



LOUP-GAROU

POUR UNE NUIT

EPIC BATTLE

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

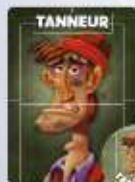
Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy,
Daniel Greiner

Ravensburger

32 cartes et jetons Personnage



1 plateau de jeu en 2 parties





20 jetons Marque



6 jetons Artefacts



*Chers joueurs et joueuses,
« Loup-Garou pour une Nuit - Epic Battle » est une sélection
des meilleurs personnages des jeux « Loup-Garou pour une Nuit »,
« Loup-Garou pour un Crépuscule » et « Vampire pour une Nuit ».*

*Si vous ne connaissez pas encore ces trois jeux, nous vous conseillons de commencer
par jouer avec un seul camp de monstres (meute de Loups-Garous ou clan
des Vampires) et le Village, avant d'essayer de jouer avec à la fois
les Loups-Garous, les Vampires et le Village.*

Principe du jeu

*Suite à l'invasion de Loups-Garous, les Vampires font leur apparition dans le Village.
Heureusement pour les Villageois, ces créatures mystiques ne peuvent pas se supporter.
Très vite le Village devient le théâtre d'une bataille épique : Loups-Garous contre
Vampires contre Villageois. Un seul camp ne peut en sortir vainqueur !*

*Dans « Loup Garou pour une Nuit - Epic Battle », chaque joueur incarne un personnage
tiré au hasard : Loup Garou, Vampire ou Villageois avec différentes capacités spéciales.
Pour gagner, il faut retrouver derrière quels joueurs se cachent les Vampires et/ou les
Loups-Garous... à moins d'en être un soi-même... Dans ce cas, il s'agira alors de semer la
confusion et de détourner les soupçons sur les autres !*

Contenu

- 32 cartes et jetons Personnage
- 6 jetons Artefacts
- 20 jetons Marque (12 Clarté, 2 Amour, 1 Assassin,
1 Chauve-souris, 1 Vampire, 1 Peur, 1 Peste, 1 Traître)
- 1 plateau de jeu en 2 parties (pour accueillir les marques)

Mise en place du jeu

Avant la première partie:

Détachez soigneusement toutes les cartes et tous les jetons des planches prédécoupées.

Conseil : si vous disposez d'un Smartphone, téléchargez l'application gratuite « Loup-Garou pour une Nuit » de Ravensburger. Elle remplace le Maître de jeu. Cela 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 11 de cette notice.

Conseil : commencez de préférence par le scénario intitulé « Première Nuit » (Loups-Garous contre Village) 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, face visible au milieu de la table, les jetons Personnage correspondant aux cartes Personnage choisies. 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 laissées au milieu de la table, face cachée. Personne ne doit voir les personnages sur les cartes.

Si vous jouez avec au moins un personnage utilisant des marques (Vampire, Le Comte, Pestiférée, Cupidon, Prêtre, Assassin, Renfield) lisez l'encadré ci-dessous. Sinon vous pouvez l'ignorer.

Installez les deux plateaux au milieu de la table. Placez-y tous les jetons Marque correspondant aux cartes Personnage choisies, puis retournez-les face cachée. Les autres emplacements des plateaux restent simplement vides.

Chaque joueur reçoit une marque de Clarté de la réserve. Gardez-la à côté de votre carte Personnage, face cachée. À tout moment de la partie, vous disposerez d'1 marque devant vous. Mais celle-ci peut changer en cours de jeu. En plus de votre rôle, cette marque a un effet sur ce que vous devez faire durant la partie et sur l'équipe à laquelle vous appartenez.



Marque de Clarté :

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une marque Clarté (le prêtre utilise également ces marques pour se purifier lui et un autre joueur en les échangeant contre les marques que tous deux possèdent à la fin du crépuscule).

Contrairement aux autres marques, les marques de Clarté n'ont aucun effet en fin de partie (référez-vous donc uniquement à votre carte Personnage pour déterminer à quelle équipe vous appartenez).



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 le crépuscule et 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 :

- le Village

- et soit la meute de Loups-Garous, soit le clan des Vampires (en fonction du scénario choisi). L'une des deux l'emporte en fin de partie.

Note : vous trouverez les règles pour jouer avec les 3 équipes page 23.

