

**Liste des  
personnages  
et de leurs  
caractéristiques**

**Le Voleur** : le Voleur doit choisir, durant la première nuit, de devenir un des deux personnages qui reste après distribution (\*Le maître de jeu peut choisir, dépendant du nombre de cartes disponibles, de mettre ou de ne pas mettre le voleur en jeu. S'il y a un voleur, le nombre de cartes en jeu sera le nombre de joueurs, plus deux. Il en restera donc deux après la distribution, et le voleur échangera sa carte contre l'une des deux restantes).

**Cupidon** : durant la première nuit, Cupidon doit désigner deux personnes du groupe qui devront obligatoirement voter dans le même sens tout au long de la partie (Cupidon peut aussi choisir, en plus de déterminer une autre personne, de se désigner lui-même comme l'un des deux membres en question). Ces deux Amoureux qui auront été désignés par Cupidon deviendront liés jusqu'à la mort : si un des deux Amoureux meurt, le second meurt lui aussi du même coup. Pour les deux Amoureux, leur but est de survivre jusqu'à la fin de la partie. S'il s'agit de d'un loup-garou et d'un autre personnage, leur but est d'être les deux seuls à survivre à la fin de la partie.

**La Voyante** : à chaque nuit, la Voyante peut demander au maître de jeu de lui dévoiler l'identité d'un des membres du groupe.

**Le Simple Villageois** : le Simple Villageois ne possède aucune caractéristique spécifique. Néanmoins, comme tous les autres villageois, le Simple Villageois dispose d'une voix lors du vote de l'assemblée du village ayant lieu durant le jour, à chaque tour. Encore là, comme tout villageois, son but est d'éliminer tous les Loups-Garous.

**Le Loup-Garou** : à chaque nuit, chaque Loup-Garou doit se réveiller et choisir, en consensus avec ses complices, d'éliminer un individu du groupe. Son but est d'éliminer tous les autres personnages (hormis le cas où il doit être le seul à survivre avec son amoureux).

**Le Maire** : à chaque tour, après le réveil, un « Maire » peut être élu sur vote à la majorité à l'assemblée du Village durant laquelle les villageois choisiront d'éliminer le membre du groupe qu'ils soupçonnent être un loup-garou. En plus de pouvoir jouer le rôle de coordonnateur de la discussion, le Maire disposera d'une double voix au moment du vote à l'assemblée. (Dans mon expérience de ce jeu, cela ne marche pas très bien de voter pour un maire... Ce que je vais essayer la prochaine fois : avant le premier vote de l'assemblée du village, faire tirer au hasard parmi les survivants le rôle du maire. Pour le reste de la partie, lorsque le maire meurt, il choisit lui-même son successeur parmi les survivants. Un maire est essentiel pour départager lorsqu'il y a égalité et son deuxième vote doit être utilisé seulement dans ce cas.)

**La Sorcière** : la Sorcière dispose de deux potions : une potion de guérison et une potion d'empoisonnement. À chaque nuit, la Sorcière pourra ou bien sauver une personne qui aura été assassinée par les Loups-Garous, ou bien décider d'enlever la vie à n'importe quel autre membre du groupe. Toutefois, chacune de ces potions ne pourra être utilisée qu'une seule et unique fois par partie.

**Liste des  
personnages  
et de leurs  
caractéristiques  
(suite)**

**La Petite Fille** : la Petite Fille est la seule parmi les villageois ayant le droit de s'ouvrir les yeux durant l'action des Loups-Garous pour en découvrir l'identité. Mais attention : si elle n'est pas discrète au moment où elle espionne, elle risquera de se faire repérer par les Loups-Garous et, conséquemment, de se faire éliminer!

**Le Chasseur** : le Chasseur a ceci de particulier qu'il peut, à sa mort, choisir ou non d'enlever la vie de n'importe quel membre du groupe.

**Déroulement des  
tours de jeu**

Il faut des cartes qui serviront juste à distribuer les rôles au hasard. On peut écrire sur des cartons les noms des personnages. Voir dans le bas complètement d'autres alternatives...

Nombre de joueurs : minimum 8, dont 2 loups-garous. Nombre idéal : 10-12 personnes, avec 3 loups-garous. Ratio de 1 loup-garou par 4 joueurs... Au-delà de 16 joueurs, les parties sont trop longues, donc il vaut mieux diviser les joueurs en deux groupes. La catégorie de cartes qui sert à ajuster au nombre de joueurs : les villageois : il y aura donc plus ou moins de villageois. Lorsque le voleur est en jeu, il faut ajouter deux cartes supplémentaires (dont un loup-garou pour s'assurer qu'il y en ait assez) afin qu'il puisse choisir son rôle.

