôles sont plus ou moins difficiles à tenir. Il existe 3 niveaux de difficulté : *, ** et ***. Pour les premières parties, ne jouez qu'avec les personnages de niveaux * et **.



Chasseur : village, dormeur, **

Le chasseur entraîne avec lui un autre personnage dans la tombe : s'il meurt, le joueur qu'il pointait du doigt meurt aussi.

Conseil : *Le chasseur peut mourir mais tout de même l'emporter s'il pointe vers un Loup-Garou. S'il pense que ses partenaires ne soupçonnent pas le bon joueur, pourquoi ne pas essayer de se faire tuer en entraînant un Loup-Garou avec soi... ?*

Doppelgänger : change d'équipe, actions : noctambule ou dormeur (1), ***



Attention ! *La doppelgänger est un rôle très difficile. Ne l'incorporez au jeu que lorsque vous maîtriserez bien les autres personnages !*

La doppelgänger copie un autre personnage. Elle rejoint également l'équipe à laquelle appartient le personnage copié. La nuit, la doppelgänger se réveille avant tout le monde. Elle regarde la carte d'un joueur et copie son personnage, mais sans échanger les cartes. Selon le personnage, elle se comporte différemment :

1. Villageois, tanneur ou chasseur :
Elle endosse ce rôle et ne fait rien d'autre durant la nuit. Si elle meurt en tant que tanneur, elle remporte la partie. Si elle meurt en tant que chasseur, le personnage qu'elle pointe du doigt meurt aussi.

2. Loup-Garou ou franc-maçon :
Elle se réveille lorsque les Loups-Garous ou les francs-maçons sont appelés. Si elle est Loup-Garou, elle appartient alors à la meute et gagne si les Loups-Garous l'emportent. Si elle est franc-maçon, elle appartient au village.

3. Voyante, noiseuse, voleur ou soûlard :
Elle joue **immédiatement** son rôle et ne se réveille **pas** une seconde fois lorsque le personnage est appelé.

4. Sbire :
La doppelgänger **ne** ferme **pas** les yeux après avoir vu la carte du sbire. Elle attend que les Loups-Garous aient levé le pouce et se soient fait

connaître. Elle appartient désormais à la meute de Loups-Garous.

5. Insomniaque :
À la fin de la nuit, après la « véritable » insomniaque, la doppelgänger insomniaque est appelée. Elle peut alors vérifier son identité.

Si un autre joueur hérite de la carte Doppelgänger pendant la nuit, il endosse le rôle qu'elle avait pris. Au moment de divulguer les personnages, après le vote, le joueur qui avait tiré la doppelgänger au départ révèle quel personnage il avait vu.

Attention ! *Si, par exemple, la véritable insomniaque vérifie sa carte à la fin du tour et constate qu'elle est doppelgänger, elle ne peut pas savoir quel personnage elle copie... Il s'agit alors d'être malin et de ne pas se faire tuer !*



Franc-maçon : village, noctambule (4), ***

Les cartes Franc-maçon entrent toujours en jeu ensemble. La nuit, ils ouvrent les yeux et se regardent. Si un seul franc-maçon ouvre les yeux, c'est que l'autre carte est au milieu. Il n'a cependant pas le droit de regarder une carte du milieu.

Conseil : *Ensemble, les francs-maçons sont très forts car ils peuvent se fournir mutuellement un alibi.*
Les Loups-Garous courageux peuvent également prétendre être des francs-maçons. Les vrais francs-maçons deviennent alors suspects. Utilisez-les de préférence à partir de 7 joueurs, sinon ils sont trop forts !

Insomniaque : village, noctambule (9), *



L'insomniaque se réveille la dernière et vérifie si elle possède toujours la même carte Personnage. Si sa carte a changé, elle rejoint alors l'équipe correspondant à son nouveau personnage.

Conseil : *N'utilisez l'insomniaque que si le chasseur et/ou la noiseuse sont en jeu.*

Loup-Garou : meute de Loups-Garous, noctambule (2), *

Pendant la nuit, les Loups-Garous ouvrent les yeux à la recherche d'autres Loups-Garous.

