



Errata sur la V1 des règles FR :

- P4 : Matériel - 18 cartes Personnage (9 + 9).

- P11 : Une fois par partie, Hadès peut sauver un joueur que les Traîtres (et non les Loyaux) ont choisi d'éliminer.

Précisions générales :

- D'une manière générale, un joueur ne peut pas voter ou utiliser un pouvoir négatif contre lui-même.
- Dans une partie de Loups-Garous de Thiercelieux, vous avez le droit de dire absolument tout ce que vous souhaitez, vérités comme mensonges, du moment que vous ne montrez pas votre carte Alignement.

Interactions Acolyte – Grand Méchant :

• **Je suis Acolyte : quand puis-je voter contre mon Grand Méchant ?** *Un Acolyte est toujours autorisé à voter contre le Grand Méchant qui lui est associé. Il encourt cependant le risque d'être éliminé si ce Grand Méchant venait à être éliminé à la suite de ce vote alors qu'il était « Loyal ». Rien ne l'empêche cependant d'accuser son Grand Méchant dans les débats.*

• **Je suis Acolyte : je vote contre mon Grand Méchant, il est éliminé et était « Traître », suis-je également éliminé ?** *Non, comme il était Traître, vous avez fait le bon choix aux yeux de l'Assemblée et la partie continue pour vous (même si vous êtes vous-même Traître).*

• **Je suis Acolyte : Mon Grand Méchant est éliminé par le vote de l'Assemblée, il était « Loyal », mais je n'ai pas voté contre lui, suis-je également éliminé ?** *Non, comme vous n'avez pas voté contre lui, vous n'êtes pas éliminé.*

• **Je suis Acolyte : Mon Grand Méchant est éliminé par le vote de l'Assemblée, il était « Loyal », je n'ai pas voté contre lui sur ce vote mais j'avais voté contre lui lors d'un vote précédent. Suis-je également éliminé ?** *Non, on ne tient pas compte des votes précédents et comme vous n'avez pas voté contre lui sur ce vote, vous n'êtes pas éliminé.*

• **Je suis Acolyte : puis-je éliminer mon Grand Méchant pendant la nuit ?** *Tout ce qu'il se passe la nuit demeure secret aux yeux de l'Assemblée. Un Acolyte n'encourt donc aucune pénalité en éliminant son Grand Méchant pendant la nuit.*

• **Je suis un Grand Méchant : puis-je voter contre mon Acolyte comme bon me semble ?** *Absolument ! Mais vous risquez de perdre un allié ou, tout du moins, quelqu'un qui réfléchira à deux fois avant de voter contre vous.*



Les Traîtres :

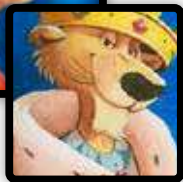
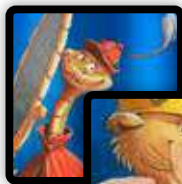
- Je suis un Traître et Mère Gothel m'a enfermé pendant la nuit, que se passe-t-il ? Rien de particulier. Vous pouvez participer à l'élimination d'un membre de l'Assemblée avec vos amis Traîtres.
- Je suis le Meneur, les Traîtres ne parviennent pas à se mettre d'accord sur leur victime pendant la nuit, que faire ? Si les Traîtres n'arrivent pas à se mettre d'accord, après un temps raisonnable à l'appréciation du Meneur, il n'y a pas de victime des Traîtres cette nuit.
- Je suis un Grand Méchant avec un pouvoir nocturne agissant après les Traîtres (Hadès, la Méchante Reine), puis-je utiliser mon pouvoir si je suis la victime des Traîtres ? Oui, la victime des Traîtres n'est éliminée qu'au début du matin suivant. Si celle-ci a un pouvoir nocturne, elle peut l'utiliser normalement au cours de la nuit.

Précisions supplémentaires sur les Personnages et leurs pouvoirs :



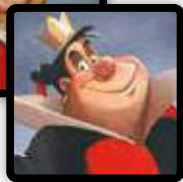
Maléfique et Diabolo :

- Maléfique peut tout à fait révéler l'alignement de la personne que Diabolo a espionnée la nuit, mais l'un comme l'autre peuvent mentir. Rappelez-vous que dans une partie de Loups-Garous de Thiercelieux, vous avez le droit de dire absolument tout ce que vous souhaitez, vérités comme mensonges, du moment que vous ne montrez pas votre carte Alignement.
- Maléfique ne peut pas demander à Diabolo de s'espionner lui-même ou de l'espionner elle.
- Maléfique est obligée d'envoyer Diabolo espionner un joueur chaque nuit.
- Maléfique peut envoyer Diabolo espionner plusieurs fois le même joueur.
- Si l'un des deux Personnages est éliminé, l'autre perd son pouvoir et ne sera plus réveillé les nuits suivantes.



