

Trois fois plus de plaisir : Combiner le jeu "Loup-Garou pour une Nuit" et/ou "Loup-Garou pour un Crépuscule"

Pour varier les parties, il est possible de combiner les personnages des trois jeux.* Dans ce cas, préparez les dépliant de MJ nécessaires ou utiliser l'appli. L'ordre de réveil de tous les personnages devient alors le suivant :

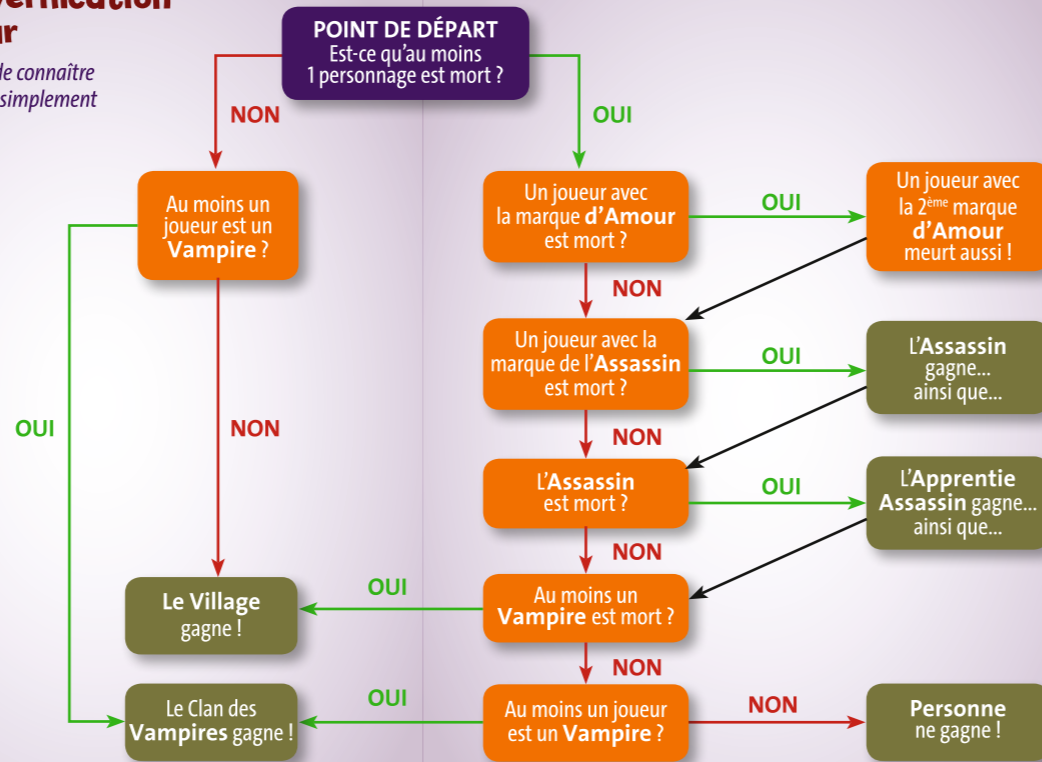
-8 : Copycat, -6 : Vampire, -6B : Comte, -6C : Renfield, -5 : Pestiférée, -4 : Cupidon, -3 : Comploteuse, -2 : Prêtre, -1 : Assassin, -1B : Apprentie assassin — **Tous les joueurs : regardent leur marque** — 0 : Sentinelle, 2 : Loup-garou, 2B : Loup alpha, 2C : Loup shaman, 3 : Sbiro, 4 : Franc-maçon, 4B : La Chose, 5 : Voyante, 5B : Apprentie voyante, 5C : Chasseur de fantômes, 5D : Trappeur, 6 : Voleur, 6B : Sorcière, 6C : Pickpocket, 7 : Noiseuse, 7B : Idiot du village, 7C : Diseuse de bonne aventure, 7D : Gremlin, 8 : Soûlard, 9 : Insomniaque, 10 : Divinateur, 11 : Conservateur.

