



LOUP-GAROU

POUR UN CRÉPUSCULE

Nouveaux rôles. Nouveaux loups.
Nouvelles décisions.

Pour 3 à 10 joueurs à partir de 10 ans

Auteurs : Ted Alspach et Akihisa Okui

Illustrations : Gus Batts • Design : DE Ravensburger,
Gisela Kössler (notice)

Rédaction : Annette Ulmer

Ravensburger

Chers joueurs et joueuses,
« Loup-Garou pour un Crépuscule » peut être joué soit seul, soit en combinaison avec le jeu de base « Loup-Garou pour une Nuit ». Si vous possédez déjà ce dernier, il n'est pas nécessaire de lire toutes les règles, mais seulement les passages dans des encadrés bleus ainsi que la description des nouveaux rôles. Afin de bien pouvoir combiner les deux jeux, vous trouverez également des explications des personnages du jeu de base dans cette notice.

Principe du jeu

Après une longue nuit de pleine lune, le village se réveille sous une aube sombre qui ne laisse rien présager de bon. Les Loups-Garous sont de retour, plus affamés que jamais. Le puissant loup alpha, le loup shaman et le loup rêveur se sont glissés parmi les habitants du village. Les traîtres seront-ils démasqués avant que le temps ne soit écoulé ?

À « Loup-Garou pour un Crépuscule », chaque joueur incarne un personnage tiré au hasard : simple villageois, villageois avec des capacités spéciales ou Loup-Garou.

Pour gagner, il faut retrouver derrière quels joueurs se cachent les Loups-Garous... à moins d'en être un soi-même... Dans ce cas, il s'agit alors de semer la confusion et de détourner les soupçons sur les autres !

Contenu

- 16 cartes Personnage & jetons Personnage (loup alpha, divinateur, idiot du village, villageois (x2), chasseur de fantômes, sorcière, apprentie voyante, conservateur, garde du corps, prince, loup shaman, loup rêveur, sentinelle, loup-garou, diseuse de bonne aventure)
- 2 boucliers
- 6 artefacts (Griffe du Loup-Garou, Marque du Villageois, Gourdin du Tanneur, Brouillard du Néant, Masque du Silence, Linceul de la Honte)

16 cartes Personnage & jetons Personnage



2 boucliers



6 artefacts



Mise en place du jeu

Avant la première partie :

Détachez soigneusement toutes les cartes et tous les jetons Personnage de la planche prédécoupée.

Conseil : Si vous disposez d'un Smartphone, téléchargez l'application gratuite « Loup-Garou pour une Nuit » de Ravensburger. Elle remplace le Maître de jeu (que vous jouiez avec les personnages de « Crépuscule » ou que vous combiniez le jeu de base et « Crépuscule »). Cela permet à tous les joueurs de se concentrer sur la partie. Mais vous pouvez également jouer sans l'appli.

Avant chaque partie :

Choisissez avec quelles cartes Personnage vous souhaitez jouer. Il doit toujours y avoir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs. Vous êtes libres de choisir les personnages que vous voulez ou de suivre l'un des scénarios proposés. Vous les trouverez à partir de la **page 18** de cette notice.

Conseil : Commencez de préférence par le scénario intitulé « Sombre réveil » pour 3 à 5 joueurs, même si vous êtes plus que 5. Vous n'aurez ainsi pas besoin de mémoriser trop de personnages à la fois. Comme une partie est très courte, personne ne restera spectateur trop longtemps.

Alignez, face visible au milieu de la table, les jetons correspondant aux cartes Personnage choisies. Ils vous permettent de vous souvenir des personnages en jeu.

Mélangez les cartes Personnage choisies. Chaque joueur en reçoit une, face cachée. Les 3 cartes restantes sont alignées au milieu de la table, également face cachée. Personne ne doit voir les personnages sur les cartes.



(!) Si vous jouez avec le conservateur, vous devez mélanger les 6 artefacts et les garder à portée de main, face cachée. Si vous jouez avec le loup alpha, vous devez ajouter une carte de Loup-Garou supplémentaire à côté des 3 au milieu de la table. Si vous jouez avec la sentinelle, vous devez garder un bouclier à portée de main.

Chacun regarde alors secrètement sa carte et découvre ainsi son personnage. Il la remet ensuite, face cachée, devant lui, bien à portée de main de tous les joueurs.

Désignez ensuite un Maître de Jeu (MJ) ou lancez l'appli.

