

MOTS-GAROUS

UN JEU D'IDENTITÉS ET DE FORMULES SECRÈTES

TÉLÉCHARGEZ L'APPLI SUR
BEZIERGAMES.COM

Le Maire a découvert une Formule magique. Si vous la prononcez tous ensemble, les Loups-garous seront bannis loin de votre village pour toujours !

Malheureusement, ce pouvoir a privé le Maire de sa voix : il ne peut communiquer qu'avec des pions Oui/Non pour répondre à vos questions.

La Voyante a lu le mot secret dans sa boule de cristal, mais elle doit éviter d'être repérée par les Loups-garous cachés parmi vous... qui le connaissent eux aussi et feront tout pour vous empêcher de le deviner !

Un hurlement retentit aux abords du village. Vous n'avez que quatre minutes pour trouver la Formule, protéger la Voyante et sauver votre foyer !

MATÉRIEL





LA FABULEUSE APPLICATION

Installez l'application *Mots-garous* sur votre appareil iOS ou Android : elle est disponible via Google Play, l'Appstore et le site beziergames.com.

Posez l'appareil au centre de la zone de jeu, où tout le monde pourra le voir et l'entendre. Si vous êtes nombreux, optez pour une tablette plutôt qu'un smartphone.

L'application vous guide pendant la phase de nuit en indiquant la Formule magique au Maire, à la Voyante et au Loup-garou. Elle fournit également des minuteurs qui déterminent le temps imparti pour trouver le mot secret, agir lorsque votre rôle est appelé et discuter entre vous avant le vote final.

Sur l'écran d'accueil, sélectionnez les rôles distribués pour cette partie (sauf le Maire, toujours en jeu par défaut). Un rôle est actif lorsqu'il apparaît en couleurs vives et dans un cadre blanc. Le nombre de joueurs est indiqué en bas à gauche, au-dessus du minuteur ; vous pouvez le modifier en cliquant sur ce bouton.

Le niveau de difficulté se trouve sur la droite. Cliquez sur le bouton pour passer de l'un à l'autre, parmi les quatre disponibles : facile, moyen, complexe et insensé.

Le bouton « Temps de jeu » indique dans quel délai vous devez deviner la Formule. Appuyez longuement dessus pour régler ce minuteur sur une autre durée.



Cliquez sur l'icône d'engrenage pour :

- activer des catégories spéciales de mots (animaux, films, monstres, etc.) ;
- créer des listes personnalisées ;
- accéder aux listes communautaires ;
- décider parmi combien de mots le Maire choisit la Formule ;
- ajuster le volume de la narration et de la musique ;
- changer la durée des minuteurs ;
- obtenir de l'aide sur l'application
- consulter tous les autres paramètres.

Des mises à jour ponctuelles ajouteront de nouvelles fonctions et listes de mots sur l'application *Mots-garous*. Assurez-vous d'avoir installé la dernière version avant de jouer !

Pour jouer sans l'application, voir page 4.

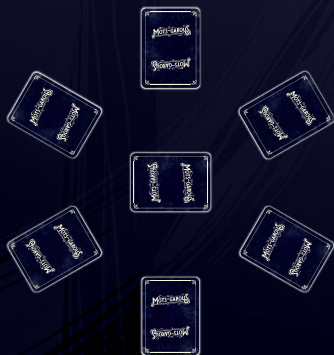
MISE EN PLACE

1. Récupérez les tuiles du Maire, de la Voyante et d'un Loup-garou. Ajoutez suffisamment de Villageois pour que le nombre de tuiles soit égal à celui des joueurs +1, puis mettez de côté les tuiles en surplus. (Par exemple, à 6 joueurs, vous utiliserez 7 tuiles : les 3 rôles principaux et 4 Villageois.)

Si vous êtes entre 7 et 10, remplacez l'un des Villageois par le second Loup-garou.

