



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 ! »

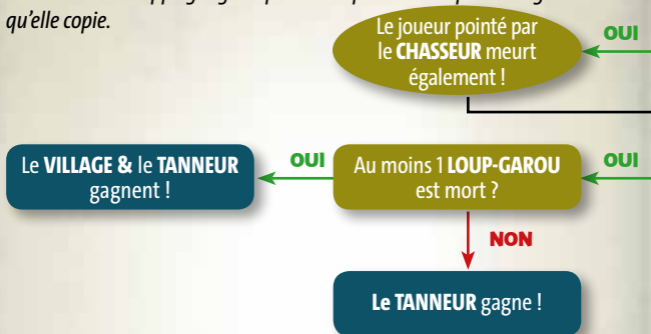
Il n'y a plus qu'à découvrir qui a gagné...



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.



POINT DE DÉPART
Est-ce qu'au moins
1 personnage est mort ?

OUI

Le **CHASSEUR** est mort ?

NON

Le **TANNEUR** est mort ?

NON

Au moins 1 **LOUP-GAROU**
est mort ?

OUI

Le **VILLAGE** gagne !

NON

Le **SBIRE** est mort ?

OUI

Au moins un joueur est un
LOUP-GAROU ?

NON

OUI

Au moins un joueur est un
LOUP-GAROU ou le
SBIRE ?

OUI

La **MEUTE DE LOUPS-
GAROUS** gagne !

NON

Personne ne gagne !

NON

Au moins un joueur est un
LOUP-GAROU ?

NON

OUI