Le Prince Jean (et la Couronne) :

- Si les Traîtres sont en nombre supérieur ou égal aux Loyaux, les Traîtres remportent la partie immédiatement, même si la Couronne est en jeu.
- Le détenteur de la Couronne est obligé de choisir un joueur parmi les accusés lorsqu'il y a une égalité à trancher.
- Il peut choisir un joueur qui n'est pas celui contre qui il a voté initialement.
- Il peut se choisir lui-même s'il fait partie de l'égalité.
- Si un Acolyte avec la Couronne tranche en faveur de l'élimination de son Grand Méchant, il n'encourt l'élimination (voir règle des Acolytes) que s'il a voté contre lui lors du vote de l'Assemblée.
- Si aucun joueur ne joue le Prince Jean, le Meneur peut décider d'attribuer la Couronne à un joueur à tout moment de la partie, avec la méthode de son choix (vote de l'Assemblée, choix arbitraire, tirage au sort...).



La Reine de Cœur :

- La Reine de Cœur ne peut pas utiliser son pouvoir contre elle-même.
- Le vote consécutif à l'utilisation du pouvoir de la Reine de Cœur remplace le vote de l'Assemblée et la règle des Acolytes s'applique si un Acolyte vote pour l'élimination de son Grand Méchant de cette manière.
- Une égalité des votes signifie toujours la grâce du joueur ciblé par le pouvoir de la Reine de Cœur, même si la Couronne est en jeu.



Hadès :

- Hadès peut révéler la personne qu'il a sauvée de l'élimination (mais peut très bien mentir).
- Il ne peut pas sauver un joueur de l'élimination du vote de l'Assemblée ou d'un autre pouvoir mais uniquement la victime des Traîtres la nuit.
- Il ne doit plus être réveillé par le Meneur une fois son pouvoir unique utilisé.



Mère Gothel :

- Mère Gothel peut révéler la personne qu'elle a sauvée de l'élimination (mais peut très bien mentir).
- Le Pouvoir de Mère Gothel ne protège pas du pouvoir de la Méchante Reine.
- Mère Gothel peut s'enfermer elle-même.



Interactions Hadès-Mère Gothel :

- S'il n'y a aucune victime pendant la nuit (grâce à Mère Gothel par exemple), le Meneur n'indique personne à Hadès mais continue de dire à haute voix qu'il lui indique la victime et lui demande s'il veut utiliser son pouvoir pour la sauver. La réponse sera automatiquement « non », mais Hadès pourra s'approprier le mérite de l'avoir sauvée.
- Le Meneur ne doit pas révéler à l'Assemblée qui a sauvé la victime des Traîtres. Si c'était Hadès, l'Assemblée n'en sera assurée que la nuit suivante en constatant que le Meneur ne le réveille pas.



Le Capitaine Crochet :

- Le Capitaine Crochet doit choisir son prisonnier directement après la révélation des victimes de la nuit, sans discussion préalable. Il pourra s'expliquer ensuite sur ce choix, mais ne pourra pas le changer.
- Voter contre le prisonnier du Capitaine Crochet n'a aucune incidence sur le Capitaine Crochet.
- Le prisonnier est libéré avant chaque nuit. Si le Capitaine Crochet est éliminé durant la nuit suivante, son ancien prisonnier n'est pas éliminé.
- Si le Capitaine Crochet est ciblé par le pouvoir de la Reine de Cœur et éliminé à la suite de ce vote, son prisonnier est également éliminé.

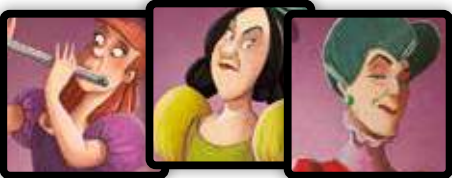


- Si un Grand Méchant, prisonnier, est éliminé à la suite du vote contre le Capitaine Crochet, la règle des Acolytes s'applique uniquement si son Acolyte a voté contre le prisonnier directement. Si l'Acolyte a voté contre le Capitaine Crochet, entraînant indirectement l'élimination de son Grand Méchant, la règle des Acolytes ne s'applique pas.
- En cas d'élimination du Capitaine Crochet par le vote de l'Assemblée, l'élimination de son prisonnier est simultanée.