Une partie comporte 3 phases : 1 crépuscule, 1 nuit et 1 jour.

Note : si vous jouez sans aucun personnage utilisant des marques (Vampire, Le Comte, Pestiférée, Cupidon, Prêtre, Assassin, Renfield), alors la partie se déroulera en seulement 2 phases (le crépuscule est ignoré).

À la fin de la journée, tous les joueurs votent contre celui qui, d'après eux, est un Loup-Garou/Vampire. Le personnage qui recueille le plus de voix contre lui meurt et son équipe perd !

Crépuscule ☉ :

Les personnages utilisant des marques se réveillent avant la phase Nuit. Cette phase s'appelle le « crépuscule ». Au début du crépuscule, tous les joueurs ferment les yeux. Tout comme pendant la phase Nuit, différents personnages se réveillent et peuvent utiliser leurs capacités spéciales. C'est principalement à ce moment que sont échangées les marques des joueurs. À la fin du crépuscule, avant que la nuit ne commence, tous les joueurs peuvent rouvrir les yeux. Chacun peut alors regarder sa marque.

Puis tous les joueurs ferment de nouveau les yeux et la phase Nuit commence.

Nuit 🌑 :

La nuit aussi, différents personnages se réveillent les uns après les autres et peuvent utiliser leurs capacités spéciales. Tous les personnages (crépusculaires, nocturnes et dormeurs) ainsi que leurs capacités spéciales sont détaillés à partir de la page 11.

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 maintenant rouvrir les yeux.

Le jour, vous discutez de l'identité des Loups-Garous/Vampires. 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.

Maïs attention : les Loups-Garous/Vampires doivent faire semblant de tenir un autre rôle pour tromper leurs adversaires.

Conseil : contrairement à d'autres jeux de Loups-Garous, il est souvent important de dévoiler un indice sur votre personnage ou d'annoncer aux autres joueurs ce que vous avez appris grâce à vos capacités spéciales. Le prêtre, par exemple, peut prétendre qu'il s'est purifié, ainsi qu'un autre joueur, sans préciser qui.

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. Ensemble, comptez jusqu'à 3 et pointez tous en même temps 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. Plus vous jouerez, plus le débat doit être court. Si vous utilisez l'appli., vous pouvez moduler le temps de débat.

Chacun peut maintenant retourner sa carte Personnage et dévoiler qui il est.



Échange de cartes Personnage et de marques :

Souvent, les joueurs seront surpris par la carte ou la marque devant eux.

À la fin, seules comptent la carte et la marque actuellement devant le joueur, même si ce ne sont plus celles qu'il avait vues au début.

Il peut arriver que le joueur change ainsi d'équipe !

Attention : *il est interdit de revoir sa carte ou sa marque 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. Les Loups-Garous/Vampires l'emportent si aucun Loup-Garou/Vampire ne meurt.

2. Le Village l'emporte si au moins un Loup-Garou/Vampire meurt.

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

Aucun Loup-Garou/Vampire parmi vous ?

Si aucun joueur n'est un Loup-Garou/Vampire, 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 tué. C'est le cas si chaque joueur ne recueille qu'une seule voix contre lui.

Conseil : *si vous pensez qu'il n'y a aucun Loup-Garou/Vampire, 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/Vampire...*

Pas sûrs du vainqueur ?

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

Note : *la mention « Loup-Garou/Vampire » désigne l'une ou l'autre de ces équipes de monstres. Les règles et conditions de victoire pour jouer avec les 3 équipes sont détaillées en page 23.*

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, soit au clan des Vampires.

Seul le Tanneur et l'Assassin (et éventuellement le Chasseur de Fantômes) font équipe seuls.

Actions : certains personnages sont appelés au crépuscule (crépusculaires ☾), d'autres seulement durant la nuit (noctambules 🌑) et les personnages restants ne sont pas appelés (dormeurs 🌟).

Ordre de réveil : chaque personnage possède un numéro qui indique à quel moment de la nuit il se réveille. Les personnages avec un nombre négatif se réveillent au crépuscule (dans l'ordre de -8 à -1B) ; ceux avec un nombre positif, durant la nuit (dans l'ordre croissant).

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 **.

