



**Dépliant du
Maître du Jeu**

LOUP-GAROU
POUR UNE NUIT

EPIC BATTLE

Ravensburger

*En tant que Maître de Jeu (ou MJ),
vous devez appeler à tour de rôle les personnages qui se réveillent pendant le
crépuscule et la nuit, puis 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 au crépuscule ou 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 personnage.

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 gras l'un après l'autre. Si un personnage n'est pas en jeu, sautez simplement son 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 23 de la notice comment jouer avec les 3 équipes à la fois.

Phase Crépuscule

« Fermez tous les yeux »



(-8) Copycat

« Copycat, réveille-toi et regarde une des cartes du milieu. Tu incarnes désormais ce personnage. Si ton nouveau rôle est appelé, réveille-toi et effectue l'action correspondante. »

Attendez 5 secondes.

« Copycat, ferme les yeux. »



(-6) Vampires

« Vampires, réveillez-vous et regardez s'il y a d'autres Vampires en jeu. Échangez la marque du Vampire contre celle de n'importe quel joueur non Vampire. »

Attendez 5 secondes.

« Vampires, fermez les yeux. »



(-6B) Comte

« Comte, réveille-toi et échange la marque de Peur contre celle de n'importe quel joueur non Vampire. »

Attendez 5 secondes.

« Comte, ferme les yeux. »



(-6C) Renfield

« Vampires, pointez le joueur ayant la marque du Vampire tout en gardant les yeux fermés. »

Attendez 5 secondes.

« Renfield, réveille-toi et identifie les Vampires. Puis échange ta marque contre la marque de la Chauve-souris. »

Attendez 5 secondes.

« Renfield, ferme les yeux. Vampires, baissez vos mains. »



(-5) Pestiférée

« Pestiférée, réveille-toi et échange la marque de Peste contre celle de ton voisin de gauche ou de droite. »

Attendez 5 secondes.

« Pestiférée, ferme les yeux. »



(-4) Cupidon

« Cupidon, réveille-toi. Choisis 2 joueurs et échange leurs marques contre des marques d'Amour. »

Attendez 5 secondes.

« Cupidon, ferme les yeux. »



(-3) Comploteuse

« Comploteuse, réveille-toi. Tu peux échanger la marque du Traître contre celle de n'importe quel joueur. »

Attendez 5 secondes.

« Comploteuse, ferme les yeux. »



(-2) Prêtre

« Prêtre, réveille-toi et échange ta marque contre une marque de Clarté. Tu peux également échanger la marque d'un autre joueur contre une marque de Clarté. »

Attendez 5 secondes.

« Prêtre, ferme les yeux. »



(-1) Assassin

« Assassin, réveille-toi et échange la marque de l'Assassin contre celle de n'importe quel autre joueur. »

Attendez 5 secondes.

Phase Nuit ●

« Réveillez-vous tous et regardez secrètement votre marque. »

Attendez 5 secondes.

« Maintenant, fermez tous les yeux. »



(2) Loups-Garous

« Loups-Garous, réveillez-vous et reconnaissez-vous. S'il n'y a qu'un Loup-Garou, il peut regarder une des cartes au centre. »

Attendez 5 secondes.

« Loups-Garous, fermez les yeux. »



Si le **loup rêveur** est en jeu, lisez le texte suivant à la place :

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

Attendez 5 secondes.

« Loup rêveur, baisse le pouce. »

« S'il n'y a qu'un Loup-Garou, il peut regarder une des cartes au centre. »

Attendez 5 secondes.

« Loups-Garous, fermez les yeux. »



(2B) 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. »



(2C) Loup shaman

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

Attendez 5 secondes.

« Loup shaman, ferme les yeux. »

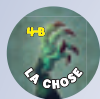


(4) Francs-maçons

« Francs-maçons, réveillez-vous et reconnaissez-vous. »

Attendez 5 secondes.

« Francs-maçons, fermez les yeux. »



(4B) La Chose

« La Chose, réveille-toi et tapote l'épaule de ton voisin de droite ou de gauche. »

Attendez 5 secondes.

« La Chose, ferme les yeux. »



(5) Voyante

« Voyante, réveille-toi. Tu peux regarder soit la carte d'un autre joueur, soit deux cartes au centre de la table. »

Attendez 5 secondes.

« Voyante, ferme les yeux. »



(5C) Chasseur de fantômes

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

Attendez 5 secondes.

« Chasseur de fantômes, ferme les yeux. »



(5D) Trappeur

« Trappeur, réveille-toi. Tu peux regarder la carte d'un joueur et la marque d'un autre joueur. »

Attendez 5 secondes.

« Trappeur, ferme les yeux. »



(6) Voleur

« Voleur, réveille-toi. Tu peux échanger ta carte avec celle d'un autre joueur. Regarde ensuite ta nouvelle carte. »

Attendez 5 secondes.

« Voleur, ferme les yeux. »



(6B) 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. »



(7C) Diseuse de bonne aventure

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

Attendez 5 secondes.

