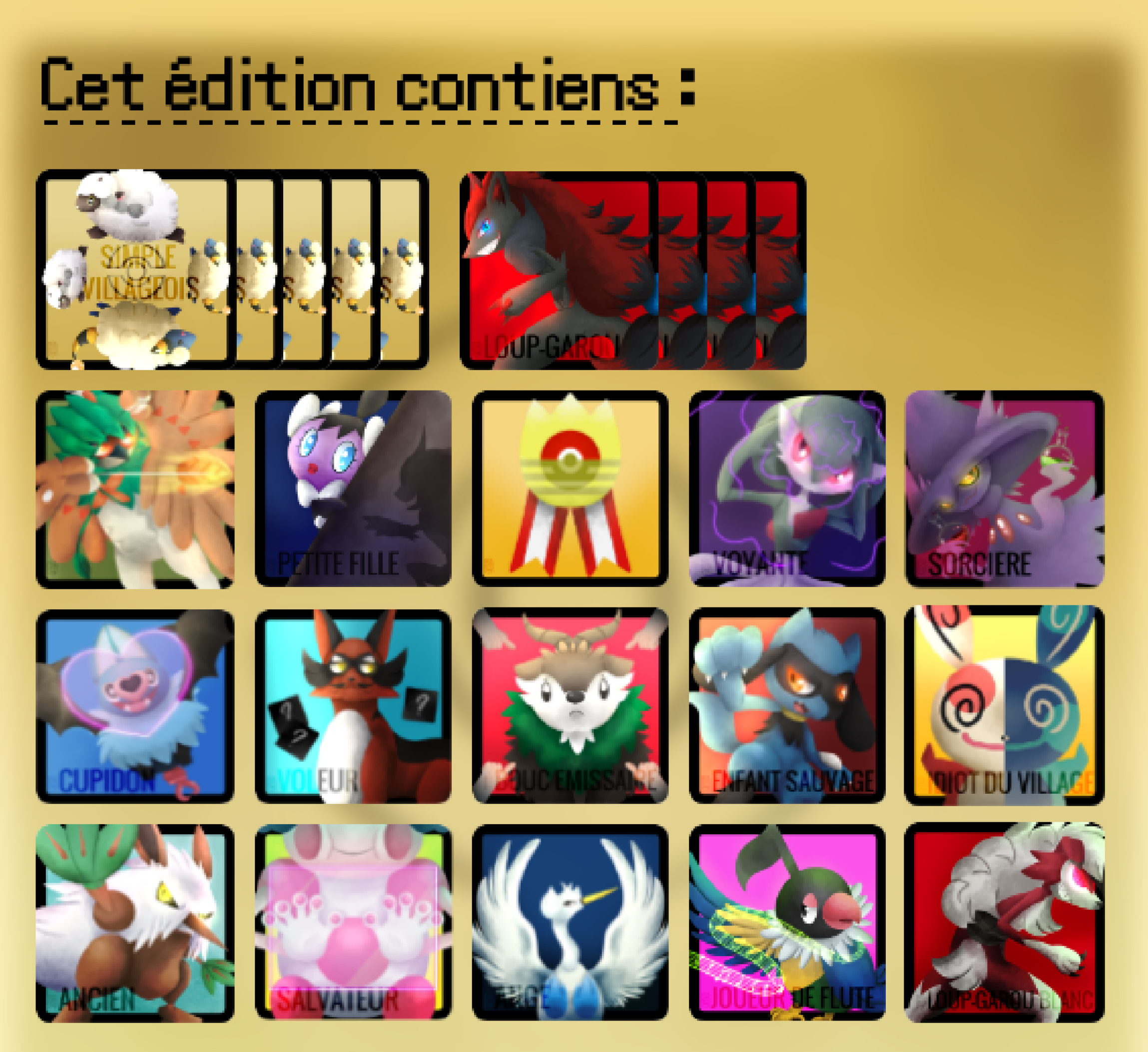
POKEMON
Version Loup-garou

Règles du jeu

Illustré par Tanita
Inspiré du jeux d'Hervé Marly
& Phillippe de Pallières

Cet édition contiens :