Note : vous n'avez pas besoin de connaître tous les personnages. Lisez uniquement la description des personnages nécessaires au scénario que vous avez choisi.





Assassin : Assassin, ☾ crépusculaire (-1), **

L'assassin n'appartient ni à l'équipe du Village, ni à la meute de Loups-Garous, ni au clan des Vampires. Il a son propre objectif : il échange la marque du joueur de son choix (sans la regarder) contre la marque de l'Assassin. Il met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque de l'Assassin auparavant.



Marque de l'Assassin :

L'assassin cible un joueur et échange sa marque contre la marque de l'Assassin. L'Assassin gagne la partie uniquement si le joueur avec la marque de l'assassin meurt (peu importe à quelle équipe ce joueur appartient). L'Assassin lui-même n'a pas besoin d'être encore en vie pour l'emporter. S'il récupère lui-même la marque de l'Assassin, il doit mourir pour l'emporter.

Remarque :

- Si l'assassin l'emporte, il est possible que le Village, la meute de Loups-Garous ou le clan des Vampires gagne en même temps que lui, selon l'équipe à laquelle appartenait le personnage tué.
- Si l'assassin est parmi les 3 cartes du milieu en début de partie, et qu'il est attribué à un joueur en cours de partie (par la sorcière par exemple), le joueur possédant la carte de l'assassin appartient alors à l'équipe du Village et n'a pas de capacité spéciale.



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 membre de l'équipe adverse. 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/Vampire avec soi...?



CHASSEUR DE FANTÔMES

Chasseur de fantômes : Village (ou meute de Loups-Garous),
● noctambule (5-C), **

Le chasseur de fantômes peut consulter, l'une après l'autre, jusqu'à deux cartes adverses. Cependant, il prend un risque : s'il découvre la carte d'un tanneur, d'un Loup-Garou ou d'un Vampire, il n'a plus le droit de consulter d'autres cartes et endosse immédiatement le rôle du personnage qu'il vient de voir. Il ne fait alors plus partie du Village, mais appartient à la meute de Loups-Garous, au clan des Vampires ou à sa propre équipe.

Remarque : si le chasseur de fantômes découvre le Copycat ou l'Assassin, il ne se passe rien. (Il ne peut pas savoir quel rôle il joue ou quel adversaire éliminer, c'est pourquoi il n'endosse pas son rôle.)



COMPLOTEUSE

Complotreuse : Village, ● crépusculaire (-3), ***

La complotreuse se réveille et peut échanger la marque du joueur de son choix (sans la regarder) contre la marque du **Traître**. Elle met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque du **Traître** auparavant.



Marque du Traître : la complotreuse oblige un joueur à trahir son équipe. Celui qui possède la marque **Traître** ne gagne que si un membre de son équipe meurt. (Si ce joueur est seul dans son équipe, la marque n'a aucun effet.)

Exemple : si, dans une partie Vampire contre Village, le maître devient un traître, il gagne la partie avec le Village si un autre Vampire meurt. Inversement, un Villageois avec la marque du Traître gagne avec les Vampires si un autre membre du Village meurt.



CONSERVATEUR

Conservateur : Village, ● noctambule (11), **

Mise en place : si vous jouez avec le conservateur, mélangez les 6 artefacts et gardez-les à portée de main.

Remarque : retirer la Griffe du Loup-Garou ou le Dentier du Vampire si vous ne jouez pas avec la meute des Loups-Garous ou le clan des Vampires.

Phase Nuit : le conservateur se réveille et peut prendre un artefact au hasard et le poser sur la carte d'un joueur ou la sienne, sans le consulter.

Phase Jour : si un joueur possède un artefact sur sa carte Personnage, il le regarde secrètement au début de la phase Jour. Il n'a le droit de le montrer à personne. Bien entendu, il peut raconter ce qu'il veut dessus... y compris des mensonges...

Les artefacts modifient soit le rôle des joueurs (Griffe du Loup-Garou, Dentier du Vampire, Marque du Villageois ou Gourdin du Tanneur), soit leur comportement (Masque du Silence et Linceul de la Honte).



Griffe du Loup-Garou : vous êtes désormais un Loup-Garou (quel que soit le personnage ou la marque devant vous). Vous gagnez donc si la meute de Loups-Garous l'emporte.