N'oubliez pas : Le MJ participe au jeu et tient également un rôle au hasard !

Cher MJ,

Sur le dépliant séparé, vous trouverez toutes les instructions nécessaires pour mener le jeu. Vos tâches consistent à :

1. Appeler les personnages pendant la nuit ;
2. Régler les débats pendant la journée ;
3. Organiser le vote en fin de journée.

Déroulement de la partie

Il y a 2 équipes : **la meute de Loups-Garous** et **le village**. L'une des deux l'emporte en fin de partie.

Une partie dure exactement 1 nuit et 1 jour. À la fin de la journée, tous les habitants du village vote contre le joueur qui, d'après eux, est un Loup-Garou. Le personnage qui recueille le plus de voix contre lui « meurt » et son équipe perd !

Nuit :

À la tombée de la nuit, tous les joueurs ferment les yeux.

La nuit, différents personnages se réveillent et peuvent utiliser leurs capacités spéciales. Tous les personnages et leurs capacités spéciales sont détaillés à partir de la **page 19**. Vous y trouverez également des conseils sur la façon de tenir les différents rôles.

Conseil : Pour la première partie, il vous suffit de lire le texte correspondant à votre personnage.

Vous n'avez pas besoin de retenir à quel moment vous devez jouer, ni ce que vous devez faire. Le MJ (ou l'appli) vous appellera et vous dira quelles actions effectuer.

Jour :

Tous les joueurs peuvent rouvrir les yeux.

Le jour, vous discutez de l'identité des Loups-Garous. Vous pouvez affirmer tout ce que vous voulez, mais jamais montrer votre carte à qui que ce soit. Vous-même n'avez **pas le droit** de revoir votre propre carte.

(!) Si votre carte est recouverte par un artefact, vous pouvez consulter secrètement celui-ci (voir Conservateur). Vous ne pouvez cependant toujours pas revoir votre carte.



Les Loups-Garous parmi vous doivent faire semblant d'avoir un autre rôle pour ne pas attirer les soupçons.

Conseil : Contrairement à d'autres jeux de Loups-Garous, il est souvent important de dévoiler un indice sur votre personnage et d'annoncer aux autres joueurs ce que vous avez appris grâce à vos capacités spéciales. La sorcière, par exemple, peut prétendre que des cartes ont été échangées. Mais attention : Les Loups-Garous doivent faire semblant de tenir un autre rôle pour tromper leurs adversaires.

Pour bien lancer les discussions, demandez simplement aux autres joueurs quel personnage ils ont. Vous aurez déjà quelques indices...

Vote :

Après quelques minutes de discussions, passez au vote. Ensemble, comptez jusqu'à 3 et pointez **tous en même temps** du doigt le joueur de votre choix. Celui qui recueille le plus de voix contre lui « meurt ». En cas d'égalité, tous les joueurs concernés meurent.

Exception : Si chaque joueur recueille **exactement 1** voix contre lui, personne ne meurt !

Conseil : Un temps limité de débat augmente la pression. Durant les premières parties, vous pouvez vous accorder plus de temps. Mais plus vous jouerez, plus le débat deviendra court. Commencez par 10 minutes au début, avant de réduire à 5 ensuite, voire moins. Si vous utilisez l'appli., vous pouvez moduler le temps de débat.

Enfin, chacun retourne sa carte Personnage et dévoile qui il est.



Échange de cartes Personnage

Souvent, les joueurs seront surpris par la carte devant eux : en effet, certains villageois ont la capacité d'échanger les cartes durant la nuit. À la fin, seule compte la carte actuellement devant le joueur, même si ce n'est plus celle qu'il avait vue au début. Il peut arriver que le joueur change ainsi d'équipe !

Attention : *Il est interdit de revoir sa carte durant la journée. Un joueur n'est donc pas du tout sûr de son identité à son réveil...*

Fin de la partie – Qui a gagné ?

Règles générales de victoire :

- 1. La meute de Loups-Garous l'emporte si aucun d'entre eux ne meurt.**
- 2. Le village l'emporte si au moins un Loup-Garou meurt.**

(Si, en cas d'égalité, un ou plusieurs villageois meurent aussi, le village l'emporte quand même.)

Aucun Loup-Garou parmi vous ?

Si aucun joueur n'est Loup-Garou parce que les cartes correspondantes sont au milieu de la table, à vous de bien coopérer : le village ne gagne que si aucun villageois n'est tué. C'est le cas si chaque joueur ne recueille qu'1 seule voix contre lui.