Shere Khan :

- Un joueur peut être éliminé sans que personne ne vote contre lui si ses cartes Marque de Griffes font qu'il obtient une majorité de votes.
- Si la Reine de Cœur utilise son pouvoir sur un joueur marqué, chacune des cartes Marque compte comme un vote pour son élimination.
- Si Shere Khan vote pour l'élimination d'un joueur que la Reine de Cœur a ciblé avec son pouvoir, et que ce joueur est gracié, il reçoit une carte Marque de Griffes. Il n'en reçoit pas si Shere Khan a voté pour sa grâce.
- Les cartes Marque de Griffes des joueurs éliminés sont rendues à Shere Khan. Le matériel n'est pas limitant : si vous n'avez plus assez de cartes Marque de Griffes, utilisez une autre carte en remplacement.



Anastasia et Javotte :

- Anastasia et Javotte étant 2 Acolytes, aucune pénalité n'est encourue si elles votent l'une contre l'autre.

La Méchante Reine :

- La Méchante Reine ne doit plus être réveillée par le Meneur une fois son pouvoir unique utilisé.
- S'il n'y a aucune victime pendant la nuit, le Meneur n'indique personne à la Méchante Reine.



Cruella d'Enfer (Personnage promotionnel) :

- Cruella est obligée d'utiliser son pouvoir à chaque tour.
- Elle ne peut pas utiliser son pouvoir contre elle-même.
- Elle peut utiliser son pouvoir pour forcer un Acolyte à voter contre son Grand Méchant.



Yzma (Personnage promotionnel) :

- Yzma ne doit plus être réveillée par le Meneur une fois son pouvoir unique utilisé.
- S'il n'y a aucune victime pendant la nuit, le Meneur n'indique personne à Yzma.
- Le pouvoir de Mère Gothel ne protège pas du pouvoir d'Yzma.
- La carte Lama est donnée au joueur ciblé par le pouvoir d'Yzma au lever du jour, avec l'annonce des victimes de la nuit.
- Si Yzma utilise son pouvoir sur Shere Khan, les cartes Marque de Griffes déjà distribuées restent en jeu. (Il ne pourra cependant plus en donner d'autres.)
- Si Yzma utilise son pouvoir sur un joueur marqué, il conserve ses cartes Marque de Griffes.
- Si Yzma utilise son pouvoir sur un joueur possédant la Couronne, il la conserve. Il ne pourra plus voter mais pourra toujours départager les égalités et devra transmettre la Couronne s'il est éliminé.



Mise à jour du rappel des tours de jeu

NUIT

- o Maléfique*
- o Diablo*
- o Maléfique + Diablo*
- o Mère Gothel*
- o Traîtres*
- o Hadès*
- o Méchante Reine*
- o Yzma*

JOUR

- o L'Assemblée se réveille.*
- o Capitaine Crochet*
- o Reine de Cœur*
- o Débat*
- o Cruella*
- o Vote*
- o Griffes de Shere Khan*
- o L'Assemblée s'endort.*

Conseils supplémentaires au Meneur :

- Lorsque vous sentez que chacun a pu s'exprimer s'il le souhaitait et que les débats sont moins passionnés, passez rapidement au vote.
- Certains joueurs sont rompus à l'exercice du débat, d'autres prennent moins naturellement la parole. N'hésitez pas à donner la parole aux plus timides en leur demandant : « Qui t'a semblé le plus suspect ? » Si la discussion se tarit rapidement, vous pouvez la relancer en demandant à la cantonade : « Vous savez déjà contre qui vous allez voter ? » Si un joueur fortement accusé se défend peu, vous pouvez vous diriger vers lui et lui demander : « L'Assemblée vous suspecte, qu'avez-vous à dire pour votre défense ? ».

Variante Expert 6 joueurs :

- Si vous jouez avec 6 joueurs (et un Meneur) expérimentés, vous pouvez vous frotter à la variante 6 joueurs « expert ». Les règles ne changent pas, mais l'Assemblée est constituée de 6 Grands Méchants et d'aucun Acolyte :

o Hadès

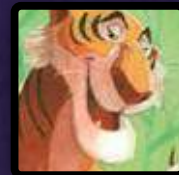
o Mère Gothel

o Prince Jean

o Capitaine Crochet

o Shere Khan

o Reine de Cœur



Merci à tous les premiers joueurs et testeurs qui nous ont permis d'établir cette FAQ, et merci d'avance aux futurs joueurs pour leurs remarques qui nous permettront de l'enrichir !

L'équipe Zygomatic