Dentier du Vampire : vous êtes désormais un Vampire (quel que soit le personnage ou la marque devant vous). Vous gagnez donc si le clan des Vampires l'emporte.



Marque du Villageois : vous êtes désormais un villageois (quel que soit le personnage ou la marque devant vous). Vous gagnez donc si le Village l'emporte.



Gourdin du Tanneur : vous êtes désormais un tanneur (quel que soit le personnage ou la marque devant vous).

Si vous êtes le seul à mourir, les autres camps (Village, meute de Loups-Garous, clan des Vampires) perdent.

Si vous mourez en compagnie d'un Loup-Garou/Vampire, le Village l'emporte (voir Schéma de vérification du vainqueur).

Remarque : si l'un de ces artefacts (Griffe du Loup-Garou, Dentier du Vampire, Marque du Villageois ou Gourdin du Tanneur) se trouve sur une carte, le personnage concerné perd bien entendu l'éventuelle capacité spéciale qu'il avait pendant le vote.

Par exemple, le garde du corps ne protège personne et le chasseur n'entraîne personne dans la mort avec lui.



Marque du Silence : vous devez vous taire jusqu'à la fin du vote. Vous pouvez utiliser la langue des signes, faire des gestes, des mimiques... tant que vous n'émettez aucun son !



Lincoln de la Honte : vous devez tourner le dos à la table et aux autres joueurs. Vous pouvez parler mais sans regarder vos adversaires, ni la table. Et ceci, y compris pour le vote. Vous pouvez essayer de pointer un joueur du doigt ; les autres se mettent d'accord sur le joueur qui a l'air d'être visé.



Copycat : change d'équipe,  **crépusculaire (-8), ****

Le copycat se réveille et regarde une carte au milieu de la table. Il incarne alors ce personnage sans échanger les cartes ; et appartient désormais à l'équipe du personnage qu'il copie. Si son nouveau personnage a une capacité spéciale qui se déclenche au crépuscule ou dans la nuit, il se réveille lorsqu'il est appelé. Il effectue cette action spéciale comme d'habitude.

Si la carte Copycat change de main, la carte Personnage du joueur qui la possédait continue d'être la carte qu'il a regardée au milieu de la table.

Remarque :

- Le copycat doit bien sûr être honnête en fin de partie et annoncer quel personnage il copiait. Il lui faut donc bien mémoriser son nouveau personnage !

- Si le copycat est parmi les 3 cartes du milieu en début de partie, puis qu'il est attribué à un joueur en cours de partie (par la sorcière par exemple), le joueur qui possède la carte du copycat appartient alors à l'équipe du Village et n'a pas de capacité spéciale.



Cupidon : Village,  **crépusculaire (-4), ****

Cupidon peut unir deux joueurs. Il échange pour cela les marques de deux joueurs au choix (sans les regarder) contre les marques d'Amour. Il met les marques échangées, face cachée, aux emplacements du plateau où se trouvaient les marques d'Amour auparavant.



Marque d'Amour: Cupidon échange les marques de deux joueurs de son choix contre deux marques d'Amour. Au début de la phase Nuit, les deux amoureux sont appelés, ils se réveillent alors et se reconnaissent. Si l'un d'eux meurt lors d'un vote, l'autre meurt également (même si ce dernier est protégé). Par exemple : si le maître est amoureux et que son partenaire meurt, le maître meurt également, même si un Vampire vote contre le maître.

Remarque: les joueurs possédant les marques d'Amour continuent cependant d'appartenir à l'équipe désignée par leur carte Personnage. Ils doivent donc s'efforcer de faire gagner leur équipe.



Diseuse de bonne aventure: Village, ● noctambule (7-C), *

La diseuse de bonne aventure sait quels joueurs ont déjà agi pendant le crépuscule et la nuit, mais ne sait pas ce qu'ils ont fait : tous les joueurs qui ont déplacé ou consulté une carte ou une marque pendant la nuit doivent lever clairement le pouce.

Attention : les joueurs dont le rôle est appelé plus tard (le Gremlin par exemple) ou les joueurs ayant choisi de ne pas utiliser leur capacité, ne lèvent pas le pouce.



