

La Parenthèse
3 bvd lavoisier, 49000 Angers

Le 21 Octobre 2026

Frissons garantis

LOUP-GAROU XXL



Deux villages, une lune incertaine, et des ombres qui rôdent... Saurez-vous démasquer les Loups-Garous avant qu'ils ne dévorent tout sur leur passage ?

Stratégie, alliances et trahisons rythmeront cette soirée où chaque rôle, de jour comme de nuit, pourrait faire basculer le destin !

Survivrez-vous... ou rejoindrez-vous la meute ?

RÈGLES, RÔLES ET MÉCANIQUES DE JEU

But du Jeu :

Les villageois et leurs alliés doivent démasquer les loups-garous et éliminer les menaces afin de protéger leur communauté, tandis que les loups (et autres rôles antagonistes) cherchent à submerger le village.

Nouveauté :

Deux villages coexistent simultanément, séparés par une forêt. Les joueurs évoluent dans ces espaces distincts avec des règles spécifiques quant à leurs déplacements et actions.

○

Zones de Jeu :

Les Villages et leurs Bâtiments : Chaque village dispose de bâtiments où résident les joueurs ayant un rôle de jour (métier). Ces zones permettent aux joueurs de se déplacer librement durant la journée et d'échanger entre eux.

La Forêt : Située entre les deux villages, la forêt est une zone de transit et d'hébergement pour la nuit. Seuls les loups-garous bénéficient d'un pouvoir actif dans la forêt.

Distribution des Rôles :

Cartes Rôles : Chaque joueur reçoit une carte qui indique son rôle. Certains rôles s'activent de nuit, tandis que d'autres (rôles de jour ou « métiers ») influencent la vie quotidienne dans le village.

Maîtres du Jeu : Les rôles de Dieu et de Déesse animent la partie, gèrent le passage des phases et s'assurent du respect des règles.

Missions Secrètes :

Les anges et démons pourront entreprendre des missions secrètes. La réussite de ces missions permet de récupérer des bonus pour aider leur camp (villageois ou loups garous).....

.....mais attention au sabotage de la part des adversaires.....

DÉROULEMENT DE LA PARTIE^R

La journée :

La journée aura une durée variable : 10 minutes au départ, pour permettre aux joueurs de se découvrir et enquêter. Ce temps de journée diminuera au fur et à mesure de l'avancement du jeu.

Pendant les 45 premières secondes, les joueurs ont la possibilité de décider s'ils souhaitent changer de village. Un joueur qui change de village reste dans la forêt, avant de pouvoir rejoindre l'autre village 45 secondes avant la nuit.

Les joueurs avec un rôle de jour (métier) ne peuvent pas changer de village et doivent passer dans leur bâtiment pour exercer leur fonctions.

Si un joueur quitte son village en cours ou en fin de journée, il se retrouve dans la forêt pour la nuit.

Conseil du village et vote :

Au coucher du soleil, tous les joueurs présents dans un village se rassemblent autour du feu de camp situé sur la place centrale du village pour le conseil du village.

U

Pendant le conseil, aucun débat n'est autorisé (sauf exception). Puis le village procède à un vote visant à éliminer un joueur jugé suspect.

La nuit :

Rassemblement : Les joueurs qui se trouvent dans un village restent sur place après le conseil et ferment les yeux. Ceux qui se sont réfugiés dans la forêt restent isolés et ferment également les yeux (aucun pouvoir ne s'active en forêt, hormis pour les loups-garous).

Déroulement classique de la nuit : La phase nocturne suit le déroulement traditionnel : le maître du jeu appelle les joueurs aux rôles actifs pour qu'ils exécutent leurs pouvoirs en secret.

Pouvoirs en Forêt : Aucun rôle ne peut activer de pouvoirs en forêt à l'exception des loups-garous qui se réveillent et effectuent leur attaque.

DESCRIPTION ET EXPLICATIONS DES RÔLES

Dieu et Déesse : Ce sont vos maitres du jeu ! Ils communiquent entre eux afin d'orchestrer la partie.

Nouveaux rôles cachés / de nuit :

Marionnettiste : Si les loups garous le désignent pendant la nuit, il n'est pas éliminé. C'est sa marionnette qui prend le coup à sa place. Il révèle sa carte et reste en jeu. Choqué, il ne peut plus parler, mais peut communiquer par gestes et voter. S'il est désigné pendant le conseil, ou une seconde fois par les loups-garous, il est définitivement éliminé.

Mère des loups : Elle se réveille chaque nuit avec les loups pour dévorer un villageois. Lors des 2^E premières nuits, elle se réveille également seule et choisit un joueur. S'il s'agit un villageois doté d'un pouvoir, il le perd sur le champ et devient simple villageois.

Colosse : Doté d'une force exceptionnelle, il riposte s'il est éliminé par les loups-garous pendant la nuit. Dans ce cas, le meneur l'appelle afin qu'il choisisse quel loup-garou il souhaite éliminé.

Singe savant : Une fois dans la partie, le singe savant peut se réveiller la nuit pour découvrir le rôle des joueurs. Pour cela, il désigne l'un d'entre eux et voit le rôle. Si celui-ci fait partie du camp des villageois, le singe savant peut continuer à découvrir des rôles, ou choisir de s'arrêter. Attention, s'il découvre un loup-garou, il est immédiatement éliminé.

Autres rôles cachés / de nuit :

Loup Garou : Attaque en secret, après concertation avec la meute, pour éliminer une victime chaque nuit.

Sorcière : Possède une Potion de Vie pour sauver la victime ciblée par les loups, et une Potion de Mort pour tuer un joueur de son choix. Chaque potion ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Petite Fille : Espionne discrètement la réunion des loups-garous pour en déduire des indices.