Loup-Garou seul : Si un seul joueur est Loup-Garou, parce que l'autre est au milieu de la table, par exemple, il peut regarder **une** des cartes du milieu.



Conseil : *Pour le joueur qui est Loup-Garou, il est primordial d'entraîner les autres joueurs sur de fausses pistes. Il faut donc faire semblant d'incarner un autre personnage, de préférence avant que les autres aient donné trop d'indications sur le leur. Il peut, par exemple, prétendre être un villageois. Lorsqu'il n'y a qu'un Loup-Garou, il est facile de jouer le rôle de la carte que l'on a regardé au milieu de la table.*

Noiseuse : village, noctambule (7), *



La noiseuse intervertit les cartes Personnage de deux **autres** joueurs. Mais elle n'a pas le droit de les regarder. Les deux joueurs auxquels elles appartiennent, rejoignent l'équipe correspondant au personnage devant eux.

Sbire : Meute de Loups-Garous, noctambule (3), **

Le sbire se réveille juste après les Loups-Garous. Ceux-ci lèvent le pouce **sans ouvrir les yeux** pour se révéler au sbire. Le sbire sait donc qui sont les Loups-Garous, mais eux ne savent pas qui est le sbire. À la fin de la partie ...



1. s'il y a des Loups-Garous en jeu, le sbire peut mourir et malgré tout remporter la partie !
Si le sbire meurt, mais aucun Loup-Garou, la meute de Loups-Garous l'emporte (et donc le sbire avec eux).
2. si aucun Loup-Garou n'est en jeu, le sbire ne gagne que s'il **survit et** qu'au moins **un autre personnage meurt.**
Le sbire peut être un associé redoutable pour les Loups-Garous.

Conseil : *Le sbire peut détourner les soupçons des Loups-Garous pour les attirer sur lui car, s'il meurt, il gagne quand même. Mais attention que ce ne soit pas trop flagrant...*



Soûlard : village, noctambule (8), **

Le soûlard ne se souvient plus de son personnage : durant la nuit, il échange sa carte avec une des cartes face cachée au milieu de la table. Mais il n'a **pas le droit** de regarder cette nouvelle carte Personnage. Il endosse ce nouveau rôle et appartient à l'équipe correspondante... sans savoir laquelle !

Tanneur : tanneur, dormeur, **



Le tanneur est un pauvre bougre : il déteste tellement son métier qu'il veut mourir. Il ne peut gagner que s'il meurt. À la fin de la partie, ...

1. si le tanneur meurt mais aucun Loup-Garou, il remporte seul la partie.

2. si le tanneur et **au moins** 1 Loup-Garou meurent, le tanneur et le village l'emportent.



Villageois : village, dormeur, *

Le villageois ne possède aucune capacité spéciale.

Conseil : *Les Loups-Garous prétendront souvent être des villageois. À l'inverse, à vous de faire attention que vos coéquipiers ne pensent pas que vous êtes des Loups-Garous !*

Voleur : village, noctambule (6), *



Pendant la nuit, le voleur échange sa carte avec celle d'un autre joueur. Il peut ensuite regarder sa nouvelle carte Personnage.

Attention ! *Le voleur peut éventuellement changer d'équipe : S'il a échangé sa carte avec un Loup-Garou, par exemple, il rejoint alors la meute de Loups-Garous. Cependant, il* ***n'****effectue* ***pas*** *l'action de son nouveau personnage.*

S'il récupère l'insomniaque devant lui, il ***ne*** *se réveille* ***pas*** *lorsque celle-ci est appelée. Le joueur qui a récupéré le voleur appartient désormais à l'équipe du village.*

Voyante : village, noctambule (5), *

Pendant la nuit, la voyante a **le choix entre** regarder la carte d'un autre joueur **ou deux cartes** du milieu. Elle ne doit échanger aucune carte.