Rôles :

Les Villageois:

SIMPLE VILLAGEOIS

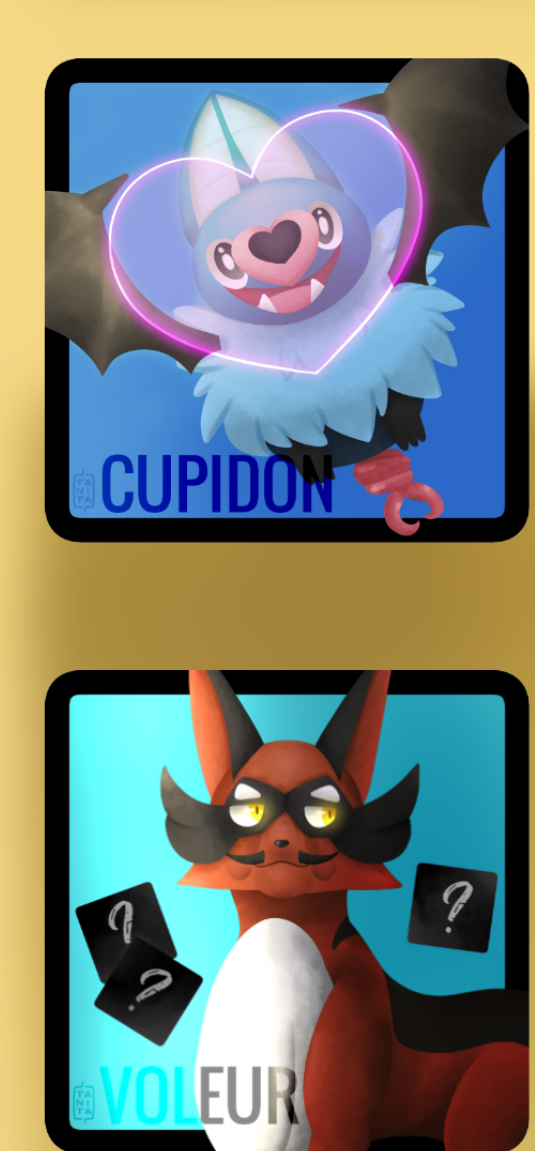
• Moumouton ou Wattouat • (Simple Villageois)
Il n'a aucune compétence particulière,
il faut juste que le joueur soit très intuitif.

• Maire du village •
Cette carte est confiée à un des joueurs,
en plus de sa carte personnage.
Le Maire du village est élu par vote, à la majorité .
On ne peut refuser le role de maire .
Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix.
Si ce joueur se fait tuer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.

PETITE FILLE

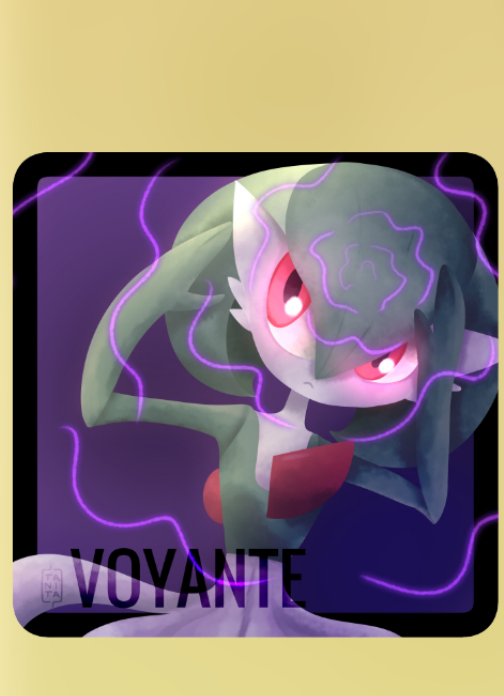
• Scruttela • (Petite fille)
Elle a le droit, la nuit, au moment où les Loups-Garous
désignent leur victime,de les espionner (Discretement).
Si elle se fait surprendre par un des Loups-Garous,
elle meurt immédiatement (en silence), à la place de la victime désignée.