2. Séparez les pions Oui/Non (✓/✗) et les pions Peut-être (?) en deux réserves distinctes, dans l'insert inclus au fond de la boîte. Posez les pions Presque (⚡) et Pas du tout (⊖) par-dessus, puis glissez le gros pion Correct (⚡) verticalement sur un bord.

3. Mélangez les tuiles et distribuez-en 1 face cachée à chaque joueur, qui la consulte discrètement. Laissez la dernière tuile au milieu de la table. (Par exemple, à 6 joueurs, votre zone de jeu devrait ressembler à l'illustration ci-dessous.)



LE MAIRE

Le joueur qui a reçu la tuile du Maire la révèle, puis prend celle restée au centre de la table et la regarde discrètement : il s'agit de son rôle secret. Il récupère ensuite les réserves de pions et les place devant lui.

Enfin, il installe l'appareil électronique à distance aussi égale que possible de tous les joueurs, en s'assurant de pouvoir lui-même l'atteindre facilement.



Si personne n'a reçu la tuile du Maire (parce qu'elle est au milieu de la table), le joueur assis à gauche du précédent Maire la récupère et la révèle ; son rôle secret est celui de son *autre* tuile. Si c'est la première partie, redistribuez l'ensemble des tuiles jusqu'à ce que quelqu'un annonce la phase de nuit.

LA PHASE DE NUIT

Pour lancer la partie, le Maire clique sur le bouton « Jouer » dans l'application.

La narratrice demande à tous les joueurs de fermer les yeux, puis au Maire de se réveiller et d'indiquer son rôle secret (Voyante, Villageois ou Loup-garou) en le sélectionnant sur l'écran.



L'application affiche ensuite une liste de mots parmi laquelle le Maire choisit la Formule magique pour cette partie (le plus souvent, quelque chose que les joueurs réussiront à deviner).

NOTE : la Formule peut être composée de plusieurs mots, notamment s'il s'agit d'un nom propre.



La Formule apparaît à l'écran pour que le Maire la retienne, puis la narratrice lui demande de refermer les yeux.

JOUER SANS L'APPLICATION

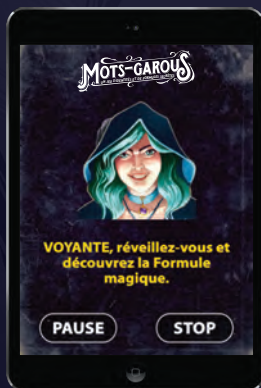
Si vous ne voulez pas utiliser l'application, le Maire peut gérer le temps et appeler les rôles à sa place. Utilisez n'importe quel minuteur et réglez-le sur la durée souhaitée.

Au début de la phase de nuit, tous les autres joueurs ferment les yeux. Le Maire écrit une Formule de son choix sur une ardoise effaçable (ou un morceau de papier), qu'il pose bien en vue avant de fermer lui aussi les yeux. Il demande alors à la Voyante de se réveiller, de consulter

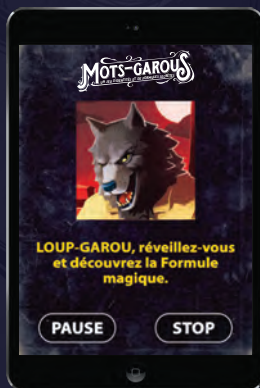
la Formule pendant quelques secondes et de se rendormir, puis il fait de même avec le Loup-garou.

Le Maire ouvre ensuite les yeux, retourne l'ardoise pour cacher le mot secret, demande à tout le monde de se réveiller et lance le minuteur. Il ne peut plus parler jusqu'à la fin de la phase de jour. La partie continue tel qu'indiqué sur les pages suivantes ; le Maire remplace l'application pour gérer les pions et le temps, y compris avant le vote final.

C'est ensuite au tour de la Voyante de se réveiller lorsque l'application appelle son rôle. Elle consulte la Formule magique, puis se rendort.



Enfin, la narratrice s'adresse au Loup-garou. Il ouvre les yeux pour découvrir la Formule et les referme après quelques secondes.