**Tour de préparation  
(un seul au tout  
début de la partie)**

1) Le maître de jeu passe au hasard une carte à chaque joueur. Les joueurs doivent se souvenir de leur identité car le maître de jeu récupère ensuite les cartes pour le reste de la partie, en prenant bien soin de noter l'identité de chacun ; Une autre façon de faire est de laisser la carte devant chaque joueur, face cachée.

2) Les joueurs s'endorment sur demande du maître de jeu, c'est-à-dire qu'ils ferment les yeux et se les cachent derrière leurs mains ;

3) si le maître de jeu a choisi de mettre le Voleur en jeu, il lui demande de se réveiller. Le voleur devra alors choisir, en pointant, parmi les deux cartes de personnages que lui proposera le maître de jeu, l'identité qu'il désire adopter pour la partie ;

4) Le voleur se rendort et Cupidon se réveille et détermine deux amoureux en les montrant du doigt au maître de jeu ;

5) une fois le Cupidon endormi, le maître de jeu ira ensuite toucher les deux amoureux, lesquelles se réveilleront pour se reconnaître ;

6) Réveil et préparation de l'ambiance théâtrale par le maître de jeu pour la partie : ce jeu se joue quand il fait noir et l'éclairage est tamisé, idéalement seulement des chandelles pour éclairer.

**Tours normaux**

- 1) Endormissement du village : c'est la nuit ! ;
- 2) Sur demande du maître de jeu, la Voyante se réveille et demande au maître de jeu, en pointant un individu, de lui dévoiler son identité (le maître de jeu lui montre la carte du joueur). Il n'y a pas de cartes pour les deux amoureux, alors si la voyante demande l'identité d'un des amoureux, le maître de jeu lui montre le rôle de ce joueur (simple villageois ou sorcière ou petite fille ou ...). La voyante se rendort ; (Avec la façon de jouer où toutes les cartes restent devant chaque joueur, le maître de jeu doit manipuler toutes les cartes, et pas juste celle du joueur demandé.
- 3) Les Loups-Garous se réveillent et choisissent une victime en la pointant du doigt. C'est à ce moment que la petite fille doit tenter d'observer furtivement. Les loups-garous et la petite fille se rendorment.
- 4) La Sorcière se réveille. Le maître de jeu lui pointe la victime qui vient d'être choisie par les loups-garous. La sorcière peut, si elle détient encore sa potion de guérison, sauver la victime en la pointant ou, si elle détient encore sa potion d'empoisonnement, tuer un autre joueur en le pointant du doigt ou s'abstenir et ne rien faire en se rendormant ;
- 5) Réveil : c'est le jour!,
- 6) Le maître de jeu indique, si c'est le cas, le ou les personnages des joueurs décédés durant la nuit. Si c'est le chasseur qui a été tué, il peut choisir ou non d'enlever la vie à une autre joueur. Si c'est un des deux amoureux qui a été tué, l'autre est mort aussi.
- 7) Assemblée du village : élection facultative d'un maire, discussion pour trouver qui semble être un présumé loup-garou et vote à la majorité pour déterminer celui ou celle qui sera tué. Ceux qui ont été tués, que ce soit par le loup-garou, par le chasseur ou par la sorcière, ne votent pas. Pendant cette discussion, aucun des personnages ne peut révéler son identité pour appuyer son argumentation. Notes : a- si le loup-garou n'a pas été tué, il participe lui aussi à la discussion, comme tout villageois, quel que soit leur rôle. b- Quand on est mort, c'est terminé. On ne parle plus, on ne vote plus, on ne s'endort plus : on ne joue plus! Mais par contre les joueurs tués peuvent continuer à observer en silence (mais avec suspense!) le déroulement du jeu, voir durant la nuit qui sont les loups-garous et les autres personnages.
- 8) Le maître de jeu révèle l'identité (le personnage) de la personne exécutée par les membres du village. Encore ici, si c'est un des deux amoureux, l'autre meure aussi, et si c'est le chasseur, il peut choisir ou non de tuer une autre personne.
- 9) Endormissement du village..., donc reprendre à 1) des tours normaux, sans les joueurs éliminés par le loup-garou, par la sorcière, par le chasseur ou par le résultat du vote du village.

**Fin de la partie**

La partie se termine :

- quand le dernier loup-garou est tué ; ce sont alors les villageois qui ont gagné.
- quand le ou les loup(s)-garou(s) ont éliminé tous les habitants du village : ce sont alors les loups-garous qui ont gagné.
- quand il ne reste que les loups-garous et un villageois : ce sont les loups-garous qui gagnent.
- dans le cas où les deux amoureux seraient un loup-garou et un autre personnage "gentil", quand il ne reste plus en jeu que les deux amoureux : ce sont alors les deux amoureux qui ont gagné.