• Rhinolove • (Cupidon)
La première nuit, il désigne 2 joueurs qui seront follement Amoureux l'un de l'autre.
Si l'un d'eux meurt, l'autre meurt de chagrin immédiatement.
Un Loup-Garou et un villageois peuvent être Amoureux l'un de l'autre.
Ils jouent alors contre tous les autres, Loups-Garous et Villageois.
Si les amoureux survivent,alors ce sont eux qui gagnent
Le cupidon peut se désigner lui-même comme un des 2 Amoureux.



• Roublenard • (Voleur)
Il faut ajouter 2 cartes de plus au jeu.
Le Voleur a le droit durant la première nuit
d'échanger sa carte contre une des 2 cartes supplémentaires
(face cachée) qu'il reste après distribution du jeu.
Il jouera désormais ce personnage.
Si ces 2 cartes sont 2 Loups-Garous, le Voleur doit en prendre une.

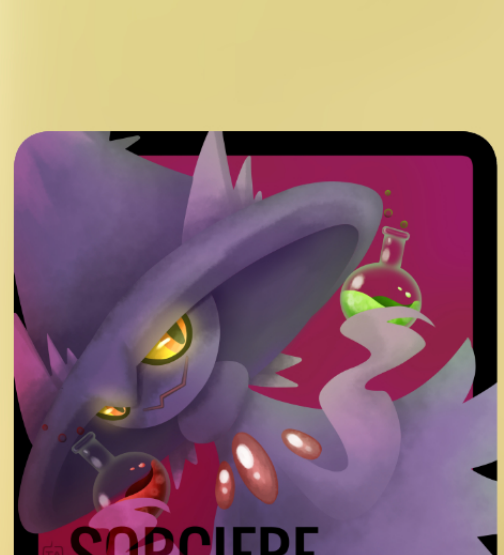
• Archéduc • (Chasseur)
Le chasseur, s'il se fait tuer par les Loups-Garous
ou lyncher par les Villageois, a le pouvoir de répliquer
en tuant immédiatement n'importe quel autre joueur.



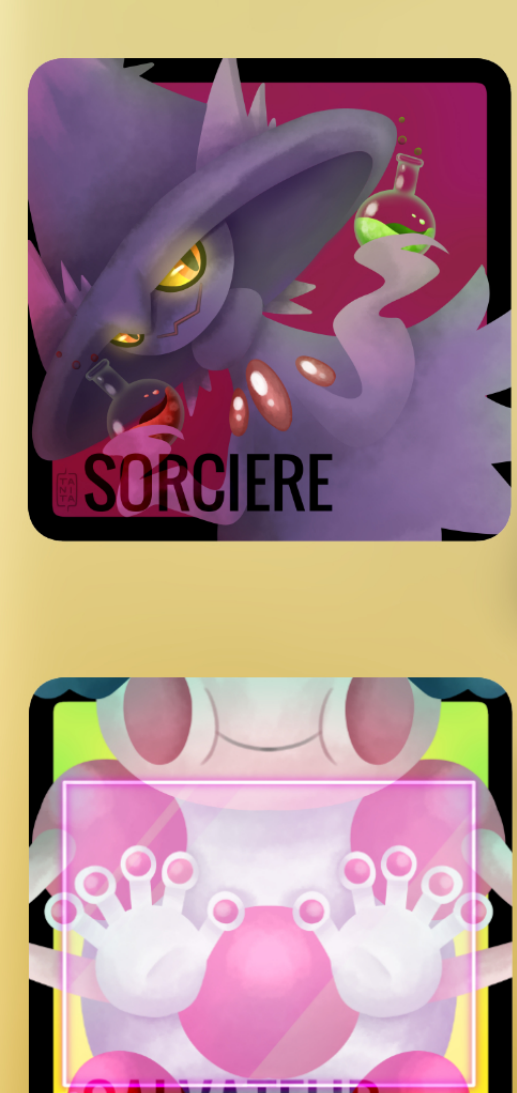
• Gardevoir • (Voyante)
Chaque nuit, elle voit la carte d'un joueur de son choix
(le meneur lui montre la carte qu'elle designe du doigt) ,
elle doit aider les Villageois, sans être démasquée par les Loups-Garous.