Divinateur: Village, ● noctambule (10), *

Le divinateur se réveille et peut retourner la carte d'un joueur au choix. Cette carte reste visible durant la journée. (Ceci s'applique également au chasseur de fantômes et au copycat).

Exception : si le divinateur découvre un Loup-Garou, un Vampire, le tanneur ou l'assassin, il remet la carte face cachée.



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 !

GARDE DU CORPS

Garde du corps : Village, ☀ dormeur, **

La capacité spéciale du garde du corps intervient au moment du vote : le joueur qu'il pointe du doigt ne peut pas mourir. S'il s'agit du joueur ayant recueilli le plus de votes contre lui, c'est le deuxième joueur à avoir recueilli le plus de votes négatifs qui meurt à sa place. Cependant, ce joueur doit avoir recueilli au moins 2 voix contre lui. Si personne n'a plus d'une voix, personne ne meurt.

Attention : si le garde du corps est en jeu, tous les joueurs doivent immédiatement dévoiler leur carte à l'issue du vote pour savoir s'il protège l'un d'eux.

Conseil : n'utilisez le garde du corps qu'à partir de 5 joueurs.

GREMLIN

Gremlin : Village, ● noctambule (7D), *

Le gremlin sème la zizanie : il peut intervertir (sans les regarder) les marques **ou** les cartes Personnage de deux joueurs au choix. Il n'a pas le droit d'intervertir à la fois les marques et les cartes.

Remarque :

si vous jouez sans les marques, le gremlin ne peut évidemment intervertir que les cartes Personnages.

INSOMNIAQUE

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 voleur, la sorcière, le loup alpha et/ou le gremlin sont en jeu.

LA CHOSE

La Chose (qui se cache sous le lit) : Village, ● noctambule (4B), *

La chose se réveille et tape sur l'épaule de son voisin de droite ou de gauche. Il ne peut que taper sur l'épaule de son côté !

LE COMTE



Le comte : clan des Vampires, ☾ crépusculaire (-6B),**

Le comte se réveille deux fois durant le crépuscule :

1. Le comte se réveille en même temps que le vampire et le maître et ils se reconnaissent mutuellement (il n'a pas le droit de leur révéler qu'il est le comte). Ensemble, ils transforment un autre joueur en Vampire (voir « Vampire »).
2. Plus tard, il se réveille de nouveau, mais seul. Il échange alors (sans la regarder) la marque d'un joueur non Vampire, contre la marque de Peur. Il met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque de Peur auparavant.



Marque de Peur :

Le comte effraye un joueur non Vampire en remplaçant sa marque par la marque de Peur. Le joueur effrayé n'a plus le droit de se réveiller durant la nuit pour utiliser sa capacité spéciale.

Remarque : la marque de Peur est sans effet sur

- les personnages ayant déjà utilisé leur capacité durant le crépuscule
- les personnages utilisant leur capacité de jour ou ayant une capacité passive
- les personnages n'ayant pas de capacité spéciale

LE MAÎTRE



Le Maître : clan des Vampires, ☾ crépusculaire (-6),**

Le maître se réveille en même temps que le vampire et le comte et ils se reconnaissent mutuellement. Il n'a pas le droit de révéler aux autres Vampires qu'il est le maître. Ensemble, ils transforment un autre joueur en Vampire (voir « Vampire »).

La capacité spéciale du maître se déclenche au moment du vote. Si un autre Vampire (que ce soit un Vampire, le Comte ou le joueur avec la marque du Vampire) pointe le maître du doigt, celui-ci est protégé et ne meurt pas. S'il recueille le plus grand nombre de votes contre lui, c'est le joueur à en avoir reçu le 2ème plus grand nombre de votes qui meurt à sa place.



Loup alpha : meute de Loups-Garous, ● noctambule (2-B), **

Mise en place : si vous jouez avec le loup alpha, ajoutez une carte Loup-Garou supplémentaire (loup shaman, loup rêveur ou Loup-Garou), face cachée, à côté des 3 cartes cachées au milieu de la table.