**Aide-mémoire**

Un meneur de jeu habitué garde ces quelques mots à sa vue simplement pour se guider :

Préparation : Distribuer les cartes, et le village s'endort.

- Réveil du voleur, qui échange sa carte contre une des deux qui reste après la distribution. Il se rendort.

- Réveil du Cupidon, qui désigne les amoureux. Il se rendort.

- Toucher les amoureux. Ils se réveillent pour se reconnaître. Ils se rendorment.

Tours normaux : le village s'endort.

- Réveil de la voyante. On lui montre la carte du joueur désigné. Elle se rendort.

- Réveil des loups-garous. la petite fille espionne. Les loups-garous désignent du doigt une seule victime. Ils se rendorment.

- Réveil de la sorcière. Potion de vie? Potion de mort? Elle se rendort.

- Réveil du village. Révélation des personnages de(s) victime(s). Élimination amoureux ou autre victime si chasseur.

- Déterminer maire au hasard (premier tour seulement). Vote de tous les joueurs encore vivants.

- Élimination de l' élu (et possiblement de son amoureux ou autre victime si chasseur)

**Conseils pour le maître du jeu**

- Garder toujours le nom du personnage tel qu'il est sur la carte, et ne changez surtout pas son genre... Par exemple, ne dites pas : "La sorcière, ou plutôt le sorcier, se réveille"; "la petite fille, ou plutôt le petit garçon espionne pendant ce temps"... Avec ces petites phrases assassines, vous venez d'orienter le jeu en donnant un indice aux loups-garous...

- de façon similaire, dites toujours LES loups-garous, même s'il n'en reste plus qu'un... Quand on joue avec le voleur, le nombre de loups-garous est incertain (il peut rester une carte de loup-garou inutilisée) et cela met plus de piquant au jeu.

- Prenez le même temps pour manipuler toutes les cartes : la carte que vous montrerez à la voyante sera levée plus longtemps, alors soulevez longtemps toutes les autres cartes aussi (mais sans montrer celles-là à la voyante)...

**Conseils pour le maître du jeu (suite)**

- Après le premier tour normal, vous saurez qui est la voyante, la sorcière, les loups-garous, etc... Évitez de parler dans leur direction lors des tours normaux suivants pour ne pas les trahir...
- Pour la sorcière, lui demander de faire oui ou non en remuant la tête, puis lui poser successivement les deux questions : - La sorcière veut-elle utiliser sa potion de vie? - La sorcière veut-elle utiliser sa potion de mort?
- S'il y a plusieurs victimes, on ne dit pas par qui (les loups-garous ou la sorcière) elles ont été tuées ...
- Il peut y avoir une véritable hécatombe en une seule nuit : une victime des loups-garous, une victime de la potion de mort de la sorcière. Si une de ces victimes est un amoureux : son amoureux meure aussi. Le maître de jeu retourne alors la carte de l'autre amoureux. Si une de ces victimes est le chasseur : il peut tuer quelqu'un d'autre aussi. Le maître de jeu doit lui demander qui il veut entraîner dans la mort, et expose aussi la carte de cette autre victime.

**Adaptation de ce jeu à un thème de camp**

Pendant toute l'année, les jeunes m'ont demandé souvent de jouer aux loups-garous. Notre thème de camp d'été était : les pirates vont en safari. Ce thème offrait assez de possibilités de personnages pour adapter le jeu de loups-garous. Pour le maître de jeu, il suffit de refaire un aide-mémoire comme celui qui précède, en y changeant simplement le nom des personnages comme dans le tableau qui suit :

Personnage du jeu original	À remplacer par
Villageois	Pirates
Voleur	Hyène
Cupidon	Maire Crochet
Les amoureux	Peter Pan et Wendy
Voyante	Suricate
Loup-garou	Crocodile
Petite fille	Vautour
Sorcière	Sorcier
Chasseur	Lionne
Maire	Tempête
Village	Navire

**Où trouver les cartes?**

Je demeure au Québec, et je les ai trouvées chez Renaud-Bray du Carrefour de l'Estrie, mais elles se vendent sûrement ailleurs aussi. En France ou ailleurs dans le monde, je n'ai aucune idée du nom des magasins où vous pouvez les trouver : demandez aux personnes qui travaillent dans les magasins spécialisés dans les jeux ou les librairies. Si ces deux catégories ne marchent pas, visitez le site officiel du jeu <http://lesloupsgarous.free.fr/> et demandez-leur à eux où ils le distribuent