

Thiercelieux : le jeu du loup garou





Thiercelieux

Jeu de rôle : les loups-garous de Thiercelieux.

INTRODUCTION : tout se passe dans un village d'apparence normale, le petit hameau de Thiercelieux, mais où chaque nuit des villageois se transforment en loups-garous pour dévorer d'autres villageois. Chaque joueur incarne un villageois ou un loup-garou.

Le jeu se compose de cartes représentant chacune une identité : les cartes loups-garous sont toutes les mêmes mais certains villageois possèdent un pouvoir...

Retrouvez des modèles à la fin de cet article pour créer votre propre jeu.

Intérêt : observation et déduction

Matériel : 1 jeu de 24 cartes (4 loup-garou, 14 simple villageois, 1 voyante, 1 chasseur, 1 sorcière, 1 voleur, 1 cupidon, 1 petite fille et 1 capitaine)

Tranche d'âge : de 9 à 12 ans et + **8 joueurs ou plus**

Lieu : intérieur

Les loups-garous : chaque nuit, ils dévorent un villageois de Thiercelieux. Le jour, ils essaient de se faire discrets pour masquer leur identité et échapper au courroux des villageois. Suivant le nombre de joueurs et des variantes appliquées il y a 1, 2, 3 ou 4 loups-garous. Un loup-garou ne peut dévorer un loup-garou.

Les villageois (tous ceux qui ne sont pas loups-garous) : chaque nuit, les loups-garous dévorent l'un d'entre eux. Ce joueur est éliminé du jeu. Les survivants se réunissent le lendemain matin et essaient de remarquer, chez les autres joueurs, les signes qui trahiraient leur identité nocturne de lycanthrope. Après discussions, ils votent l'exécution d'un suspect qui sera éliminé du jeu. Selon la carte qu'ils ont reçu ils peuvent avoir un pouvoir.



Le simple villageois : aucune compétence particulière. Ses armes sont la capacité d'analyse pour identifier les loups-garous et la volonté de conviction pour empêcher son exécution.



Le chasseur : s'il se fait dévorer par les loups-garous ou exécuter par les joueurs, il doit répliquer avant de rendre l'âme, en éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.



La voyante : chaque nuit, elle découvre la personnalité d'un joueur de son choix et peut alors aider les autres villageois tout en restant discrète pour ne pas être démasquée par les loups-garous.



La sorcière : sait concocter 2 potions très puissantes. Une potion de guérison, pour ressusciter un joueur tué par les loups-garous, une potion d'empoisonnement, utilisée la nuit pour éliminer un joueur. Elle ne peut utiliser chaque potion qu'une seule fois dans la partie. Elle peut utiliser les 2 potions dans la même nuit. Le matin suivant il pourra donc y avoir soit 0 mort, 1 mort ou 2morts. Elle peut se guérir elle-même si elle vient d'être attaquée par les loups-garous.



Cupidon : a le pouvoir de rendre 2 personnes amoureuses. La première nuit, il désigne les 2 joueurs amoureux. Il peut se désigner. Si l'un des amoureux est éliminé, l'autre meurt de chagrin immédiatement. Un amoureux ne doit jamais voter contre son aimé, ni lui porter aucun préjudice. ATTENTION si l'un des 2 amoureux est un loup-garou et l'autre un villageois, le but de la partie change pour eux. Pour vivre leur amour et gagner la partie, ils doivent éliminer tous les autres joueurs, loups-garous et villageois, en respectant les règles de jeu.



Le capitaine : est élu par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être capitaine et on reçoit donc cette carte en plus de sa carte personnage. Dorénavant, les votes de ce joueur comptent double. Si il se fait éliminer, il désigne son successeur avant de rendre l'âme.



La petite fille : peut espionner les loups-garous pendant leur réveil en entrouvrant les yeux. Si elle se fait surprendre par un des loups-garous, elle meurt immédiatement (en silence), à la place de la victime désignée. Elle n'a pas le droit d'ouvrir grand les yeux pour se faire passer pour un loup-garou.



