



# LOUP-GAROU

## POUR UN CRÉPUSCULE

Nouveaux rôles. Nouveaux loups.  
Nouvelles décisions.

**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 le texte se rapportant à 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 en bleu 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. Vous trouverez en page 5, la manière de combiner « Crépuscule » avec le jeu de base.

# Phase Nuit

*« Fermez tous les yeux »*



## **(0) Sentinelle**

*« Sentinelle, réveille-toi.*

*Tu peux placer un bouclier sur la carte d'un joueur. »*

Attendez 5 secondes.

*« Sentinelle, ferme les yeux. »*



## **(2) Loups-Garous**

*« Loups-Garous,  
réveillez-vous et reconnaissez-vous.*

Si le **loup rêveur** est en jeu,  
lisez à la place les deux textes suivants :

*« Loups-Garous, sauf le loup rêveur,  
réveillez-vous et reconnaissez-vous.  
Loup rêveur, lève le pouce. »*



Attendez 5 secondes.

*« Loup rêveur, baisse le pouce. »*

Attendez 5 secondes.

*« Tu es seul, Loup-Garou ? Alors, tu peux regarder une  
carte au milieu de la table. »*

Attendez 5 secondes.

*« Loups-Garous, fermez les yeux. »*



### **(2-B) Loup alpha**

**« Loup alpha, réveille-toi et échange la carte Loup-Garou du milieu de la table avec celle d'un adversaire qui n'est pas un Loup-Garou. »**

Attendez 5 secondes.

**« Loup alpha, ferme les yeux. »**



### **(2-C) Loup shaman**

**« Loup shaman, réveille-toi. Tu peux regarder la carte d'un autre joueur. »**

Attendez 5 secondes.

**« Loup shaman, ferme les yeux. »**



### **(5-B) Apprentie voyante**

**« Apprentie voyante, réveille-toi. Tu peux regarder une des cartes du milieu. »**

Attendez 5 secondes.

**« Apprentie voyante, ferme les yeux. »**



### **(5-C) Chasseur de fantômes**

**« Chasseur de fantômes, réveille-toi. Tu peux regarder 1 ou 2 cartes adverses. Si tu retournes un Loup-Garou (ou le tanneur), tu ne peux plus regarder d'autre carte et tu deviens toi-même Loup-Garou (ou tanneur). »**

Attendez 5 secondes.

**« Sorcière, ferme les yeux. »**



### **(6) Sorcière**

**« Sorcière, réveille-toi. Tu peux regarder une des cartes du milieu. Si tu choisis de le faire, tu dois échanger cette carte avec celle d'un autre joueur, éventuellement la tienne. »**

Attendez 5 secondes.

**« Sorcière, ferme les yeux. »**



### **(7-B) Idiot du village**

**« Idiot du village, réveille-toi. Tu peux décaler toutes les cartes, sauf la tienne, d'un joueur vers la gauche ou la droite. »**

Attendez 10 secondes.

**« Idiot du village, ferme les yeux. »**



### **(7-C) Diseuse de bonne aventure**

**« Diseuse de bonne aventure, réveille-toi. Tous ceux qui ont changé ou vu une carte, levez le pouce. »**

Attendez 10 secondes.

**« Diseuse de bonne aventure, ferme les yeux. Baissez tous les pouces. »**



### **(10) Divinateur**

**« Divinateur, réveille-toi. Tu peux retourner une carte adverse. Si tu retournes un Loup-Garou (ou le tanneur), remets ensuite la carte face cachée. »**

Attendez 5 secondes.

**« Divinateur, ferme les yeux. »**



### **(11) Conservateur**

**« Conservateur, réveille-toi. Tu peux placer un artefact, face cachée, sur la carte Personnage d'un adversaire. »**

Attendez 5 secondes.

**« Conservateur, ferme les yeux. »**

## **Phase Jour**

**« Réveillez-vous tous et ouvrez les yeux. »**

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.)

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...