LA PHASE DE JOUR

L'application demande alors à tout le monde de se réveiller, et le minuteur démarre.



Pendant la phase de jour, les joueurs tentent de deviner la Formule magique en posant des questions auxquelles il est possible de répondre par « Oui » ou par « Non ».

Le Maire n'a pas le droit de parler : il doit donner un pion Oui/Non (sur la face appropriée), Peut-être () ou Presque () au joueur qui a posé la question.

En général, son objectif est que l'équipe du village (lui-même, la Voyante et les Villageois) gagne la partie en devinant la Formule. Il doit donc répondre aux questions de manière à aiguiller les autres joueurs vers la bonne réponse.



Le Maire n'a le droit ni de parler ni de désigner un joueur ou un pion avant que le minuteur ne s'achève ou que la Formule n'ait été trouvée. Il ne peut ignorer *aucune* question qui lui est posée, même s'il y a déjà répondu auparavant.

Si les joueurs perdent le fil parce qu'ils ont mal compris une réponse, le Maire peut indiquer qu'ils s'éloignent beaucoup trop de la Formule en posant le pion Pas du tout () au milieu de la table ou directement devant quelqu'un. Cette information bonus n'est disponible qu'une seule fois par partie, et le Maire doit quand même répondre à la question posée avec un pion Oui/Non () ou Peut-être ()

À l'exception du Maire, les joueurs peuvent communiquer et débattre pendant la phase de jour. Ils ne peuvent poser qu'une seule question à la fois, et doivent donc se mettre d'accord. Le Maire n'a pas le droit de parler, même pour confirmer une question ou réponse précédente.

Tant que la phase de jour n'est pas terminée, aucun joueur (pas même le Maire) ne peut regarder la Formule ou en discuter avec des personnes extérieures à la partie.

La quantité de pions est limitée : sitôt qu'il donne le dernier Oui/Non (✓/✗) à quelqu'un, le Maire doit cliquer sur le bouton indiquant qu'il est à court de pions, ce qui met aussitôt un terme à la phase de jour.



Les joueurs doivent donner la Formule de façon franche et directe pour qu'elle soit valide, par exemple en demandant « C'est le mot "chien" ? » ou « Est-ce que c'est "chien" ? ».

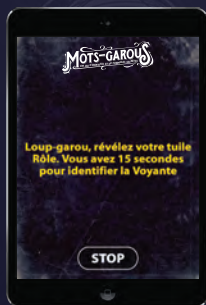
Une mention indirecte (comme « Est-ce que c'est une race de chien ? ») n'est pas valide, même si elle inclut le mot secret. Dans ce genre de cas, le Maire peut choisir de répondre avec le pion Presque (ⓘ), s'il ne l'a pas déjà utilisé.

SI QUELQU'UN DEVINE LA FORMULE



Si les joueurs trouvent le mot secret avant la fin du minuteur, le Maire clique sur le bouton  et donne le pion correspondant à celui qui l'a deviné.





Après que la Formule a été devinée, seul le Loup-garou révèle sa tuile Rôle. Il a alors une dernière chance de gagner s'il identifie la Voyante.

Dès que le minuteur se déclenche, tous les joueurs (y compris le Maire) peuvent argumenter et annoncer quel est leur rôle secret, voire mentir. Personne ne doit montrer sa tuile avant que le Loup-garou n'ait voté, mais chacun peut tenter de brouiller les pistes.

Le Loup-garou n'a que 15 secondes pour se décider, puis il désigne un joueur qui doit révéler sa tuile. S'il s'agit bien de la Voyante, le Loup-garou gagne la partie ; sinon, c'est l'équipe du village qui l'emporte.



SI PERSONNE NE DEVINE LA FORMULE

Si les joueurs tombent à court de temps ou de pions avant d'avoir trouvé le mot secret, ils ont 1 minute pour débattre ensemble de l'identité du Loup-garou caché parmi eux.