« Diseuse de bonne aventure, ferme les yeux. Baissez tous votre pouce. »



(7D) Gremlin

« Gremlin, réveille-toi. Tu peux échanger les cartes ou les marques de deux autres joueurs. »

Attendez 5 secondes.

« Gremlin, ferme les yeux. »



(9) Insomniaque

« Insomniaque, réveille-toi et regarde ta carte. »

Attendez 5 secondes.

« Insomniaque, ferme les yeux. »



(10) Divinateur

« Divinateur, réveille-toi.

Tu peux retourner une carte adverse. Si tu retournes un Loup-Garou, un Vampire ou un 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

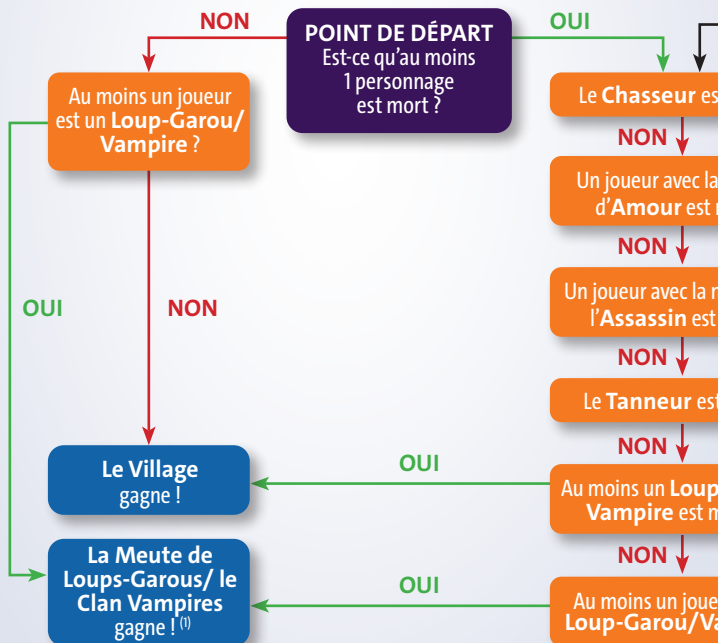
Après environ 5 minutes, le MJ invite tous les joueurs à voter. (Si tous les joueurs sont sû

« À 3, pointez tous un joueur du doigt : 1, 2, 3 ! »

Il n'y a plus qu'à découvrir qui a gagné...

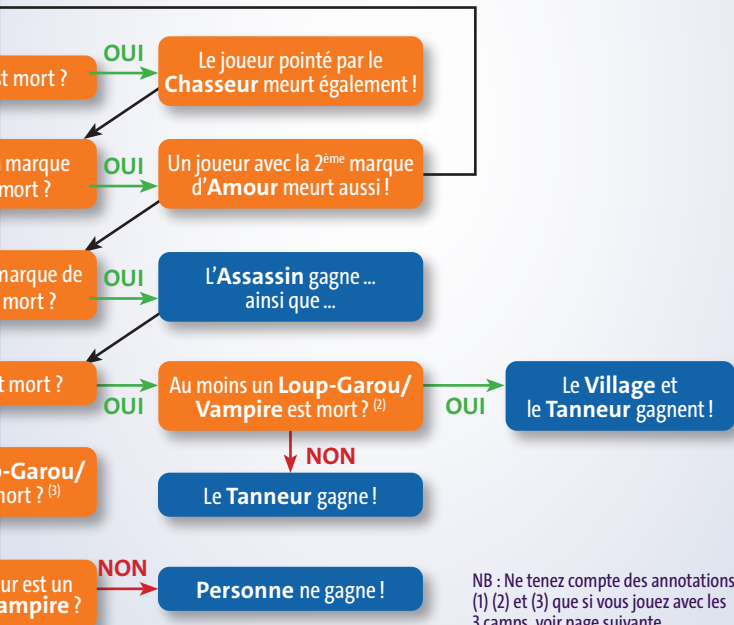
Schéma de vérification du vainqueur : parties (Village contre Loups-Garous OU Vampires)

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



des groupes expérimentés ou plus restreints, vous pouvez déjà arrêter le débat après 3 minutes.)
s d'eux, le vote peut avoir lieu avant.)

s classiques



Vérification du vainqueur: batailles épiques (Village contre Loups-Garous contre Vampires)

- Si toutes les cartes personnages d'une équipe de monstre (Loups-Garous ou Vampires) se retrouvent au milieu de la table, **utiliser les conditions de victoire habituelles** (le schéma précédent est donc inchangé).
- Si toutes les cartes personnages de l'équipe du Village se retrouvent au milieu de la table, **les Loups-Garous gagnent si un Vampire est tué ; et vice versa.**

Exception : personne ne gagne si un membre de chaque équipe de monstre est tué OU si personne n'est tué alors qu'il y avait au moins 1 Loup-Garou et 1 Vampire.

- **Sinon 2 personnages meurent.**

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.

Suivez le schéma de vérification pour les parties classiques avec les modifications suivantes :

(1) **Personne ne gagne !**

(2) **Le tanneur gagne + suivre le même schéma qu'au point (3) pour vérifier si une autre équipe gagne.**