Conseil : *La force de la voyante est de démasquer les menteurs. Elle possède des informations sur les joueurs ou sur les cartes retournées au milieu. Lorsqu'un joueur contredit ces informations, elle peut facilement le confondre. En tant que voyante, il peut être intéressant d'attendre qu'un joueur dévoile un détail car il se peut qu'un Loup-Garou se trahisse rapidement.*



Scénarios

« Loup-Garou pour une Nuit » offre une multitude de combinaisons possibles entre les personnages. Vous trouverez ci-dessous une sélection de scénarios palpitants, de niveaux différents et pour un nombre de joueurs variable.

Vous pouvez également inventer vos propres scénarios. Il vous suffit de choisir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs et c'est parti !

La Première Nuit (initiation, 3 à 5 joueurs)

3 joueurs : 2 Loups-Garous, 1 voyante, 1 voleur, 1 noiseuse, 1 villageois
4 joueurs : + 1 villageois
5 joueurs : + 2 villageois

Pleine Lune (facile, 3 à 6 joueurs)

3 joueurs : 2 Loups-Garous, 1 insomniaque, 1 voleur, 1 noiseuse, 1 villageois
4 joueurs : + 1 villageois
5 joueurs : + 1 villageois + 1 voyante
6 joueurs : + 2 villageois + 1 voyante

Nuit solitaire (facile, 3 ou 4 joueurs)

3 joueurs: 1 Loup-Garou, 1 voyante, 1 voleur, 1 noiseuse, 2 villageois
4 joueurs: + 1 villageois

Confusion (moyen, 3 à 9 joueurs)
3 joueurs : 2 Loups-Garous, 1 soûlard, 1 voleur, 1 noiseuse, 1 villageois
4 joueurs : + 1 villageois
5 joueurs : + 1 villageois + 1 voyante
6 joueurs : + 2 villageois + 1 voyante
7 joueurs : + 3 villageois + 1 voyante
8 joueurs : + 3 villageois + 1 voyante + 1 sbire
9 joueurs : + 2 villageois + 1 voyante + 1 sbire + 2 francs-maçons

Bénéfice (moyen, 4 à 7 joueurs)
4 joueurs : 2 Loups-Garous, 1 chasseur, 1 voyante, 1 voleur, 1 soûlard, 1 insomniaque
5 joueurs : + 1 noiseuse
6 joueurs : + 1 noiseuse + 1 villageois
7 joueurs : + 1 noiseuse + 2 villageois

Mystérieux compagnons (moyen, 6 ou 7 joueurs)
6 joueurs : 2 Loups-Garous, 1 sbire, 1 chasseur, 1 voyante, 1 voleur, 1 noiseuse, 2 francs-maçons
7 joueurs : + 1 villageois