IMPORTANT ! Des adaptations concernant certains personnages figurent à la page 20 de la notice. Les conditions de victoire changent aussi légèrement si vous combinez les jeux entre eux.

***Exception :** La Doppelgänger de "Loup-Garou pour une Nuit" ne peut pas être combinée avec "Vampire pour une Nuit".

Schéma de vérification du vainqueur

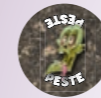
Si vous n'êtes pas sûrs de connaître le vainqueur, répondez simplement à ces questions :



Attention aux marques et personnages suivants :



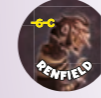
Marque du Vampire : le joueur qui possède la marque du Vampire est considéré comme un vampire et gagne ou perd avec le Clan des Vampires.



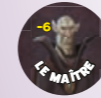
Pestiférée / Marque de Peste : celui ou ceux qui pointent du doigt le joueur avec la marque de Peste ne peuvent plus gagner, même si leur équipe l'emporte.



Comploteuse / Marque Traître : le joueur qui possède la marque du Traître ne gagne que si un membre de son équipe meurt.



Renfield : il gagne avec le Clan des Vampires, mais n'est pas un Vampire. S'il n'y a aucun Vampire, il appartient au village et gagne avec eux.



Maître : si un Vampire le pointe du doigt, il ne peut pas mourir.



En tant que Maître de Jeu (ou MJ), vous devez appeler à tour de rôle les personnages qui se réveillent pendant le crépuscule et la nuit, puis organiser le vote à la fin de la journée. Si vous jouez avec l'appli., vous n'avez pas besoin de MJ.

Attention ! Le MJ participe également au jeu : vous incarnez un personnage, effectuez éventuellement une action au crépuscule ou durant la nuit et prenez part aux débats durant la journée. Il est donc primordial que vous ne voyiez pas les autres joueurs ouvrir les yeux. Vous devez rappeler aux autres de n'ouvrir les yeux que lorsque vous avez fini de lire entièrement le texte se rapportant à leur personnage.

Annoncez, dans l'ordre indiqué, quel personnage se réveille en premier et quelle action il peut effectuer. Fermez ensuite les yeux et attendez environ 5 secondes pour laisser au joueur le temps d'effectuer son action. Puis passez au personnage suivant. Bien entendu, ne lisez que les textes correspondant aux personnages en jeu !

Conseil : Les jetons vous permettent de vous souvenir quels personnages vous avez déjà appelés : il vous suffit pour cela de les retourner au fur et à mesure (sur la face plus claire) après avoir lu le texte les concernant. Les jetons vous indiquent également l'ordre dans lequel les personnages interviennent.

Annonces du MJ

Lisez les textes en gras l'un après l'autre. Si un personnage n'est pas en jeu, sautez simplement son paragraphe. À chaque fois que vous avez fini de lire le texte d'un personnage, fermez les yeux et attendez environ 5 secondes. Vous pouvez ensuite rouvrir les yeux et lire le texte du personnage suivant. Vous trouverez, page 18, comment combiner « Vampire pour une Nuit » avec « Loup-Garou pour une Nuit » et/ou « Loup-garou pour un Crépuscule ».

Phase Crépuscule

« Fermez tous les yeux »

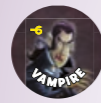


(-8) Copycat

« Copycat, réveille-toi et regarde une des cartes du milieu. Tu incarnes désormais ce personnage. Si ton nouveau rôle est appelé, réveille-toi et effectue l'action correspondante. »

Attendez 5 secondes.

« Copycat, ferme les yeux. »

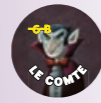


(-6) Vampires

« Vampires, réveillez-vous et regardez s'il y a d'autres Vampires en jeu. Échangez la marque du Vampire contre celle de n'importe quel joueur non Vampire. »

Attendez 5 secondes.

« Vampires, fermez les yeux. »



(-6B) Comte

« Comte, réveille-toi et échange la marque de Peur contre celle de n'importe quel joueur non Vampire. »

Attendez 5 secondes.

