

Règle du Loup-Garou : rôles, déroulement et victoire



Regle.Net

Règle de jeu

Comment jouer au village de Thiercelieux sans se tromper

Le Loup-Garou est un jeu d'ambiance, de bluff et de déduction où un village tente de survivre à des créatures cachées parmi les habitants. Tout repose sur les discussions, les soupçons, les votes et le sang-froid du meneur de jeu. Voici une règle claire, prête à servir, pour lancer une partie sans passer la soirée à vérifier qui ouvre les yeux, qui vote et qui gagne.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Les joueurs reçoivent secrètement un rôle. La nuit, les loups-garous choisissent une victime. Le jour, tout le village débat puis vote pour éliminer un suspect. Les villageois gagnent s'ils éliminent tous les loups-garous ; les loups-garous gagnent s'ils éliminent tous les villageois.

En bref

Réponse rapide : les joueurs reçoivent

Groupe de joueurs, avec un meneur non joueur

Matériel

Cartes de rôle et espace pour débattre

Objectif

Démasquer le camp adverse avant d'être éliminé

Type

Jeu de rôle, bluff, déduction et ambiance

Présentation du jeu

Le jeu du loup-garou, souvent associé à Les Loups-garous de Thiercelieux, est un jeu de société dans lequel chaque participant incarne secrètement un rôle : simple villageois, loup-garou ou personnage spécial. Il s'inspire de jeux de déduction sociale comme le célèbre jeu soviétique Mafia, avec une mise en scène plus fantastique et très efficace en soirée.

Son intérêt tient à une mécanique simple : personne ne sait vraiment qui ment, qui protège le village ou qui prépare discrètement le prochain repas nocturne. Les joueurs parlent, accusent, se défendent, se contredisent parfois, et le meneur garde le rythme pour éviter que le débat ne dure jusqu'au lever du soleil réel.

Principe et but du jeu

La partie oppose principalement deux camps. Les villageois cherchent à identifier et

Règle du Loup-Garou : rôles, déroulement et victoire



Regle.Net

éliminer les loups-garous cachés parmi eux. Les loups-garous, eux, doivent faire disparaître les villageois sans se faire repérer. Le jeu alterne entre une phase de nuit, silencieuse et secrète, et une phase de jour, ouverte aux débats et au vote.

La nuit

Le meneur demande à tout le monde de fermer les yeux, puis appelle certains rôles dans un ordre précis. Les loups-garous se réveillent ensemble et désignent discrètement une victime.

Le jour

Le meneur annonce ce qui s'est passé pendant la nuit. Les joueurs discutent, accusent, se défendent, puis votent pour éliminer une personne soupçonnée d'être loup-garou.

Matériel et mise en place

Le jeu comporte notamment 25 cartes dans la version décrite : 4 cartes loup-garou, 13 cartes villageois, ainsi que des cartes de rôles spéciaux comme la voyante, le voleur, Cupidon, le chasseur, la sorcière et la petite fille. Le meneur de jeu prépare les cartes selon le nombre de participants et le niveau d'expérience du groupe.

Avant de commencer, un narrateur est désigné. Il distribue les cartes, dirige les nuits, annonce les événements et arbitre les votes. Il ne joue pas comme villageois actif, car il connaît les informations nécessaires au bon déroulement de la partie.

- Distribuez une carte face cachée à chaque joueur, sans révéler les identités.
- Chaque joueur consulte secrètement sa carte, puis la garde retournée devant lui.
- Le meneur vérifie que les rôles sont compris avant la première nuit.
- Les joueurs éliminés ne doivent plus influencer les débats, même avec un regard très accusateur.

Déroulement d'une partie

Une partie suit un rythme très régulier. Ce rythme est important : il évite les oublis, les discussions interminables et les petits indices involontaires donnés par le meneur. Plus le meneur est clair, plus la partie est fluide.

- Le meneur annonce que la nuit tombe et demande à tous les joueurs de fermer les yeux.
- Les loups-garous sont appelés, ouvrent les yeux et désignent ensemble une victime en silence, généralement par gestes.
- Les autres rôles nocturnes sont appelés selon les cartes utilisées dans la partie.
- Le jour se lève : le meneur révèle la victime, qui quitte la partie sauf effet particulier d'un rôle.

Règle du Loup-Garou : rôles, déroulement et victoire



Regle.Net

- Les joueurs débattent librement pour tenter d'identifier les loups-garous ou détourner les soupçons.
- Un vote a lieu. Le joueur désigné par la majorité est éliminé et son identité est révélée selon la pratique choisie par le groupe.
- Une nouvelle nuit commence, puis le cycle continue jusqu'à la victoire d'un camp.

