

Tour de préparation:

“C’est la nuit, tout le village s’endort, les joueurs ferment les yeux”

"Cupidon se réveille!"



Cupidon désigne les amoureux.



"Voleur"

Tour normal, nuit.

“La voyante se réveille, et désigne un joueur dont elle veut sonder la véritable personnalité”



"Les *Loups-Garous* se réveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime!"



La fille regarde discrètement.

"La sorcière se réveille, je lui montre la victime des *Loups-Garous*. Va-t-elle utiliser la potion de guérison ou d'empoisonnement?"

Tour normal, jour.

"C'est le matin, le village se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux"

Première victime. Elle révèle sa carte.

Designier le capitaine. Proposer les candidats. Voter. Le capitaine vote double.

Débattre pour trouver les *Loups-Garous*. On vote et on tue une personne. Elle montre sa carte.



"C'est la nuit les survivants s'endorment."

LES CARTES:

Loups-Garous



Leur objectif est d'éliminer tous les innocents (ceux qui ne sont pas Loups-Garous). Chaque nuit, ils se réunissent pour décider d'une victime à éliminer...

Simple Villageois



Leur objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous. Ils ne disposent d'aucun pouvoir particulier : uniquement leur perspicacité et leur force de persuasion.

Sorcière

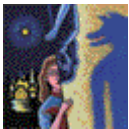


Son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous. Elle dispose de deux potions : une potion de vie pour sauver la victime des Loups-Garous, et une potion de mort pour assassiner quelqu'un.

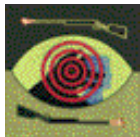


Voyante

Son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous. Chaque nuit, elle peut espionner un joueur et découvrir sa véritable identité...



La Fille c'est la seule qui peut regarder dans le tour des loup-garous, mais elle ne doit pas être découverte ou elle sera tuée.



Le chasseur à sa mort doit éliminer un joueur en utilisant sa dernière balle.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les loups-garous gagnent s'ils réussissent à éliminer le dernier des villageois.

Les villageois gagnent s'ils réussissent à éliminer le dernier des loup-garous.

Les amoureux doivent rester les deux vivants, même si un est un loup-garou et l'autre un villageois.

<http://loups-garous.com/>

	2 Loups-Garous ou plus selon le nombre (voir tableau ci-dessous)		
	la Voyante		
	les Simples Villageois en nombre suffisant.		
	Distribution conseillée		
nombre de joueurs (sauf le meneur)			
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14

Phrases:

Qui veut être le capitaine?

Je dois être le capitaine parce que...

Je veux être le capitaine parce que...

Tu dois me choisir parce que ... / Vous devez me choisir parce que

... je vais m'assurer de trouver les loups-garous.

... je suis le meilleur

....je suis très intelligent

... je déteste les loups

... je vais sauver le village.

Tu es le Loup-garou parce que tu

XXX est le loup-garou parce qu'il ...

XXX est suspect(e) parce que ...

On va voter... qui pense que XXX c'est un loup-garou?

Moi, je ne suis pas un loup-garou, je suis un simple villageois.

Je suis incapable de faire mal à personne.

Je suis la fille et j'ai vu XXX ce nuit, c'est un loup-garou.

Je suis la voyante et je sais que XXX n'est pas un loup-garou il est un villageois.

Je suis le chasseur et je vais tuer XXX. Tu est mort!