Conseil : *Si vous pensez qu'il n'y a aucun Loup-Garou, le mieux est que chacun pointe du doigt son voisin de gauche. Ainsi, personne ne mourra et vous gagnerez tous ensemble... à condition qu'il n'y ait vraiment aucun Loup-Garou...*

Pas sûrs du vainqueur ?

Alors, vérifiez qui a gagné au dos du dépliant du MJ.

Personnages (dans l'ordre alphabétique)

La présentation de chaque personnage donne les informations suivantes :

Nom du personnage : Équipe, actions (ordre de réveil), difficulté

Équipes: Chaque personnage appartient soit à l'équipe du **village**, soit à la meute de **Loups-Garous**. Seul le tanneur (dans le jeu de base) fait équipe seul. À la fin de la partie, soit tous les membres d'une équipe l'emportent, soit personne.

Actions : Certains personnages sont appelés durant la nuit et se réveillent (**noctambules**) et d'autres ne sont pas appelés (**dormeurs**).

Ordre de réveil : Chaque personnage noctambule possède un numéro qui indique à quel moment de la nuit il se réveille.

Difficulté : Les rôles sont plus ou moins difficiles à tenir.

Il existe 3 niveaux de difficulté : *, ** et ***. Pour les premières parties, ne jouez qu'avec les personnages de niveaux * et **.

Loup alpha (Loup-Garou) :

meute de Loups-Garous, noctambule (2-B), **

Mise en place : Si vous jouez avec le loup alpha, ajoutez une carte Loup-Garou supplémentaire (loup shaman, loup rêveur ou Loup-Garou), face cachée, à côté des 3 cartes cachées au milieu de la table.



Phase Nuit : Le loup alpha se réveille à deux reprises durant la nuit :

1. Il se réveille une première fois avec les autres Loups-Garous et ils se reconnaissent mutuellement. Il n'a pas le droit d'indiquer aux autres Loups-Garous qu'il est le loup alpha. S'il est le seul Loup-Garou présent, il a le droit de consulter une des cartes au milieu de la table.

2. Il se réveille une seconde fois seul. Il doit alors intervertir la carte de Loup-Garou au milieu de la table avec la carte d'un autre joueur, à l'exception des autres Loups-Garous.

Divinateur : village, noctambule (10), *

Le divinateur se réveille et peut retourner la carte d'un joueur au choix. Cette carte reste visible durant la journée. (Ceci s'applique également au chasseur de fantômes et à la doppelgänger du jeu de base).

Exception : Si le divinateur découvre un Loup-Garou, quel qu'il soit, ou le tanneur (du jeu de base), il remet la carte face cachée.



Villageois : village, dormeur, *

Le villageois n'a aucune capacité spéciale ;

Conseil : Les Loups-Garous prétendront souvent être des villageois. À l'inverse, à vous de faire attention que vos coéquipiers ne pensent pas que vous êtes des Loups-Garous !

**Idiot du village : village,
noctambule (7-B), *****

L'idiot du village **peut** décaler les cartes Personnage de tous les autres joueurs vers la gauche ou la droite.

Attention ! L'idiot du village décale toujours toutes les cartes (sauf la sienne, les cartes au milieu de la table et celles protégées par un bouclier).



**Chasseur de fantômes : village
(ou meute de Loups-Garous),
noctambule (5-C), ****



Le chasseur de fantômes peut consulter, l'une après l'autre, jusqu'à deux cartes adverses. Cependant, il prend un risque : s'il découvre la carte du tanneur (du jeu de base) ou d'un Loup-Garou, il n'a plus le droit de consulter d'autres cartes et endosse immédiatement le rôle du personnage qu'il vient de voir, c'est-à-dire, soit celui de tanneur, soit celui de Loup-Garou. Il ne fait alors plus partie du village, mais appartient à la meute de Loups-Garous ou à sa propre équipe.

Remarque : Si le chasseur de fantômes découvre la doppelgänger (du jeu de base), il ne peut pas savoir quel rôle elle joue. C'est pourquoi il n'endosse pas son rôle.

**Sorcière : village,
noctambule (6-B), ***

La sorcière peut consulter une carte au milieu de la table. Si elle décide de le faire, elle doit l'échanger contre une carte Personnage : soit celle d'un joueur,



soit la sienne. Elle prend alors la carte, sans la regarder, et la pose à l'emplacement correspondant au milieu de la table

Attention ! Si la sorcière endosse un rôle qui lui impose de se réveiller plus tard dans la nuit, elle ne se réveille pas de nouveau. Elle appartient cependant à l'équipe correspondant à son nouveau rôle.