Règles particulières et cas fréquents

Les cartes spéciales pimentent fortement la partie, surtout lorsque le groupe dépasse 6 joueurs. Elles apportent des informations, des protections, des liens secrets ou des effets de dernière minute. Le plus simple est d'en ajouter progressivement : trop de rôles spéciaux dès la première partie peut transformer le village en réunion municipale impossible à suivre.

La voyante

Chaque nuit, le meneur demande à la voyante d'ouvrir les yeux et de désigner la carte d'un joueur qu'elle souhaite connaître. Le meneur lui montre discrètement cette carte. La voyante obtient donc un avantage important, mais elle doit convaincre sans se rendre trop vulnérable.

La petite fille

Lorsque les loups-garous se réveillent, la petite fille peut tenter d'espionner discrètement. C'est un rôle risqué : si les loups la remarquent, elle meurt immédiatement. Elle doit donc observer sans se faire prendre, ce qui est plus facile à dire qu'à faire quand tout le monde guette le moindre mouvement.

Cupidon

Lors de la première nuit, Cupidon désigne deux joueurs qui deviennent amoureux. Le meneur leur signale leur lien afin qu'ils se reconnaissent. Si l'un des deux meurt, l'autre meurt aussi. Ils doivent donc se protéger coûte que coûte, même si leurs camps de départ ne sont pas toujours alignés.

Tableau récapitulatif

Règle du Loup-Garou : rôles, déroulement et victoire



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Distribution	Chaque joueur reçoit une carte rôle secrète.	Personne ne doit révéler sa carte au départ.
Nuit	Les loups-garous se réveillent et choisissent une victime.	La communication se fait discrètement, sans parler.
Jour	Le meneur annonce la victime, puis le village débat.	Les accusations doivent mener à un vote.
Vote	Le joueur désigné par la majorité est éliminé.	Le vote est le cœur de la déduction collective.
Fin de partie	Un camp gagne quand l'autre n'a plus de représentant vivant.	Villageois contre loups-garous jusqu'au bout.

Comment gagner ?

La victoire dépend du camp encore en vie. Les villageois gagnent lorsqu'il ne reste plus aucun loup-garou. Les loups-garous gagnent lorsque tous les villageois ont été éliminés. Il n'y a pas de score à compter : la partie se résout par l'élimination progressive des joueurs.

Pour les villageois, la meilleure stratégie consiste à écouter les incohérences, comparer les votes et repérer ceux qui suivent trop facilement la majorité. Pour les loups-garous, il faut semer le doute, éviter les accusations trop voyantes et parfois sacrifier un allié pour paraître crédible. Bref, un vrai jeu d'ambiance pour ceux qui aiment les défis, les regards suspects et les débats qui commencent toujours par : "Moi ? Mais pas du tout !".

Erreurs fréquentes

Révéler trop vite son rôle

Dire immédiatement "je suis la voyante" peut aider, mais cela peut aussi faire de vous une cible parfaite. Gardez vos informations pour le bon moment.

Oublier le rôle du meneur



Le meneur doit rester neutre, parler clairement et ne jamais donner d'indice par son ton, son sourire ou son hésitation. Oui, même si le village se trompe totalement.

Ajouter trop de cartes spéciales

Pour une première partie, mieux vaut rester simple. Les rôles spéciaux sont excellents, mais ils doivent enrichir la partie, pas noyer les nouveaux joueurs.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux où il faut observer, déduire, convaincre ou mettre l'ambiance autour de la table, plusieurs règles peuvent compléter vos prochaines soirées.

Cluedo Time'S Up Jungle Speed Jeux de Société

Questions fréquentes

Qui commence une partie de Loup-Garou ?

Le meneur de jeu commence en distribuant les cartes puis en annonçant la première nuit. Les joueurs ferment les yeux et les rôles sont appelés dans l'ordre choisi par le meneur.

Les loups-garous peuvent-ils parler pendant la nuit ?

Non. Ils doivent désigner leur victime discrètement, généralement par gestes, afin de ne pas révéler leur identité aux autres joueurs.

Quand les villageois gagnent-ils ?

Les villageois gagnent lorsqu'il ne reste plus aucun loup-garou vivant dans la partie.

Quand faut-il ajouter les cartes spéciales ?

Il est préférable d'ajouter les cartes spéciales lorsque les joueurs connaissent déjà les règles de base ou lorsque le groupe compte plus de 6 joueurs.