Dès que le minuteur se déclenche, tous les joueurs (y compris le Maire) peuvent se défendre et affirmer qu'ils appartiennent à l'équipe du village, que ce soit vrai ou non. *Personne* ne doit montrer sa tuile avant la fin du vote final.

Lorsque le temps est écoulé, chacun accuse un *autre* joueur en le pointant du doigt, et celui qui a reçu le plus de voix doit révéler sa tuile. S'il s'agit bien du Loup-garou, l'équipe du village gagne la partie ; sinon, c'est le Loup-garou qui l'emporte.

En cas d'égalité pour la majorité de voix, tous les joueurs concernés révèlent leurs tuiles. Si l'un d'entre eux est bien le Loup-garou, l'équipe du village gagne la partie. Si le vote s'avère nul parce que les joueurs ont reçu 1 voix chacun, c'est le Loup-garou qui l'emporte.



OUPS !

Il peut arriver que vous trouviez la Formule à la dernière seconde et que le Maire n'ait pas le temps de cliquer sur le bouton 🟡 ou, au contraire, qu'il clique dessus par erreur alors que le mot secret n'a pas été deviné.

Dans un cas comme dans l'autre, il peut corriger le tir en cliquant sur le bouton « Oups ! ». Il accède ainsi à l'autre situation de fin de partie, au lieu de celle déclenchée par erreur.

NOUVELLE PARTIE

Cliquez sur le bouton « Rejouer » pour relancer immédiatement une partie de *Mots-garous*, avec les mêmes paramètres que la précédente. Depuis cet écran final, vous pouvez aussi modifier le niveau de difficulté ou retourner à l'accueil.



MAIRE-GAROU

Si le Maire est également un Loup-garou, il n'a pas intérêt à ce que les joueurs devinent la Formule : sa condition de victoire est la même que l'équipe des loups. Dans ce cas, il aura tendance à choisir un mot légèrement plus difficile dans la liste proposée. Pendant la phase de jour, lorsqu'il distribue les pions, le Maire-garou peut induire les joueurs en erreur (et même leur mentir) pour les détourner de la bonne réponse... mais il prend alors le risque d'être démasqué par la Voyante !



MAIRE-VOYANTE

Si le Maire est aussi la Voyante, il ne recevra aucune aide pour faire deviner la Formule au reste de l'équipe du village. Mieux vaut donc qu'il opte pour un mot plus facile... mais pas trop, sans quoi le Loup-garou pourrait comprendre sa stratégie et l'identifier comme Voyante !



SECOND LOUP-GAROU

Lors d'une partie à 7+ joueurs, ajoutez le second Loup-garou aux tuiles distribuées pendant la mise en place. Il remplace l'un des Villageois, de sorte que le nombre de tuiles (y compris celle du Maire) reste toujours égal à celui des joueurs +1.



Quand les deux Loups-garous sont en jeu, l'application leur permet de se reconnaître l'un et l'autre avant de découvrir le mot secret sur l'écran.

Si quelqu'un parvient à deviner la Formule magique, chaque Loup-garou révèle sa tuile et peut voter pour un joueur différent après un délai de réflexion de 30 secondes. Les deux cibles retournent alors leurs tuiles : si l'une d'elles est bel et bien la Voyante, l'équipe des loups gagne la partie.

Si *personne* ne devine la Formule magique, les joueurs n'ont besoin de démasquer qu'un seul Loup-garou pour l'emporter. Du moment que l'un ou l'autre des Loups-garous reçoit la majorité des voix, l'équipe du village gagne la partie.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Les membres de l'équipe du village feraient bien de prêter attention à l'attitude de tout le monde. Si quelqu'un joue trop lentement ou fait dévier la trame des questions, il s'agit peut-être d'un Loup-garou.

La Voyante doit prendre garde à ne pas poser de questions trop évidentes, ou l'équipe des loups comprendra facilement qui elle est.

Un Loup-garou a tout intérêt à empêcher l'équipe du village de trouver la bonne réponse. Sans trop en faire, il peut gaspiller du temps et des pions en posant des questions superflues. Il doit également observer les autres joueurs dans l'espoir d'identifier la Voyante.