Apprentie voyante : village, noctambule (5-B), *

L'apprentie voyante peut consulter une carte au milieu de la table durant la nuit.

Conseil : La force de l'apprentie voyante est de démasquer les menteurs. Elle dispose d'informations sur une des cartes du milieu. Si un joueur ment, elle peut ainsi le confondre. En tant qu'apprentie voyante, il est donc préférable d'attendre un peu avant de dévoiler son rôle : D'ici là, un adversaire se sera peut-être déjà trahi...



Conservateur : village, noctambule (11), **



Mise en place : Si vous jouez avec le conservateur, mélangez les 6 artefacts et gardez-les à portée de main. (Vous pouvez également jouer avec moins de 6 artefacts. À vous de décider alors lesquels vous utiliserez.)

Phase Nuit : Le conservateur se réveille et peut prendre un artefact au hasard et le poser sur la carte d'un joueur ou la sienne, sans le consulter. Exception : Si un bouclier protège déjà une carte Personnage, il est interdit d'y ajouter un artefact.

Phase Jour : Si un joueur possède un artefact sur sa carte Personnage, il le regarde secrètement au début de la phase Jour. Il n'a le droit de le montrer à personne. Bien entendu, il peut raconter ce qu'il veut dessus... y compris des mensonges...

Les artefacts modifient soit le rôle des joueurs (Griffe du Loup-Garou, Marque du Villageois ou Gourdin du Tanneur), soit leur comportement (Masque du Silence et Linceul de la Honte).



Griffe du Loup-Garou Vous êtes désormais un Loup-Garou (quel que soit le personnage devant vous). Vous gagnez donc si la meute des Loups-Garous l'emporte.



Marque du Villageois Vous êtes désormais un villageois (quel que soit le personnage devant vous). Vous gagnez donc si le village l'emporte.



Gourdin du Tanneur Vous êtes désormais le tanneur (quel que soit le personnage devant vous). Si vous êtes le seul à mourir, le village et la meute de Loups-Garous perdent. Si vous mourez en compagnie d'un Loup-Garou, le village l'emporte (voir Schéma de vérification du vainqueur).

Remarque : Si l'un de ces artefacts (Griffe du Loup-Garou, Marque du Villageois ou Gourdin du Tanneur) se trouve sur une carte, les personnages perdent bien entendu les capacités spéciales qu'ils avaient pendant le vote : Par exemple, le garde du corps ne protège personne, le prince peut mourir et le chasseur (du jeu de base) n'entraîne personne dans la mort avec lui.



Brouillard du Néant Cet artefact n'a aucun effet. Il ne sert qu'à brouiller les pistes et à bluffer.



Masque du Silence Vous devez vous taire jusqu'à la fin du vote. Vous pouvez utiliser la langue des signes, faire des gestes, des mimiques... tant que vous n'émettez aucun son !



Linceul de la Honte Vous devez tourner le dos à la table et aux autres joueurs.

Vous pouvez parler mais sans regarder vos adversaires, ni la table. Et ceci, y compris pour le vote. Vous pouvez essayer de pointer un joueur du doigt ; les autres se mettent d'accord sur le joueur qui a l'air d'être visé.

Garde du corps : village, dormeur, **

La capacité spéciale du garde du corps intervient au moment du vote : le joueur qu'il pointe du doigt ne peut pas mourir. S'il s'agit du joueur ayant recueilli le plus de votes contre lui, c'est le deuxième joueur à avoir recueilli le plus de votes négatifs qui meurt à sa place. Cependant, ce joueur doit avoir recueilli au moins 2 voix contre lui. Si personne n'a plus d'une voix, personne ne meurt.



Attention ! Si le garde du corps est en jeu, tous les joueurs doivent immédiatement dévoiler leur carte à l'issue du vote pour savoir s'il protège l'un d'eux.

Conseil: N'utilisez le garde du corps qu'à partir de 5 joueurs.

Prince : Village, dormeur, *

Le prince est immortel. S'il recueille la majorité des voix durant le vote (ou si le chasseur [du jeu de base] pointe le doigt sur lui), il survit quand même. Personne ne meurt non plus à sa place. En cas d'égalité, seuls meurent les autres personnages ex æquo avec lui.