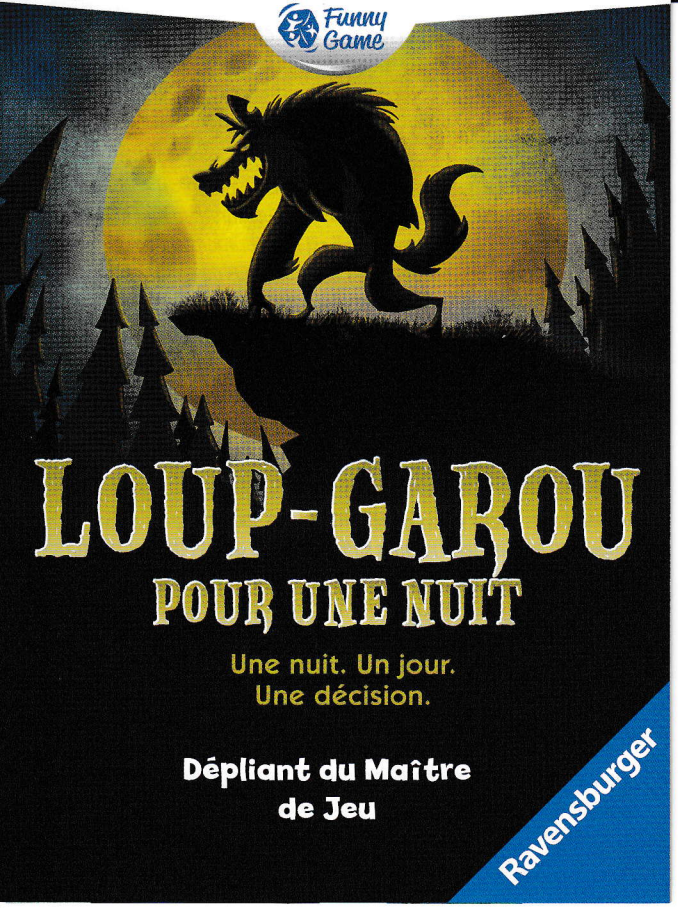
Incertitudes (moyen, 4 à 10 joueurs)
4 joueurs : 2 Loups-Garous, 1 tanneur, 1 voyante, 1 voleur, 1 soûlard, 1 insomniaque
5 joueurs : + 1 noiseuse
6 joueurs : + 1 noiseuse + 1 villageois
7 joueurs : + 1 noiseuse + 2 francs-maçons
8 joueurs : + 1 noiseuse + 2 francs-maçons + 1 chasseur
9 joueurs : + 1 noiseuse + 2 francs-maçons + 1 chasseur + 1 sbire
10 joueurs : + 1 noiseuse + 2 francs-maçons + 1 chasseur + 1 sbire + 1 villageois

Alliance dans la pénombre (difficile, 5 à 10 joueurs)
5 joueurs : 2 Loups-Garous, 2 francs-maçons, 1 sbire, 1 voleur, 1 noiseuse, 1 insomniaque
6 joueurs : + 1 soûlard
7 joueurs : + 1 soûlard + 1 voyante
8 joueurs : + 1 soûlard + 1 voyante + 1 villageois
9 joueurs : + 1 soûlard + 1 voyante + 2 villageois
10 joueurs : + 1 soûlard + 1 voyante + 2 villageois + 1 tanneur

Revenants (difficile, 8 à 10 joueurs)
8 joueurs : 2 Loups-Garous, 1 doppelgänger, 1 sbire, 1 chasseur, 1 voyante 1 voleur, 1 noiseuse, 1 villageois, 2 francs-maçons
9 joueurs : + 1 insomniaque
10 joueurs : + 1 insomniaque + 1 soûlard

Anarchie (difficile, 3 à 10 joueurs)
Mettez les 2 cartes Loups-Garous et 1 carte Villageois de côté. Mélangez ensuite toutes les autres cartes et tirez au hasard une carte par joueur. Jouez avec ce tirage + les 2 Loups-Garous et le villageois mis de côté.




Funny Game
LOUP-GAROU
POUR UNE NUIT
Une nuit. Un jour.
Une décision.
Dépliant du Maître de Jeu
Ravensburger

En tant que Maître de Jeu (ou MJ), vous devez appeler à tour de rôle les personnages qui se réveillent durant la nuit et organiser le vote à la fin de la journée.
Si vous jouez avec l'appli., vous n'avez pas besoin de MJ

Attention ! *Le MJ participe également au jeu : vous incarnez un personnage, effectuez éventuellement une action durant la nuit et prenez part aux débats durant la journée. Il est donc primordial que vous ne voyiez pas les autres joueurs ouvrir les yeux. Vous devez rappeler aux autres de n'ouvrir les yeux que lorsque vous avez fini de lire entièrement leur rôle.*

Annoncez, dans l'ordre indiqué, quel personnage se réveille en premier et quelle action il peut effectuer. Fermez ensuite les yeux et attendez environ 5 secondes pour laisser au joueur le temps d'effectuer son action. Puis passez au personnage suivant. Bien entendu, ne lisez que les textes correspondant aux personnages en jeu !