« Comte, ferme les yeux. »



(-6C) Renfield

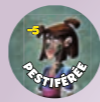
« Vampires, pointez le joueur ayant la marque du Vampire tout en gardant les yeux fermés. »

Attendez 5 secondes.

« Renfield, réveille-toi et identifie les Vampires. Puis échange ta marque contre la marque de la Chauve-souris. »

Attendez 5 secondes.

« Renfield, ferme les yeux. Vampires, baissez vos mains. »

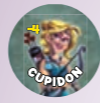


(-5) Pestiférée

« Pestiférée, réveille-toi et échange la marque de Peste contre celle de ton voisin de gauche ou de droite. »

Attendez 5 secondes.

« Pestiférée, ferme les yeux. »

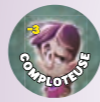


(-4) Cupidon

« Cupidon, réveille-toi. Choisis 2 joueurs et échange leurs marques contre des marques d'Amour. »

Attendez 5 secondes.

« Cupidon, ferme les yeux. »

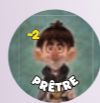


(-3) Complotieuse

« Complotieuse, réveille-toi. Tu peux échanger la marque du Traître contre celle de n'importe quel joueur. »

Attendez 5 secondes.

« Complotieuse, ferme les yeux. »

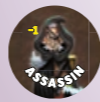


(-2) Prêtre

« Prêtre, réveille-toi et échange ta marque contre une marque de Clarté. Tu peux également échanger la marque d'un autre joueur contre une marque de Clarté. »

Attendez 5 secondes.

« Prêtre, ferme les yeux. »

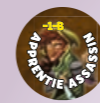


(-1) Assassin

« Assassin, réveille-toi et échange la marque de l'Assassin contre celle de n'importe quel autre joueur. »

Attendez 5 secondes.

« Assassin, ferme les yeux. »



(-1B) Apprentie assassin

« Apprentie assassin, réveille-toi et identifie l'assassin. S'il n'y a pas d'Assassin, échange la marque de l'Assassin contre celle de n'importe quel joueur. »

Attendez 5 secondes.

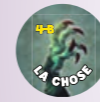
« Apprentie assassin, ferme les yeux. »

Phase Nuit

« Réveillez-vous tous et regardez secrètement votre marque. »

Attendez 5 secondes.

« Maintenant, fermez tous les yeux. »

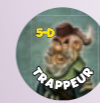


(4B) La Chose

« La Chose, réveille-toi et tapote l'épaule de ton voisin de droite ou de gauche. »

Attendez 5 secondes.

« La Chose, ferme les yeux. »

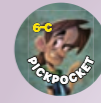


(5D) Trappeur

« Trappeur, réveille-toi. Tu peux regarder la carte d'un joueur et la marque d'un autre joueur. »

Attendez 5 secondes.

« Trappeur, ferme les yeux. »

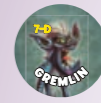


(6C) Pickpocket

« Pickpocket, réveille-toi. Tu peux échanger ta marque avec celle d'un autre joueur puis regarder ta nouvelle marque. »

Attendez 5 secondes.

« Pickpocket, ferme les yeux. »



(7D) Gremlin

« Gremlin, réveille-toi. Tu peux échanger les cartes ou les marques de deux autres joueurs. »

Attendez 5 secondes.

« Gremlin, ferme les yeux. »

Phase Jour

« Réveillez-vous tous et ouvrez les yeux. »

Vous avez maintenant 5 minutes pour discuter entre vous. (Durant les premières parties ou si vous êtes nombreux, laissez un peu plus de temps. Mais avec des groupes expérimentés ou plus restreints, vous pouvez déjà arrêter le débat après 3 minutes.)

Après environ 5 minutes, le MJ invite tous les joueurs à voter. (Si tous les joueurs sont sûrs d'eux, le vote peut avoir lieu avant.)

« À 3, pointez tous un joueur du doigt : 1, 2, 3 ! »

Il n'y a plus qu'à découvrir qui a gagné...