

Les loups-garous de Thiercelieux - 1/2

Dans le petit hameaux de Thiercelieux, plusieurs habitant se transforment la nuit venue en loups-garous et déchiquètent une victime innocente. A son réveil, le village tout entier se décide à agir et désigne le villageois le plus suspect pour le lyncher sur la place publique ! Faites place au jeu de société le plus palpitant au monde...

Les loups-garous de Thiercelieux est un jeu adapté d'un ancien jeu russe appelé "Mafia" où il fallait découvrir 2 policier infiltrés. Mais l'adaptation prend toute son ampleur dans la mesure où le plaisir réside dans l'ambiance lugubre que les joueurs adoptent.

Une salle assombrie, une musique flippante, des chaises, une table, et un maître du jeu un tant soit peu sadique et imaginaire et vous voilà partis pour une soirée de fou !

Pourquoi une soirée de fou ? Pour que vous compreniez, il vous faut les règles de bases !

1. Soyez au minimum 7 !
2. Choisissez un maître du jeu qui sait mettre de l'ambiance dans ce qu'il raconte. En effet tous les joueurs on comme "simple" (hum hum) consigne de suivre ce qu'il dit de faire.
3. Distribuez une carte par personne
4. Regardez la discrètement et placez la face cachée devant vous.
5. Laissez le maître faire son boulot !

Jusque là, tout va bien. Maintenant je vous explique le déroulement de la partie. Il existent 2 clans. **Les loups garous** (plusieurs parmi les joueurs) et **les villageois**. A eux deux, ils constituent **le village**. Le but de chaque camp est de tuer l'autre camp. Parmi **les villageois**, il y a 7 personnages de base. **La voyante** qui a la capacité de sonder l'âme d'un autre joueur à chaque tour, **la petite fille** qui peut espionner **les loups** durant leur sale besogne, **le chasseur** qui replique lors de sa mort et tue un autre joueur, **le voleur** qui peut échanger sa carte parmi deux autres au premier tour, **la sorcière** qui possède deux potions (une qui ressuscite et l'autre qui tue), **Cupidon** qui peut lier deux joueur dans l'amour (ceux-ci ne pourront laisser l'autre mourir sous peine de mourir de chagrin) et **le villageois simple** qui n'a pas de pouvoirs. Il n'est pas obligatoire de jouer avec chaque personnage. Mais comment se mettent-ils en action ?

Après la distribution des cartes, le maître du jeu (**MJ**) raconte l'histoire du village et après une journée de durs labeurs tout **le village** s'endort (**loux-garoux** compris). Pour simuler la nuit, tous les joueurs ferment les yeux. Le MJ demande alors à **la voyante** de se réveiller et de lui désigner le joueur duquel elle voudrait voir la carte. elle ouvre les yeux et silencieusement, elle montre le joueur du doigt. Le MJ retourne la carte lui montre et la remet face cachée dans sa position initiale. **La voyante** referme les yeux, il appelle alors **le voleur** qui choisi parmi les deux cartes restantes le perso qu'il va devenir. Ensuite **Cupidon** va se réveiller et désigner **deux amoureux** au MJ. Cupidon referme les yeux. Le MJ touche la tête **des amoureux** et ensuite les appelle, ils prennent connaissance de leur conjoint et se rendorment. C'est ensuite au tour des **loux** de se réveiller de prendre connaissance de qui ils sont et de se mettre d'accord sur une **victime**. Le MJ retourne la carte du mort et **les loups** se rendorment. Pendant leur tour **la petite fille** peut tenter de les espionner sans se faire voir sinon **les loups** se délectent du corps de la petite espionne insomniaque. Le MJ appelle **la sorcière** qui peut utiliser ses potions pour ressusciter le mort ou tuer un autre perso (Chaque potion n'est utilisable qu'une fois par partie entière). **La sorcière** se rendort et ensuite tout le monde se réveille et aperçoit le résultat (selon les agissements de la sorcière, il peut y avoir 0, 1 ou 2 morts). C'est ici que le jeu devient vraiment marrant. Tout **le village** étant maintenant réveillé, il faut procéder au vote et lyncher un joueur mais avant cela, chaque

Les loups-garous de Thiercelieux - 2/2

joueurs peut aller de son petit argument pour appuyer son idée (j'ai entendu du bruit de tel côté, il a l'air suspect avec son petit sourire, etc). Une fois, le débat bien mené et à partir du moment où tout le monde (**les loups-garous** compris) sait pour qui voter, on vote et élimine celui qui remporte la majorité.

L'intérêt vient des capacités des personnages, **la voyante** et **la petite fille** par exemple on un avantage lors du débat car elle connaissent l'identité de certains joueurs mais elle ne peuvent dévoilé leur rôles sous peine de se faire tuer le nuit suivante. **Les amoureux** doivent tout faire pour sauver leur conjoint s'il est trop suspect sous peine de mourir de chagrin, **les loups** doivent aider leur compatriotes sans trop se dévoiler, etc. Il faut donc parler mais sans trop en dire, parfois trahir, parfois mentir, mais jamais se faire avoir.

Un jeu palpitant, ou l'ambiance et la verve des joueurs contribuent à un plaisir intense qui s'étale sur des parties de 15 à 30 minutes. Où seuls les plus filous s'en sortiront !

Félicitations à leurs créateurs, **Philippe des Pallières et Hervé Marly** qui ont su apporter de Russie un concept magnifique et en faire un jeu palpitant. Deux As d'or de Cannes leur furent destinés : **As d'or du jeu d'animation** et **Grand prix du public** ! Et cela ne s'arretent pas là ! sur leurs [site](#), ils invitent les fans à leur proposer des idées d'extension, de nouveaux poersonnages, etc.

Bref, les loups-garous ne sont pas morts, ils vont hanter nos soirées pour encore un bon petit bout de chair... euh... de temps ! Bon amusement !