

Blood of the Werewolf

Auteur et Illustrations : **Chen, Chih-Fan**

Traduction anglaise : **Kao, Chu-lan**

4 à 9 joueurs, âge : à partir de 10 ans et plus, durée 10 à 15 minutes

Cette lignée au sang maudit existait depuis longtemps. Sous l'effet de la pleine lune ils se transformaient en monstres effrayants, qui grâce à leur force et leurs griffes ils détruisaient tout sur leur passage. Ils tuaient aussi les chasseurs qui essayaient de les tuer, et ils tuaient parfois des membres de leur espèce.

Par tradition, ces espèces se retrouvaient pour une réunion familiale tous les bicentenaire pour éliminer tous les dissidents. Le temps des intrigues et des vengeances étaient à nouveau là...

Aperçu du jeu

C'est un nouveau type de jeu des loups-garous. Vous ne connaîtrez pas votre identité au début du jeu, mais les autres le sauront. Vous devrez donc observer les actions des autres pour essayer de deviner. A la différence du jeu classique des loups-garous, lorsque votre personnage meurt vous pouvez toujours participer aux discussions et vous pourrez même remporter la partie. C'est un jeu rapide qui vous procurera une nouvelle expérience de jeu.

But du Jeu

Les joueurs sont divisés en deux camps (Humains / Loups-garous). Pendant la partie les joueurs accusent les autres grâce à des jetons confidentiels, qui peuvent envoyer les autres joueurs à la mort lors d'un procès familial. Lorsque le nombre de joueurs survivants est en-dessous du seuil de fin de partie, le camp qui a le plus de survivants l'emporte.

Contenu

12 cartes personnages
(6 humains, 6 loups Garous)

10 cartes Mutation

Etendue Sauvage
(qui sert aussi de carte Résumé)

2 jetons confidentiels

Mise en Place

1. Tous les joueurs s'assoient en cercle. Ils mettent de côté la carte étendue sauvage.
2. Selon le nombre de joueurs, prenez le nombre de cartes caractéristiques et de cartes mutations qu'il faut, comme indiqué dans le tableau suivant. Remettez les cartes avec les autres nombres dans la boîte car elles ne seront pas utilisées dans le reste de la partie.

Nombre de Joueurs	4	5	6	7	8	9
Personnages Utilisées	1 - 3	1 - 4	1 - 4	1 - 5	toutes	toutes
Mutations utilisées	1 - 4	1 - 6	1 - 8	toutes	toutes	toutes

3. Mélangez toutes les cartes mutation choisies et distribuez-en une à chaque joueur. les cartes mutations restantes ne seront pas utilisées dans la partie. Les joueurs peuvent regarder leur carte mutation, mais ils doivent faire attention à ce que les autres joueurs ne les voient pas.

4. Mélangez toutes les cartes personnage. Placez deux cartes face cachée au milieu de la table, et mettez un jeton confidentiel sur chacune d'entre elle. Distribuez ensuite une carte à chaque joueur. Mettez les cartes personnages restantes ainsi que les cartes mutations restantes en dessous de la carte Etendue Sauvage ; ces cartes seront utilisées pour déterminer le vainqueur à la fin de la partie. ***Veillez prendre votre carte caractéristique de manière à ce que vous ne voyiez le dos de la carte, et que les autres joueurs puissent voir le contexte de votre carte.**

5. Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche de Février 1999 devient le premier joueur.

Déroulement de la Partie

1. La partie se déroule en un certain nombre de tours. Pendant votre tour vous devez accuser un joueur.

Prenez un marqueur confidentiel ainsi que la carte qui est dessous, soit au milieu de la table soit devant un joueur, et placez-les devant un joueur. Cela montre que vous accusez ce joueur. Vous pouvez vous accuser vous-même. Après l'accusation, votre tour se termine et c'est au joueur à votre gauche de jouer.

● Procès :

A n'importe quel moment de la partie, lorsque vous avez devant vous deux jetons confidentiels, vous devez affronter le procès familial et vous êtes condamné à mort. Placez votre carte personnage sur la table, face cachée, et placez les deux jetons sur les cartes personnages de deux autres joueurs. **Vous NE pouvez toujours PAS à votre propre carte personnage ou aux cartes qui sont sous les jetons confidentiels.** (Les autres joueurs peuvent regarder la carte du personnage qui est mort).

Après la mort de votre personnage, vous perdez tous vos tours restants, et les autres joueurs ne peuvent plus vous accuser. Vous ne pouvez toujours pas regarder votre carte personnage, vous pouvez donc continuer à prendre part aux discussions et vous pouvez essayer d'influencer les autres.

● Révélation :

Pendant votre tour, s'il y a un jeton confidentiel et la carte qui lui est attachée devant vous, vous pouvez regarder la carte qui est dessous, qu'importe la manière dont le jeton est arrivé (vous vous êtes accusé vous-même ou avez été accusé par les autres, etc...). Assurez-vous que les autres joueurs ne voient pas le contexte lorsque vous regardez la carte. Cela vous aidera à identifier le camp auquel vous appartenez.

Si vous recevez un second jeton confidentiel pendant votre tour, vous serez tout d'abord envoyé au procès familial et ensuite vous mourrez. Vous n'aurez donc aucune chance de regarder la carte qui sera en dessous du deuxième jeton.

