Loup-Garou Géant

Règles du Jeu

Principe du Jeu

Le jeu voit s'affronter les villageois (dont le but est de guérir les loups-garous) et les loups-garous (dont le but est de mordre les villageois).
Personne ne sait quel joueur est loup-garou ou villageois (à part lui-même).

Les Villageois

- **But** : faire boire des potions de guérison aux loups-garou pour les intégrer à leur équipe.
- **Pouvoir** : aucun, en dehors de ceux qu'ils acquièrent en trouvant des cartes rôles lors de la fouille.

Les Loups-Garous

- **But** : mordre les villageois pour les intégrer à leur équipe.
- **Pouvoir** : en plus du pouvoir acquis en trouvant une carte rôle lors de la fouille, chaque loup-garou va mordre un joueur de son choix (à désigner en début de nuit).
- **Particularité** : certains loups-garous sont des **loups alpha** : ils resteront loups-garous quoi qu'il arrive dans le jeu. Le nombre de loups alpha est inconnu des joueurs.

Un Tour de Jeu = 3 Phases

1 La Fouille
15 minutes

Les joueurs cherchent des cartes rôles cachées dans la prairie (une seule carte par rôle).

2 L'Investigation

Chaque joueur va voir le maître du jeu pour faire le point sur son équipe et son éventuel rôle.

3 La Nuit et le Conseil

Les joueurs s'endorment, les rôles utilisent leurs pouvoirs, puis tout le monde se réveille pour le Conseil.

Fin du Jeu

Le jeu se déroule en **3 tours**. L'équipe qui compte le plus de joueurs à la fin du 3e tour remporte la partie. En cas d'égalité, les deux équipes sont déclarées ex-aequo.

MORSURES, POTIONS ET TRANSFORMATIONS

LA MORSURE

Chaque loup-garou peut mordre un joueur de son choix au début de chaque nuit, avec **effet immédiat.**

UN VILLAGEOIS EST MORDU

- Il perd son éventuel rôle.
- Il est transformé en loup-garou.

UN LOUP-GAROU EST MORDU

- Il perd son éventuel rôle.
- Il **reste** un loup-garou.

LA POTION DE GUÉRISON

L'administration d'une potion de guérison entraîne **immédiatement** des conséquences différentes en fonction de celui qui la boit.

UN VILLAGEOIS BOIT UNE POTION	▶ Il perd son éventuel rôle. ▶ Il ne change pas d'équipe (il reste villageois).
UN LOUP-GAROU BOIT UNE POTION (autre que loup alpha)	▶ Il perd son éventuel rôle. ▶ Il redevient un villageois.
UN LOUP ALPHA BOIT UNE POTION	▶ Il perd son éventuel rôle. ▶ Il **reste un loup alpha.**

LE LOUP ALPHA

Un loup alpha reste **toujours un loup alpha**, même après avoir bu une potion.

COMMENT LES LOUPS CHOISISSENT LEURS VICTIMES ?

Les loups-garous écrivent chacun le nom de leur victime sur un **papier pendant la phase d'investigation**, puis le remettent au maître du jeu **sans ouvrir les yeux en début de nuit.**

1 PENDANT L'INVESTIGATION

Chaque loup-garou écrit le nom de sa victime sur un papier.

2 DÉBUT DE LA NUIT

Ils remettent leur papier au maître du jeu **sans ouvrir les yeux.**

LES RÔLES

Chaque rôle est représenté par une carte. Ces rôles confèrent des pouvoirs spéciaux qui peuvent changer le cours de la partie.

CUPIDON

Désigne **deux joueurs** comme **amoureux**.

Si l'un des amoureux boit une potion de guérison ou est mordu, l'autre amoureux subit immédiatement **le même sort.**

VOYANTE

Peut regarder la **carte équipe** du joueur de son choix.

SORCIÈRE

Villageoise :
elle peut faire boire une potion de guérison au joueur de son choix.

Loup-garou :
elle peut **mordre** un joueur de son choix.

CHASSEUR

S'il est **mordu** ou **boit une potion**, il peut **mordre** **OU** **faire boire une potion** à un joueur de son choix.

PETITE FILLE

Elle peut garder les **yeux entrouverts** pendant que le village est endormi.

ATTENTION ! FAUSSES CARTES RÔLE

Toutes les cartes trouvées pendant la fouille ne confèrent pas un rôle. Certaines sont de fausses cartes rôle et ne donnent **aucun pouvoir**.

RÈGLES GÉNÉRALES

- **Une seule carte** de chaque rôle.
- Tous les rôles sont **remis en jeu à chaque tour**.
- Un joueur ne peut avoir **qu'un seul rôle** à la fois.

DÉROULEMENT D'UNE NUIT

1 LE VILLAGE S'ENDORT

Tous les joueurs ferment les yeux.
La Petite Fille, si son rôle a été trouvé, garde les **yeux entrouverts.**

2 LES LOUPS-GAROUS REMETTENT LEURS VICTIMES

En gardant les yeux fermés, chaque loup-garou tend la main contenant le papier avec le nom de sa victime.

Le maître du jeu récupère les papiers et **applique immédiatement les conséquences des morsures.**

LES LOUPS NE SE VOIENT JAMAIS !

Les loups-garous ne voient donc jamais quels sont les autres loups-garous.

3 RÉVEIL DES RÔLES

Les joueurs qui possèdent un rôle encore actif se réveillent, **dans l'ordre suivant,** et utilisent leur pouvoir. **Les effets sont appliqués immédiatement.**

CAS DU CHASSEUR

Si le Chasseur boit une potion de guérison ou est mordu, il se réveille **à ce moment-là** pour utiliser son pouvoir.

4 LE VILLAGE SE RÉVEILLE

Tous les joueurs ouvrent les yeux.
Les joueurs peuvent **débattre librement** entre eux.

5 LE CONSEIL

Chaque joueur vote en désignant un joueur.

LE PLUS DE VOTES

Le joueur qui recueille le plus de votes contre lui **boit une potion de guérison.**

EN CAS D'ÉGALITÉ

Tous les joueurs ayant recueilli le plus de votes **boivent chacun une potion de guérison.**

Le jeu se termine après la 3e nuit.

Les joueurs dont l'équipe est la plus nombreuse remportent le jeu.