## Deux fois plus de plaisir :

**Combinez Loup-Garou pour une Nuit – Crépuscule et le jeu de base.**

Pour varier les parties, il est possible de combiner les personnages des deux jeux. Dans ce cas, préparez les deux dépliants de MJ ou utilisez l'appli. L'ordre de réveil de tous les personnages devient alors le suivant :

**0:** Sentinelle, **1:** Doppelgänger, **2:** Loups-Garous, **2B:** Loup alpha, **2C:** Loup shaman, **3:** Sbire, **4:** Franc-maçon, **5:** Voyante, **5B:** Apprentie voyante, **5C:** Chasseur de fantômes, **6:** Voleur, **6B:** Sorcière, **7:** Noiseuse, **7B:** Idiot du village, **7C:** Diseuse de bonne aventure, **7Cb:** Doppelgänger (si diseuse de bonne aventure), **8:** Soûlard, **9:** Insomniaque, **9b** Doppelgänger (si insomniaque), **10:** Divinateur, **10b:** Doppelgänger (si divinateur), **11:** Conservateur, **11b:** Doppelgänger (si ces personnages sont en jeu)



Si la **doppelgänger (du jeu de base « Loup-Garou pour Une Nuit »)** est en jeu, lisez en plus les phrase suivantes après le tour de la diseuse de bonne aventure, du divinateur et du conservateur (si ces personnages sont en jeu).

**7-C) Doppelgänger (Diseuse de bonne aventure)**

**« Doppelgänger, si tu as copié le rôle de la diseuse de bonne aventure, réveille-toi. Tous ceux qui ont changé ou vu une carte, levez le pouce. »**

Attendez 5 secondes.

**« Doppelgänger, ferme les yeux. Baissez tous les pouces. »**

### **(10) Doppelgänger (Divinateur)**

**« Doppelgänger, si tu as copié le rôle du divinateur, réveille-toi. Tu peux retourner une carte adverse. Si tu retournes un Loup-Garou (ou le tanneur), remets ensuite la carte face cachée. »**

Attendez 5 secondes.

**« Doppelgänger, ferme les yeux. »**

### **(11) Doppelgänger (Conservateur)**

**« Doppelgänger, si tu as copié le rôle du conservateur, réveille-toi. Tu peux placer un artefact, face cachée, sur la carte Personnage d'un adversaire, à condition qu'il n'y en ait pas déjà un. »**

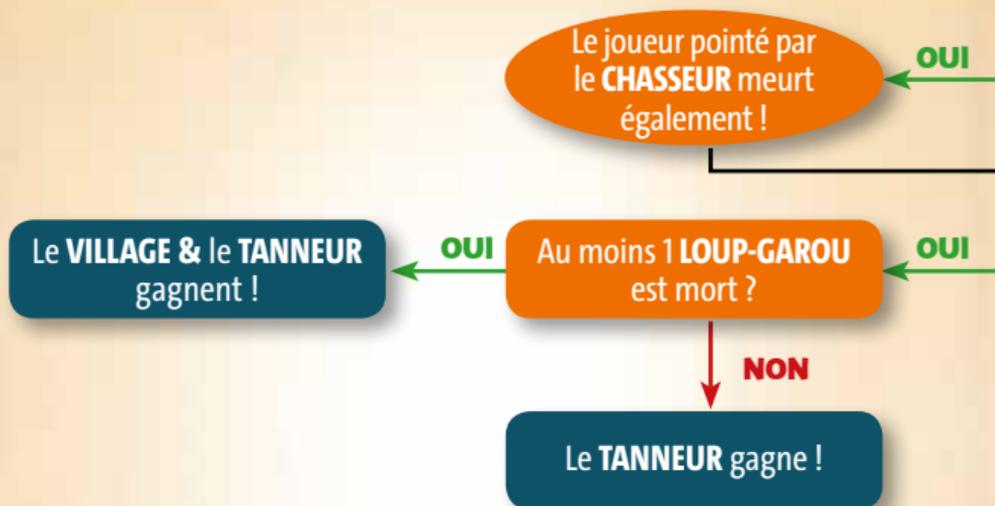
Attendez 5 secondes.

**« Doppelgänger, ferme les yeux. »**



## Schéma de vérification du vainqueur

Si vous n'êtes pas sûrs de connaître le vainqueur, répondez simplement à ces questions :



**Si vous jouez avec le chasseur de fantômes, le conservateur ou la doppelgänger, n'oubliez pas les points suivants :**

**Chasseur de fantômes :** S'il devient un Loup-Garou (ou le tanneur), traitez les questions comme s'il s'agissait de ce rôle.

**Conservateur :** Si un personnage devient un Loup-Garou, le tanneur ou un villageois sous l'effet d'un artefact, traitez les questions comme s'il s'agissait de ce rôle..

**Doppelgänger :** (jeu de base) :  
La doppelgänger est à considérer comme le 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