***Vous ne pouvez regarder la carte qui se trouve sous le jeton que pendant votre tour.**

P2

Mutation :

A moins qu'il soit spécifié autre chose sur la carte mutation, vous pouvez la jouer à n'importe quel moment durant la partie.

Exception : « Supper » (le Souper) doit être utilisée **avant d'accuser**.

Dès que le jeton est placé, il ne peut pas être déplacé.

Les cartes mutation ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

Si votre personnage meurt, vous ne pouvez plus utiliser votre carte mutation.

2. Lorsque le nombre de survivants est passé sous le seuil prédéfini de fin de partie (voir paragraphe suivant), la partie est terminée. Il y a une alternative à ceci, si pendant votre tour, le nombre de survivants est sous le seuil à demander (c'est-à-dire un de moins que le seuil de fin de partie), vous pouvez annoncer que tous les personnages survivants font partie de la même équipe, ce qui met fin à la partie.

Fin de la Partie

Seuil de fin de Partie et Seuil à Demander

Nombre de Joueurs	4 ~ 6	7 ~ 9
Seuil de fin de Partie	2	3
Seuil à Demander	1	2

Résultat de la Demande :

Lorsqu'un joueur annonce que tous les survivants font partie du même camp que le sien, les joueurs regardent si c'est correct. Si c'est le cas, le joueur, et tous les autres joueurs de son camp gagnent la partie (qu'ils soient vivants ou non). Si ce n'est pas le cas, le joueur qui a fait l'annonce meurt immédiatement ; en conséquence le nombre de joueurs survivants sera sous le seuil de fin de partie, procédez comme indiqué dans le paragraphe suivant.

Résultat lorsqu'on atteint le seuil de fin de partie :

Lorsque le nombre de joueurs survivants est sous le seuil de fin de partie, révéléz toutes les cartes des personnages survivants, toutes les cartes sous les jetons, et toutes les cartes qui sont sous la carte Etendue Sauvage. Toute carte détenue par un joueur rapporte **1 point** à son camp. La carte qui est sous un jeton ou sous la carte étendue sauvage rapporte **0,5 point** à son camp. Les joueurs du camp où il y a le plus de points remportent la partie (sans tenir compte des survivants ou des morts).

En cas d'égalité, le joueur du dernier tour et tous ses co-équipiers perdent (sans tenir compte des survivants ou des morts).

Variante : Les Cartes Jumelles

A 8-9 joueurs, pour éviter des parties trop longues, les joueurs peuvent choisir d'incorporer cette variante pour avoir une sensation différente du jeu.

Pendant la partie, les deux cartes personnages avec le même chiffre sont appelées des cartes jumelles. Ce sont les mêmes personnes mais une en mode humain et l'autre en mode loup-garou. Lorsqu'un des deux personnages meurt, son jumeau meurt aussi immédiatement (cet effet peut-être annulé par la carte mutation « Full Moon » Pleine Lune). Le joueur qui meurt en premier déplace les deux jetons confidentiels et leur carte devant deux autres joueurs comme dans les règles standards. Toutes les autres règles sont les mêmes que dans le jeu standard..

Exemple : L'humain 4 meurt à cause de 2 jetons, si le Loup-garou 4 est aussi en jeu il meurt aussi. Et vice-versa.

Actions Interdites

Les joueurs ne peuvent pas faire les choses suivantes pendant la partie :

1. Jouer une carte mutation sur une cible interdite, ou révéler une carte mutation inutilisée.
2. Annoncer à voix haute le chiffre des cartes personnage des autres joueurs.

Cartes Mutation

Full Moon (Pleine Lune)

[A utiliser lorsque vous avez deux jetons confidentiels]

Remplacez les deux jetons avec leur carte au milieu de la table. Vous ne mourrez pas cette fois-ci.

« Personne ne peut tuer ces monstres lorsqu'ils sont dans la force de l'âge »

Clue to Revenge (Une Idée de Vengeance)

Regardez une carte qui se trouve sous un jeton.

« Comme toute sa famille a été tuée dans une tragédie, il s'est dévoué à la recherche de l'homme sur cette photo. »

Supper (Souper)

Le joueur dont c'est le tour a immédiatement fini de jouer.

« Les réunions de famille ? C'est comme un souper avec plein de cancans... »

Betray (Trahir)

[A utiliser pendant votre tour, avant d'accuser]

Révéler votre personnage. Si votre chiffre est plus petit que tous les autres personnages survivants, vous êtes le seul vainqueur. Dans le cas contraire vous mourrez immédiatement. Les autres joueurs doivent aider à vérifier si les conditions sont bien remplies.

« Alors qu'il se fond dans la société humaine, il est de plus en plus effrayé par sa propre nature, et il est même en train de la maudire. »

Attention !

[A utiliser pendant votre tour, avant d'accuser]

Vous pouvez placer les deux marqueurs sur deux joueurs différents pendant ce tour. Les autres joueurs ne peuvent pas utiliser « Supper »(Souper) contre vous pendant ce tour.

« Il leva son verre qu'il venait de faire sonner, et il annonça à voix haute les secrets des autres convives dans un sourire horrible... »

Homosapiens Lab

FB : www.facebook.com/H.sapiensLab

Email : GM@Homosapienslab.com

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