Voyante : Découvre secrètement le rôle d'un joueur chaque nuit.

Salvateur : Protège un joueur chaque nuit contre une élimination par les loups-garous.

Chasseur : En cas d'élimination, il peut immédiatement tirer sur un joueur de son choix.

Enfant Sauvage : Initialement villageois, il peut devenir loup en fonction de la disparition de ses modèles de jeu.

Chevalier à l'épée rouillée : S'il est tué par un loup-garou durant la nuit, alors le premier loup-garou à sa droite meurt au lever du jour.

Loup blanc : Il doit être le dernier loup en vie pour remporter la partie. Certaines nuits, il se réveille pour dévorer un loup-garou.

Pyromane : Il peut décider, une fois dans sa vie, de brûler un bâtiment, faisant disparaître le rôle de jour associé à ce bâtiment dans le village.

Servante : Juste avant la révélation du rôle d'un des morts de la nuit, au lever du jour, elle peut annoncer son rôle et prendre le rôle de nuit du joueur décédé.

Cupidon : Au début de la première nuit, il lie deux joueurs par un amour fatal. Si un des amoureux meurt, le second se suicide.

Soeurs : La première nuit, à l'appel de leur rôle, les soeurs se réveillent et se reconnaissent. Au cours de la partie, en fonction de la volonté du maître du jeu, elles se réveillent de nouveau et se concertent rapidement et en silence sur les décisions à prendre pour sauver le village.

Trois frères : La première nuit, à l'appel de leur rôle, les trois frères se réveillent et se reconnaissent. Au cours de la partie, en fonction de la volonté du maître du jeu, ils se réveillent de nouveau et se concertent rapidement et en silence sur les décisions à prendre pour sauver le village.

Ancien : Si l'ancien est désigné par le village lors du conseil pour la première fois, celui-ci révèle son rôle et ne meurt pas. Il range sa carte, son rôle redevenant "secret". Si l'ancien est de nouveau désigné lors d'un conseil, il décède.

Comédien : Avant la partie, le maître du jeu choisit 3^N cartes personnages avec des capacités spéciales (sauf loup-garou). Chaque nuit, à l'appel du meneur, le comédien peut désigner une de ces cartes et utiliser le pouvoir correspondant jusqu'à la nuit suivante. Si le comédien utilise une carte personnage, le maître du jeu retire cette carte, qui ne pourra plus être utilisée.

Rôles de jour / métiers :

Fermier : Les fermiers votent pour désigner parmi eux le maire. Lorsque le maire meurt, il désigne son successeur parmi les fermiers survivants. Le vote du maire compte double et tranche en cas d'égalité.

Boulangier : Comme le boulangier se lève aux aurores pour faire le pain, au moment où le maître du jeu dit aux Loups-Garous de se rendormir il peut ouvrir rapidement les yeux afin de tenter de les apercevoir, avant de les refermer.

Tavernier : Le tavernier possède un jeton d'immunité. Les loups-garous ne le dévorent pas, et les villageois ne peuvent pas voter contre lui. S'il a voté contre une personne qui se trouve éliminée (même graciée), il perd son immunité. La tradition du crous veut qu'il vote toujours avant les autres (sauf s'il a perdu son immunité). En accord avec l'aide-tavernier, il peut lui confier temporairement cette immunité. Si le Tavernier est à la taverne, l'aide-tavernier peut se déplacer dans le village, et inversement.

ATTENTION AU DROIT DU TRAVAIL !

Aide-tavernier : L'aide-tavernier agit avec l'accord du Tavernier. Il peut récupérer son immunité et son jeton pour le conseil et la nuit suivante. Tant qu'il les détient, il ne peut être ni dévoré ni voté. Si le Tavernier est à la taverne, l'aide-tavernier peut se déplacer dans le village, et inversement. S'il vote contre une personne éliminée, même graciée, l'immunité transférée est perdue. Si le tavernier meurt, l'aide-tavernier le remplace immédiatement.

ATTENTION AU DROIT DU TRAVAIL !

Barbier : Une fois dans la partie, le barbier peut tuer un joueur. Si il s'agit d'un loup-garou, alors le loup-garou meurt. Si il s'agit d'un villageois, le barbier meurt également.

Bailleur : Lorsqu'un bâtiment se libère, le bailleur peut désigner un vagabond. Celui-ci peut accepter d'aller dans le bâtiment et de récupérer le "jeton pouvoir" associé.

Instit' : L'instit' n'aime pas qu'on montre du doigt. A chaque début de conseil, il peut interdire à 2 personnes maximum de voter. Il ne peut pas choisir un vagabond.

Juge : Après n'importe quel vote le juge peut, sur demande de la future victime, faire grâce à un villageois désigné par le vote du village. Le joueur ne sera donc pas éliminé et ne révélera pas son "rôle de nuit". Après utilisation, le juge perd son pouvoir et rend son jeton.

Religieux : N'importe quand durant la journée, le religieux désigne un joueur qui aura l'obligation immédiate de lui montrer secrètement sa carte "rôle de nuit" dans le confessionnal. Après son usage, le religieux perd son pouvoir et rend son jeton!

Vagabond : Les pouvoirs de l'institutrice, du barbier et du pyromane n'ont pas d'effet sur lui. Lorsqu'un bâtiment se libère, il peut accepter ou refuser l'offre du bailleur.

Rôles Bonus :

Les anges et démons : Les anges correspondent aux joueurs morts du camp des villageois. Les démons correspondent aux joueurs morts du camp des loups-garous, ainsi que le pyromane. Les anges et les démons auront des missions secrètes pour aider leur camp.