Conseil : *Les jetons vous permettent de vous souvenir quels personnages vous avez déjà appelés : il vous suffit pour cela de les retourner au fur et à mesure sur la face plus claire après avoir lu le texte les concernant. Les jetons vous indiquent également l'ordre dans lequel les personnages interviennent.*

Annonces du MJ

Lisez **les textes** l'un après l'autre. Si un personnage n'est pas en jeu, sautez simplement le paragraphe. À chaque fois que vous avez fini de lire le texte d'un personnage, fermez les yeux et attendez environ 5 secondes. Vous pouvez ensuite rouvrir les yeux et lire le texte du personnage suivant.

Phase Nuit

« Fermez tous les yeux »



(1) Doppelgänger

« Doppelgänger, réveille-toi et regarde la carte d'un autre joueur. Tu incarnes désormais ce personnage. Si ton nouveau rôle impose une action nocturne, effectue-la immédiatement. »

Si le **sbire** est en jeu, lis également les deux phrases suivantes :

« Si tu es désormais un sbire, garde les yeux ouverts. Sinon, ferme-les. »

« Loups-Garous, levez le pouce pour que le sbire-doppelgänger puisse vous voir. »

Attendez 5 secondes.

« Loup-Garous, baissez les pouces. »

Attendez 5 secondes.

« Doppelgänger, ferme les yeux. »



(2) Loups-Garous

« Loups-Garous, réveillez-vous et reconnaissez-vous.

S'il n'y a qu'un Loup-Garou, il peut regarder une des cartes au centre. »

Attendez 5 secondes.

« Loups-Garous, fermez les yeux. »



(3) Sbire

« Sbire, réveille-toi. Loups-Garous, levez le pouce pour que le sbire puisse vous voir. »

Attendez 5 secondes

« Loups-Garous, baissez le pouce. Sbire, ferme les yeux. »



(4) Franc-maçon

« Franc-maçon, réveillez-vous et reconnaissez-vous. »

Attendez 5 secondes

« Francs-maçons », fermez les yeux. »



(5) Voyante

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

Attendez 5 secondes

« Voyante, ferme les yeux. »



(6) Voleur

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

Attendez 5 secondes

« Voleur, ferme les yeux. »



(7) Noiseuse

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

Attendez 5 secondes.

« Noiseuse, ferme les yeux. »



(8) Soûlard

« Soûlard, réveille-toi et échange ta carte avec une de celles du centre. Tu n'as pas le droit de regarder ta nouvelle carte ! »

Attendez 5 secondes.

« Soûlard, ferme les yeux. »



(9) (9a) Insomniaque

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

Attendez 5 secondes.

« Insomniaque, ferme les yeux. »



(9b) Doppelgänger (seulement si l'insomniaque est en jeu)

« Doppelgänger, si tu as pris le rôle de l'insomniaque, réveille-toi et regarde ta carte. »

Attendez 5 secondes.

« Doppelgänger, ferme les yeux. »

Phase Jour

Vous avez maintenant 5 minutes pour discuter entre vous. (Durant les premières parties ou si vous êtes nombreux, laissez un peu plus de temps. Mais avec des groupes expérimentés ou plus restreints, vous pouvez déjà arrêter le débat après 3 minutes.)

Conseil : *Le MJ peut aussi animer le débat. Il peut poser les questions suivantes pour amorcer les discussions :*

« Quel personnage as-tu ? »

« Qui sont les villageois ? »

« Qui a vu quelque chose cette nuit ? »

« Qui a entendu quelque chose cette nuit ? »

« Es-tu un Loup-Garou ? »

Après environ 5 minutes, le MJ invite tous les joueurs à voter. (Si tous les joueurs sont sûrs d'eux, le vote peut avoir lieu avant.)

« À 3, pointez tous un joueur du doigt. »

« 1, 2, 3 ! »



Il n'y a plus qu'à découvrir qui a gagné...

Schéma de vérification du vainqueur

Si vous n'êtes pas sûrs de connaître le vainqueur, répondez simplement à ces questions :

Attention ! *La doppelgänger répond aux questions du personnage qu'elle copie.*



226675