Rôles :

Les Villageois:



• Magirêve • (Sorcière)
Elle sait concocter 2 potions très puissantes :
une potion de soin, pour ressusciter le joueur mangé par les Loups-Garous,
une potion d'empoisonnement, utilisée la nuit pour éliminer un joueur.
La Sorcière doit utiliser chaque potion 1 seule fois dans la partie.
Elle peut se servir des ses 2 potions la même nuit.
La sorcière peut utiliser les potions pour se guérir elle-même.

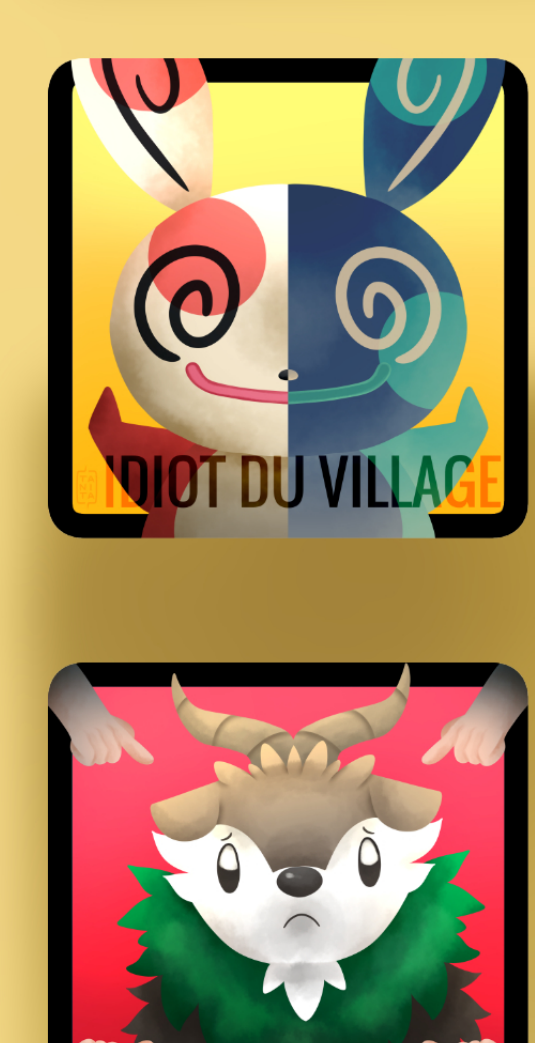


• M.Mime • (Salvateur)
Son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous. Chaque nuit,
il peut protéger quelqu'un de l'attaque des Loups-Garous,
seulement il ne peut pas proteger la meme personne deux nuit de suite
il peut egalement utiliser son pouvoir pour se proteger lui meme

• Tengalice • (Ancien)
Son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous.
Il peut résister à la première attaque des loups.
Mais s'il est tué par un ou des Villageois(es),
tous les Villageois(es) perdront leurs pouvoirs !

IDIOT DU VILLAGE

• Spinda • (Idiot du village)
Son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous.
Si le village décide de l'éliminer, il ne meurt pas,
les villageois l'épargnant au dernier moment.
Mais il perd dès lors son droit de vote journalier.



• Cabriolaine • (Bouc Émissaire)
Son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous.
Mais attention ! En cas de doute sur la personne à éliminer,
le village décidera de l'éliminer par défaut.