Le voleur : si on veut jouer le voleur, il faut ajouter 2 cartes simples villageois en plus de toutes celles déjà choisies. Les 2 cartes non distribuées seront placées au centre de la table face cachée. La première nuit, le voleur pourra prendre connaissance des 2 cartes et échanger sa carte contre une des 2 autres. Si ces cartes sont 2 loups-garous, il est obligé d'échanger sa carte contre un des 2 loups-garous. Il jouera désormais ce personnage jusqu'à la fin de la partie.

Règle du jeu du loup garou Thiercelieux

Un meneur de jeu est désigné et dirige le village de Thiercelieux (il ne joue pas) et il distribue 1 carte personnage (face cachée) à chaque joueur. Chaque joueur regarde discrètement son personnage et repose la carte face cachée devant lui.

LE MENEUR ENDORT LE VILLAGE : le meneur dit "**c'est la nuit, tout le village de Thiercelieux s'endort, les joueurs ferment les yeux**". Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Puis selon les personnages mis en jeu, le meneur appelle les différents personnages.

TOUR DE PREPARATION :

- Le meneur appelle le voleur : le meneur dit "**le voleur se réveille !**" Le joueur qui possède la carte voleur ouvre les yeux et regarde discrètement les 2 cartes cachées au milieu, puis change éventuellement de personnage. Le meneur dit "**le voleur se rendort**". Le voleur referme les yeux.
- Le meneur appelle Cupidon : le meneur dit "**Cupidon se réveille !**" Cupidon ouvre les yeux et désigne 2 joueurs. Le meneur fait le tour de la table et touche discrètement le dos des 2 amoureux. Le meneur dit "**Cupidon se rendort**". Cupidon referme les yeux.
- Le meneur appelle les amoureux : le meneur dit "**les amoureux se réveillent, se reconnaissent, et se rendorment !**" Ils ne se montrent pas leur carte de sorte que chacun ignore la véritable personnalité de l'être aimé. Puis le meneur suit le tour normal.

TOUR NORMAL : varie selon le choix des personnages en jeu et leur survie dans la partie, mais les personnages de Thiercelieux sont toujours appelés dans l'ordre suivant :

- Le meneur appelle la voyante : le meneur dit "**la voyante se réveille et désigne un joueur dont elle veut sonder la véritable personnalité !**". Le meneur montre à la voyante la face cachée de la carte du joueur qu'elle a désigné. Le meneur dit "**la voyante se rendort**". La voyante referme les yeux.
- Le meneur appelle les loups-garous : le meneur dit "**les loups-garous se réveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime !**". Les loups-garous (et eux seulement) lèvent la tête, ouvrent les yeux, se concertent en silence et désignent une victime. Durant ce tour, la petite fille peut espionner les loups-garous en entrouvrant discrètement les yeux (elle n'y est pas obligée). Si elle se fait prendre, les loups-garous peuvent changer d'avis et elle meurt à la place de la victime éventuellement choisie. Le meneur dit "**les loups-garous repus se rendorment et rêvent de prochaines victimes savoureuses !**". Les loups-garous ferment les yeux.
- Le meneur appelle la sorcière : le meneur dit "**la sorcière se réveille, je lui montre la victime des loups-garous. Va-t-elle user de sa potion de guérison ou d'empoisonnement ?**". Le meneur montre à la sorcière la victime des loups-garous. Si elle utilise 1 potion, elle doit désigner au meneur sa cible avec le pouce tendu vers le haut pour la guérison, ou vers le bas pour l'empoisonnement. Le meneur révélera son effet éventuel le matin suivant.
- Le meneur réveille tout le village de Thiercelieux : le meneur dit "**c'est le matin, le village se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux, tout le monde sauf...**" le meneur désigne alors le ou les joueurs qui ont été victimes des loups-garous ou de la sorcière durant la nuit. Ce ou ces joueurs révèlent leur carte car ils sont éliminés. Si un de ces joueurs est le chasseur, il a le droit de répliquer et de tuer immédiatement un autre joueur de son choix. Si un des joueurs est un des 2 amoureux, l'autre amoureux meurt immédiatement. Si un des joueurs est le capitaine, il désigne son successeur.