Loup shaman (Loup-Garou) : meute de Loups-Garous, noctambule (2-C), *

Le loup shaman se réveille deux fois durant la phase Nuit :

1. Il se réveille une première fois avec les autres Loups-Garous et ils se reconnaissent mutuellement. Il n'a pas le droit d'indiquer aux autres Loups-Garous qu'il est le loup shaman. S'il est le seul Loup-Garou présent, il a le droit de consulter une des cartes au milieu de la table.

2. Il se réveille une seconde fois seul. Il peut alors consulter la carte d'un adversaire au choix.



Loup rêveur (Loup-Garou) : meute de Loups-Garous, noctambule (2-C), **

Le loup rêveur ne se réveille pas pendant la nuit. Lorsque les autres Loups-Garous se réveillent, lui ne lève que son pouce pour dévoiler son identité, mais sans ouvrir les yeux. Si le sbire (du jeu de base) est en jeu, il lève de nouveau son pouce lorsque le sbire se réveille.



Sentinelle : village, noctambule (O), *

Mise en place : Si la sentinelle est en jeu, gardez un bouclier rond à portée de main

Phase Nuit : La sentinelle se réveille la première et peut placer le bouclier sur la carte Personnage du joueur de son choix, mais pas sur la sienne. Cette carte est ainsi protégée et ne peut être ni échangée, ni consultée (par la sorcière, l'idiot du village, le loup alpha, l'apprentie voyante ou le loup shaman et certains personnages du jeu de base). Le conservateur ne peut poser aucun artefact sur cette carte.



Attention ! Le bouclier n'empêche pas de mourir durant le vote !

Diseuse de bonne aventure : village, noctambule (7-C), *

La diseuse de bonne aventure sait quels joueurs ont déjà agi pendant la nuit, mais ne sait pas ce qu'ils ont fait : tous les joueurs qui ont déplacé ou consulté une carte pendant la nuit doivent lever clairement le pouce. Ceci s'applique donc aux personnages suivants : loup alpha, loup shaman, apprentie voyante, chasseur de fantômes, sorcière et idiot du village, plus quelques personnages du jeu de base.



Attention ! Les joueurs dont le rôle est appelé plus tard (le soûlard du jeu de base, par exemple) ou les joueurs ayant choisi de ne pas utiliser leur capacité, ne lèvent pas le pouce.



Loup-Garou : meute de Loups-Garous, noctambule (2), *

Pendant la nuit, les Loups-Garous ouvrent les yeux à la recherche d'autres Loups-Garous.

Loup-Garou seul : Si un seul joueur est Loup-Garou, parce que l'autre est au milieu de la table, par exemple, il peut regarder **une** des cartes du milieu.

Conseil : Pour le joueur qui est Loup-Garou, il est primordial d'entraîner les autres joueurs sur de fausses pistes. Il faut donc faire semblant d'incarner un autre personnage, de préférence avant que les autres aient donné trop d'indications sur le leur. Il peut, par exemple, prétendre être un villageois. Lorsqu'il n'y a qu'un Loup-Garou, il est facile de jouer le rôle de la carte que l'on a regardé au milieu de la table.



Doppelgänger (jeu de base) et personnages de Crépuscule

Vous pouvez bien entendu copier les personnages de Crépuscule. Les règles sont alors les suivantes :

1. Idiot du village, chasseur de fantômes, sorcière, apprentie voyante et sentinelle La doppelgänger peut immédiatement effectuer l'action nocturne de ce personnage et ne se réveille plus pendant la nuit. Attention ! N'oubliez pas de prévoir 2 boucliers si vous jouez avec la sentinelle et la doppelgänger.

2. Loup alpha, loup shaman et Loup-Garou La doppelgänger effectue immédiatement l'action nocturne de ce personnage. Puis elle se réveille de nouveau en même temps que les autres Loups-Garous et les repère.

3. Loup rêveur La doppelgänger lève le pouce lorsque les Loups-Garous ou le sbire se réveillent.

4. Diseuse de bonne aventure La doppelgänger se réveille après la diseuse de bonne aventure et découvre quels joueurs ont déjà consulté ou échangé des personnages.

5. Divinateur La doppelgänger est appelée après le divinateur et peut effectuer la même action que lui. Elle ne se réveille pas à l'appel du divinateur.

6. Conservateur La doppelgänger est appelée après le conservateur et peut placer un artefact sur une carte Personnage à condition qu'il n'y ait aucun bouclier ou autre artefact déjà dessus.