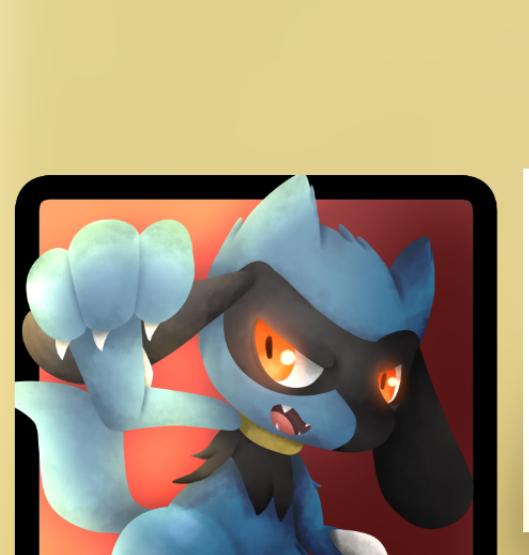
• Lackmécygne• (Ange)
Son objectif est d'être éliminé par le village
lors du premier vote de jour. S'il réussit, il gagne la partie.
Sinon, il devient un Simple Villageois.

JOUEUR DE FLUTE

• Pijako• (Joueur de flûte)
Son objectif est d'enchanter tous les joueurs vivants de la partie.
Il peut enchanter jusqu'à deux personnes par nuit.
Il gagne la partie à partir du moment ou tous les joueurs vivants sont enchantées
(les joueurs enchanter se reconnaissent entre eux et
sont appelées à se réveiller après le tour du joueur de flute).

Rôles :

Les Loups-Garous:



• Riolu • (Enfant Sauvage)
Son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous.
Il choisit un modèle au début du jeu, si ce dernier meurt,
il devient Loup-Garou et joue dans leur camp.
Tant que son modèle est en vie il reste du coté des Villageois.

• Zoroark • (Loup-Garou)
Chaque nuit, ils égorgent un Villageois.
Le jour ils se font passer pour des Villageois
afin de ne pas être démasqués.

LOUP-GAROU BLANC

• Lougaroc Nocturne • (Loup-Garou blanc)
Son objectif est de terminer SEUL la partie.
Les autres Loups-Garous croient qu'il est un loup normal,
mais une nuit sur deux il peut assassiner un loup de son choix...

Conseils au meneur

Votre rôle est **fondamental** : de votre talent de naration depend **l'ambiance** du jeu.
c'est grace a vous si les joueurs vont passer un bon moment .

Vous pouvez mixer les cartes comme bon vous semble,
sachant que la version de base minimum est composée de :
2 Loups-Garous, **1** Voyante, (pour 8 joueurs environ)
et le nombre suffisant de Simples Villageois.

- essayez de recréer **l'ambiance un peu angoissante** de la vie
des villageois dans une bourgade entourée de loups-garous.
Chaque nuit, il y aura une **victime** des loups-garous.
Au matin n'hesitez pas a faire durer la **révélation de la victime** des loups-garous
(mais pas trop, soyez indulgent tout de même!).

- La nuit, lorsque vous appelez les Loups-garous,
Voyantes, Voleur, Cupidon, etc.
Surtout faites attention à **ne pas donner d'indices sur les joueurs.**
Ne dites pas par exemple : "les 2 louves-garoutes se réveillent",
ou "le voyant se réveille".
Ne Faites pas de commentaires lorsque les personnages se réveillent,
(parceque se sont les mêmes que le tour précédent, par exemple).

- La nuit, lorsque vous vous adressez aux Loups-Garous,
Voyante etc, **ne dirigez pas votre voix vers ces joueurs**,
vous pourriez les trahir.

- Encouragez les joueurs **à exposer leur point de vue** sur la culpabilité
ou l'innocence des autres.Plus les débats sont animés, plus fructueux ils sont.