LISTES PERSONNALISÉES

Vous pouvez créer vos propres listes de Formules magiques depuis l'appareil sur lequel est installée l'application *Mots-garous*.

Inscrivez ou copiez/collez les mots de votre choix, puis donnez un nom à la liste et attribuez-lui un niveau de difficulté parmi les quatre existants.

Vous pouvez même télécharger les listes proposées par d'autres joueurs en filtrant votre recherche par langue, catégorie et/ou niveau de difficulté. Si vous souhaitez partager les vôtres, rendez-vous sur le site werewords.com.

ÉDITION DELUXE

Une version plus difficile de *Mots-garous* permet aux joueurs chevronnés de relever d'autres défis. Cette *Édition Deluxe* propose les rôles spéciaux et le mode de jeu résumés ci-dessous. À l'heure actuelle, elle n'est pas disponible en français.

L'*Apprentie* remplace la *Voyante* pour aider le Maire s'il a reçu ce rôle.

Le *Disciple* est dans l'équipe des loups. Même s'il ne connaît pas la Formule, il fait de son mieux pour que personne ne la devine.

La *Devineresse* voit les premières lettres de chaque mot qui compose la Formule magique.

Les *Francs-maçons* se reconnaissent l'un et l'autre mais n'ont pas accès à la Formule.

La *Chose (qui rôde dans la nuit)* tapote l'un de ses voisins sur l'épaule pour lui faire savoir qu'elle est dans l'équipe du village.

La *Médium* sait qui est la *Voyante* mais ne connaît pas la Formule.

La *Sosie* regarde la tuile d'un autre joueur et adopte le même rôle pendant cette partie.

Le mode *Mots-pressés* se joue comme un *Pendu* : vous avez moins de temps pour deviner la Formule, mais vous recevez quelques indices... de la part de l'équipe des loups !

BÊTA-TESTEURS

Un grand merci à Carol Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Jason Boles, Scott Caputo, Bay Chang, Jeremy Commandeur, Audrey Cueto, Eric Edens, Randy Farmer, Jim Ferguson, Emmanuel Fontes, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Trip Godel, Clara de Guzman, Fil de Guzman, Kristen Hanson, Mike Heir, Ian Kelso, Dean Lizardo, Timothy Ly, Richard New, Aaron Newman, Xuan Nguyen, Timothy Pan, Cameron Paul, Tiffany Quan, Bryon Quick, Jeff Quick, Meredith "Money" Quick, Amanda Sabolish, Steve Samson, Greg Schloesser, Tony Sladek, Kellen Snook, Phoebe Wild, Ray Wisneski et Karen Woodmansee.

UN MOT SUR L'AUTEUR

Ted Alspach a conçu beaucoup d'excellents jeux parmi lesquels *Loup-garou pour une nuit*, *Castles of Mad King Ludwig*, *Maglev Metro* et *Suburbia*.

UN MOT SUR L'ARTISTE

Roland MacDonald est un illustrateur spécialisé dans les jeux de société, fort de 12 ans d'expérience allant de SEGA à Bézier Games, Inc. Il adore les jeux et en a lui-même conçu quelques-uns.



PDG : Ted Alspach
Directrice générale : Toni Alspach
Développement de l'application : Steven Melton et Erik Coburn
Service client : Ryan Moore
Licences et coordination : Renée Harris
Marketing : Jay Bernardo
Événementiel : Kevin Padula

info@beziergames.com



Traduction et responsabilité éditoriale : Elodie Nelow
Relecture : Elric Rozet
Maquette : Lukasz Kempinski
Distribution : Davy Spychala
Marketing et communication : Guillaume Gigueux
Événementiel : Théo Vitte

info@luckyduckgames.com

© 2024 Werewords, Werewords: Deluxe Edition et Speedwords sont TM de Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777, USA. Bezier Games, Inc. et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc. Tous droits réservés. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielnińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