- Le village débat des suspects. **Le meneur anime et relance les débats.** Un bruit suspect pendant la nuit, un comportement bizarre par rapport à un autre joueur, ou une façon de voter toujours identique de certains villageois, voici des exemples d'indices qui peuvent laisser suspecter certains joueurs d'être loups-garous (chaque villageois tente de démasquer un loup-garou et de faire voter contre lui, les loups-garous doivent se faire passer pour des villageois, la voyante ainsi que la petite fille doivent aider les autres villageois mais sans mettre trop tôt leur vie en danger en exposant leur identité, les amoureux doivent se protéger l'un l'autre).
- Le village vote : chaque joueur pointe son doigt vers le joueur qu'il souhaite éliminer. Le joueur qui a le plus de voix est éliminé. La voix du capitaine compte double. En cas d'égalité le vote du capitaine désigne la victime.
- Le village s'endort : le meneur dit "**c'est la nuit, les survivants se rendorment !**" les joueurs referment les yeux. Les joueurs éliminés se taisent, surtout quand ils découvrent qui sont les loups-garous. Le jeu reprend au début du tour normal.

CONDITION DE VICTOIRE : les villageois de Thiercelieux gagnent dès qu'ils réussissent à éliminer le dernier loup-garou. Les loups-garous gagnent s'ils éliminent le dernier des villageois. Si les amoureux sont 1 loup-garou et 1 villageois, ils gagnent dès qu'ils ont éliminé tous les autres.

CONSEILS AU MENEUR : votre rôle est fondamental, de votre talent dépend l'ambiance du jeu. Grâce à vous les joueurs vont passer un bon moment. N'hésitez pas à créer une atmosphère d'angoisse. Installez un suspense quand vous révélez les victimes loups-garous. N'hésitez pas à relancer les débats s'ils s'épuisent. Les phrases d'appel nocturne des personnages vous sont données en exemple. Quand vous aurez bien maîtrisé la technique, laissez-vous aller à un délire plus personnel.

Mon avis : ambiance "mortelle" assurée pour tous au village de Thiercelieux. J'ai déjà fait des parties avec des amis en soirée où tout le monde s'est pris au jeu !!! Lorsque je travaillais en village vacances je le faisais souvent avec les adolescents qui sont très friands de ce jeu, je dirais même plus ils adorent !!! Je l'ai également mis en place en accueil de loisirs avec des enfants de 9 à 12 ans, nous n'avions pas le jeu de cartes et en avons créé un lors d'une activité manuelle. Le jeu est normalement à partir de 10 ans mais pas de soucis pour y jouer à partir de 9 ans. Les parties sont assez rapides à jouer, n'hésitez pas à en faire plusieurs et à varier les personnages. Il existe 2 extensions : Nouvelle Lune qui apporte 5 nouveaux personnages et quelques cartes événements et Le Village qui apporte 13 personnages (pour cette extension il faudra donc être au moins 20 joueurs) merci à Marc pour ce rappel.

FAIRE VOTRE PROPRE JEU DE CARTES, EXEMPLE :

Voici un chouette exemple d'un jeu que l'on peut créer soi-même, ces modèles ont été créés par une amie animatrice avec des ados lors d'un camp, le résultat est vraiment génial. Ils ont même créé des cartes de villageoises et une carte de loup garou au féminin !

Merci [Noukaa](#), ces idées seront certainement appréciées par de nombreux lecteurs !!





Autres jeux de rôle : le [jeu du killer](#) et [mafia](#) (pour les ados) !!