7. Garde du corps Le joueur qui possède la doppelgänger devant lui à l'issue du vote protège le joueur qu'il pointe du doigt.

8. Prince La doppelgänger ne meurt pas si elle recueille la majorité des voix contre elle durant le vote.

Scénarios

« Loup-Garou pour un Crépuscule » offre une multitude de combinaisons possibles entre les personnages. Vous trouverez ci-dessous une sélection de scénarios palpitants, de niveaux différents et pour un nombre de joueurs variable.

Vous pouvez également inventer vos propres scénarios. Il vous suffit de choisir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs et c'est parti !

Sombre réveil (initiation, 3 à 6 joueurs)

3 joueurs : **Loup-Garou, loup shaman, divinateur, sorcière, apprentie voyante, villageois**

4 joueurs : + sentinelle

5 joueurs : + sentinelle + villageois

6 joueurs : + sentinelle + villageois + loup rêveur

La nuit du Loup-Garou (moyen, 5 à 10 joueurs)

5 joueurs : **villageois, loup shaman, loup alpha, sentinelle, apprentie voyante, divinateur, sorcière, diseuse de bonne aventure**

6 joueurs : + garde du corps

7 joueurs : + garde du corps + chasseur de fantômes

- 8 joueurs : + garde du corps + chasseur de fantômes + conservateur
9 joueurs : + garde du corps + chasseur de fantômes + conservateur
+ loup rêveur
10 joueurs : + garde du corps + chasseur de fantômes + conservateur
+ loup rêveur + prince

Un terrible ennemi (difficile, 3 ou 4 joueurs)

- 3 joueurs : ***loup alpha, sorcière, idiot du village, apprentie voyante, sentinelle, garde du corps***
4 joueurs : + divinateur

Alliances fragiles (difficile, 3 à 7 joueurs)

- 3 joueurs : ***loup alpha, sorcière, conservateur, chasseur de fantômes, divinateur, idiot du village***
4 joueurs : + diseuse de bonne aventure
5 joueurs : + diseuse de bonne aventure + sentinelle
6 joueurs : + diseuse de bonne aventure + sentinelle + apprentie voyante
7 joueurs : + diseuse de bonne aventure + sentinelle
+ apprentie voyante + loup shaman

Anarchie (difficile, 3 à 10 joueurs)

Mélangez toutes les cartes Personnage. Tirez en 3 au hasard + 1 carte par joueur. Jouez avec cette combinaison de cartes. N'oubliez pas : jouez avec 3 Loups-Garous maximum.

Scénarios combinés avec le jeu de base

Métamorphoses maléfiques (difficile, 3 à 10 joueurs)

- 3 joueurs : ***loup alpha, loup shaman, doppelgänger, sbire, voleur, sorcière***
4 joueurs : + insomniaque
5 joueurs : + insomniaque + Loup-Garou

- 6 joueurs : + insomniaque + Loup-Garou + noiseuse
7 joueurs : + insomniaque + Loup-Garou + noiseuse + voyante
8 joueurs : + insomniaque + Loup-Garou + noiseuse + voyante
+ conservateur
9 joueurs : insomniaque + Loup-Garou + noiseuse + voyante
+ conservateur + chasseur de fantômes
10 joueurs : insomniaque + Loup-Garou + noiseuse + voyante
+ conservateur + chasseur de fantômes + apprentie voyante

Ne te fie à personne ! (difficile, 3 à 7 joueurs)

- 3 joueurs : ***loup alpha, loup rêveur, doppelgänger, tanneur, voleur, sorcière***
4 joueurs : + insomniaque
5 joueurs : + insomniaque + Loup-Garou
6 joueurs : + insomniaque + Loup-Garou + noiseuse
7 joueurs : + insomniaque + Loup-Garou + noiseuse + voyante

Les sages (moyen, 5 à 10 joueurs)

- 5 joueurs : ***Loup-Garou, loup shaman, voyante, apprentie voyante, chasseur de fantômes, insomniaque, sorcière, divinateur***
6 joueurs : + noiseuse
7 joueurs : + 2 francs-maçons
8 joueurs : + 2 francs-maçons + noiseuse
9 joueurs : + 2 francs-maçons + noiseuse + sbire
10 joueurs : + 2 francs-maçons + noiseuse + sbire + voleur

© 2017

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach • F-68120 Pfastatt
www.ravensburger.com