Phase Nuit : le loup alpha se réveille à deux reprises durant la nuit :

1. Il se réveille une première fois avec les autres Loups-Garous et ils se reconnaissent mutuellement. Il n'a pas le droit d'indiquer aux autres Loups-Garous qu'il est le loup alpha. S'il est le seul Loup-Garou présent, il a le droit de consulter une des cartes au milieu de la table.
2. Il se réveille une seconde fois seul. Il doit alors intervertir la carte de Loup-Garou au milieu de la table avec la carte d'un autre joueur, à l'exception des autres Loups-Garous.



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 les autres sont 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 regardée au milieu de la table.

LOUP SHAMAN

Loup Shaman : meute de Loups-Garous, ● noctambule (2-C), **

Le loup shaman se réveille deux fois durant la phase Nuit :

1. Il se réveille une première fois avec les autres Loups-Garous et ils se reconnaissent mutuellement. Il n'a pas le droit d'indiquer aux autres Loups-Garous qu'il est le loup shaman. S'il est le seul Loup-Garou présent, il a le droit de consulter une des cartes au milieu de la table.

2. Il se réveille une seconde fois seul. Il peut alors consulter la carte d'un adversaire au choix.

LOUP RÊVEUR

Loup Rêveur : meute de Loups-Garous, ● noctambule (2-C), **

Le Loup Rêveur ne se réveille pas pendant la nuit.

Lorsque les autres Loups-Garous se réveillent, lui ne lève que son pouce pour dévoiler son identité, mais sans ouvrir les yeux.

PESTIFÉRÉE

Pestiférée : Village, ● crépusculaire (-5), ***

La pestiférée se réveille et choisit le joueur assis à sa droite ou à sa gauche. Elle échange la marque du joueur choisi (sans la regarder) contre la marque Peste. Elle met la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque Peste auparavant.

**Marque de Peste :**

La pestiférée échange la marque de l'un de ses voisins contre la marque de Peste. Lors du vote, tout joueur qui pointe du doigt vers le joueur en possession de la marque de Peste ne peut pas gagner, même si sa propre équipe l'emporte (seuls les joueurs de l'équipe victorieuse n'ayant pas pointé du doigt le joueur avec la marque de Peste l'emportent alors). Le joueur touché par la peste, lui, peut encore gagner.

Remarque : évidemment, chaque vote contre le joueur possédant la marque de Peste compte (s'il obtient le plus de vote contre lui, il meurt comme n'importe quel joueur).



Prêtre : Village, ☾ crépusculaire (-2), *

Le prêtre peut se purifier lui-même et un autre joueur. Quand il se réveille, il doit échanger (sans la regarder) sa marque contre une des marques de Clarté du plateau. Il peut ensuite échanger (sans la regarder) la marque d'un autre joueur contre la seconde marque de Clarté du plateau.



Sorcière : Village, ● noctambule (6-8), *

La sorcière peut consulter une carte au milieu de la table. Si elle décide de le faire, elle doit l'échanger contre une carte Personnage : soit celle d'un joueur, soit la sienne. Elle prend alors la carte, sans la regarder, et la pose à l'emplacement correspondant au milieu de la table.

Attention : si la sorcière endosse un rôle qui lui impose de se réveiller plus tard dans la nuit, elle ne se réveille pas de nouveau.

Elle appartient cependant à l'équipe correspondant à son nouveau rôle.



Renfield : clan des Vampires, ☾ crépusculaire (-6C), **

Renfield se réveille juste après les Vampires. Ceux-ci pointent alors du doigt, sans ouvrir les yeux, le joueur qu'ils ont mordu. Renfield sait donc qui sont les Vampires et leur victime. Puis il échange sa propre marque contre la marque de la Chauve-souris. Il met sa précédente marque, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque de la Chauve-souris auparavant.



Marque de la Chauve-souris :

Renfield prend cette marque et l'échange contre celle qu'il avait jusqu'à présent. La marque de la Chauve-souris n'a pas d'autre effet... mais indique à coup sûr que Renfield est parmi les joueurs.

Attention : s'il n'y a aucun Vampire en jeu, Renfield appartient alors à l'équipe du Village. N'utilisez donc ce personnage que dans les parties où il y a au moins un autre membre du clan des Vampires.

Conseil : à la fin de la partie, si Renfield meurt mais qu'aucun Vampire ne meurt, le clan des Vampires l'emporte. Si vous incarnez Renfield, vous pouvez donc attirer les soupçons sur vous, pour les détourner des Vampires, car si vous mourez, vous pouvez tout de même gagner, la plupart du temps. Mais il ne faut pas non plus que ce soit trop flagrant...