- Si durant le tour de vote, **il y a des joueurs ex-æquo au lynchage**,
faites un second tour de vote pour départager ces joueurs,(et uniquement ceux-ci).
Vous pouvez même décider qu'il y aura durant la partie, toujours 2 tours de vote.
Un pour déterminer les finalistes au lynchage, un pour désigner le lynché.

- Après quelques parties avec les personnages de base
(Loups-Garous, Voyante, Villageois), **introduisez petit à petits les autres villageois** avec leur pouvoir particulier.

-il existe une **variante du loup garou** nommé la **peste noir** .
C'est une partie spéciale et qui doit être utilisée **avec parcimonie**.
Elle consiste à **ne pas mettre de loups-garous** dans la composition.

Le meneur de jeu **appelle les loups**, comme lors d'une partie normale,
mais **c'est lui qui choisit la première victime** lors de la première nuit.
Puis **c'est cette dernière** qui va désigner la **prochaine victime** la nuit suivante lorsque
le meneur de jeu appellera les loups-garous et ainsi de suite...
C'est **une épidémie**, telle que la peste noire.
Le vote du jour se réalise normalement et l'**illusion doit être maintenue par le meneur**
de jeu qui annonce les victimes de la nuit tuées par les loups-garous,
et **avec la complicité des morts.**

Pour gagner, les survivants devront s'apercevoir qu'il se trame
quelque chose d'étrange dans la partie.
**Ceux qui ont déjà joué cette variante devront spécifier clairement
qu'il s'agit de la peste noire.**

Déroulement d'une partie :

Chaque fois que le **meneur** appelle un rôle la nuit il **devra dire** :
"... se réveille" (ex : "la sorcière" se réveille)
puis une fois que le rôle en question a effectuée son action **le meneur dit** : "... se rendort"
(ex :"la sorcière se rendort)
et ce pour **chacun des rôles** ayant une action à faire la nuit.

Le **premier tour** sert de **préparation** (durant ce tour, certains personnages
effectuent leurs actions et d'autre se réveille tout simplement pour informer
le maitre du jeu et comprendre un peu le fonctionnement de la nuit !)
n'oubliez pas de bien écouter le meneur c'est très important pour la suite
des évènements. La partie commence réellement **après** le tour de préparation.

Tour de préparation :

1) **Le voleur** (si inclue à la partie) est appelée par le meneur
et choisi ou non son nouveau rôle puis se rendort sous les ordres du meneur.

2) **Cupidon** est appelée et désigne 2 amoureux (il peut lui-même en être)
puis il se rendort sous les ordres du meneur.

3)le meneur appelle ensuite **les amoureux** qui se reconnaissent et se rendorment
sous les ordres du meneur.

4)le meneur appelle ensuite **l'enfant sauvage** (si inclue à la partie) qui
désigne du doigt son modèle pour le reste de la partie l'enfant sauvage se rendort.

5) **le village se réveille** et la tour préparatoire se finit.
Il ne se passe rien la journée suivante (aucun vote du village)
et le village se rendort pour enfin commencer réellement la partie

Tour de jeu classique :

Le meneur appelle dans l'ordre les rôles suivants en leur précisant à chaque fin
d'action de se rendormir avant d'appeler le rôle suivant.

Ordre d'appel :

-Voyante.

-Salvateur.

-Loups-garous (y compris le Loup-Garou blanc, la Petite Fille doit observer discretement).

-Sorcière.

-Joueur de flute.

Condition de victoire:

-Les **Loups-Garous** : Les Loups-Garous sont les derniers survivants de la partie.
-Le **Loup-Garou Blanc** : Gagner la partie **seule** en ayant éliminé et les Loups-Garous
et les Villageois.
-Les **Villageois** : On éliminée tous les Loups-Garous.
-Les **Amoureux** : Sont les deux **seules** survivants.
-Le **Joueur de flute** : Avoir charmer tous les joueurs **vivant**.
-**L'ange** : Se faire éliminer par les villageois au **premier tour**.