TANNEUR

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/Vampire, il remporte seul la partie.
2. Si le Tanneur et au moins 1 Loup-Garou/Vampire meurent, le Tanneur et le Village l'emportent.



TRAPPEUR

Trappeur : Village,  noctambule (5D), *

Le trappeur peut consulter la carte Personnage d'un joueur. Il peut ensuite prendre connaissance de la marque d'un autre joueur.

Attention : il n'a pas le droit de consulter la carte ET la marque d'un même joueur !



VAMPIRE

Vampire : clan des Vampires,  crépusculaire (-6), *

Le Vampire se réveille en même temps que le maître et le comte et ils se reconnaissent mutuellement. Ils choisissent ensemble un joueur non Vampire, qu'ils aimeraient transformer en Vampire. Ils échangent alors sa marque (sans la regarder) contre la marque du Vampire. Ils mettent la marque échangée, face cachée, à l'emplacement du plateau où se trouvait la marque du Vampire auparavant.



Marque du Vampire :

Les vampires se réveillent ensemble et mordent un autre joueur en remplaçant sa marque par la marque du Vampire. Celui qui la récupère fait immédiatement partie du clan des Vampires. Il peut continuer d'utiliser la capacité spéciale de sa carte Personnage tout à fait normalement.

Remarque : si le maître se retrouve avec la marque du Vampire à la fin de la partie, son pouvoir de maître reste valable. Si Renfield se retrouve avec cette marque à la fin de la partie, il devient Vampire.



VILLAGEOIS

Villageois : Village,  dormeur, *

Le Villageois n'a aucune capacité spéciale.

Conseil : les Loups-Garous/Vampires prétendront souvent être des Villageois.

À l'inverse, à vous de faire attention que vos coéquipiers ne pensent pas que vous êtes un Loup-Garou !



VOLEUR

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.



VOYANTE

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.

Batailles équipes : Loups-Garous contre Vampires contre Village

Vous pouvez bien sûr jouer avec les 3 équipes à la fois. Accumulez d'abord un peu d'expérience avec les scénarios « Loups-Garous contre Village » & « Vampires contre Village » avant de vous lancer dans une telle épopée !

Si vous utilisez à la fois les Vampires, les Loups-Garous et le Village, les conditions de victoire de chaque équipe changent :

À l'issue du vote et avant que le personnage désigné ne meurt, vérifiez si toutes les équipes (Loups-Garous, Vampire et Village) sont incarnées par au moins un joueur.

→ Si c'est le cas, non seulement le joueur ayant récolté le plus de voix contre lui meurt, mais également le deuxième joueur à avoir récolté le plus de voix.

(En cas d'égalité pour le plus de voix contre, seuls les joueurs ex-æquo pour la première position meurent; le ou les joueurs en deuxième position survivent. En cas d'égalité pour la deuxième position, le joueur qui a récolté le plus de voix contre lui meurent, ainsi que tous les joueurs ex æquo pour la deuxième position.)

Pour l'emporter, chaque équipe doit alors réunir deux conditions :

- 1/ Meute de Loups-Garous : au moins 1 Vampire doit mourir ET aucun Loup-Garou.*
- 2/ Clan des Vampires : au moins 1 Loup-Garou doit mourir ET aucun Vampire.*
- 3/ Village : au moins 1 Loup-Garou ET 1 Vampire doivent mourir.*

→ Si toutes les cartes Personnage d'une équipe (Loups-Garous, Vampire ou Village) se retrouvent au milieu de la table, ces conditions de victoire sont remplacées par les conditions habituelles et seul un joueur meurt lors du vote.

Cas particuliers

Marque de Peur et Loups-Garous :

Un Loup-Garou qui récupère la marque de Peur ne se réveille pas en même temps que les autres Loups-Garous.

Marque du Vampire et Loups-Garous :

Si un Loup-Garou récupère la marque du Vampire, certes il se réveille avec les autres Loups-Garous, mais il appartient au clan des Vampires et gagne avec eux.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach • F-68120 Pfastatt
www.ravensburger.com

236956

Ravensburger