



LOUP-GAROU

JUNIOR

La Nuit des jeunes loups

Ravensburger

Le moment est venu !

Pour la toute première fois, les jeunes loups-garous ont le droit d'aller semer la terreur dans la nuit. Ils se glissent dans un petit village pour chasser les habitants de chez eux. Mais ces derniers n'ont pas l'intention de se laisser faire aussi facilement et se défendent tant qu'il fait encore jour...

Contenu

16 maisons

16 cadres

16 tuiles Porte double face



(facile / difficile)

13 tuiles Personnage

3 tuiles Loup-garou

3 dés par équipe



But du jeu

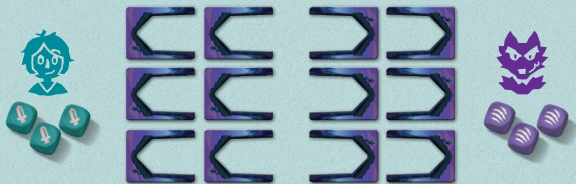
Chaque équipe poursuit son propre objectif pour l'emporter.

L'équipe Villageois gagne dès qu'elle a attrapé les 3 Loups-garous. **L'équipe Loups-garous** gagne dès qu'elle a chassé 8 personnages du village.



Mise en place

Étape 1 Constituez des équipes, de niveau à peu près égal, et préparez les 12 cadres des maisons et les dés.



Étape 2 À partir de maintenant, chaque équipe va fermer les yeux à tour de rôle.

Équipe Loups-garous, c'est à vous de commencer !
Retournez-vous et fermez les yeux. Puis attendez que l'autre équipe s'endorme.



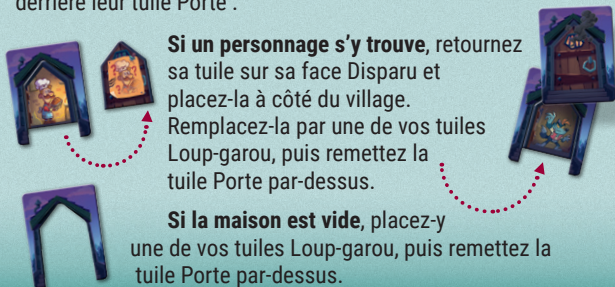
Équipe Villageois, répartissez les tuiles Personnage dans le village. Choisissez 10 personnages et placez-en un dans chaque maison. Deux d'entre elles restent vides. Mémorisez bien où se trouve chaque personnage.

Recouvrez ensuite chaque maison, y compris les deux vides, avec une tuile Porte. Choisissez la face facile ou difficile pour l'ensemble des tuiles Porte.



Étape 3 Équipe Villageois, retournez-vous et fermez les yeux !

Équipe Loups-garous, réveillez-vous et semez la terreur dans le village ! Choisissez 3 maisons et regardez qui se cache derrière leur tuile Porte :



Si un personnage s'y trouve, retournez sa tuile sur sa face Disparu et placez-la à côté du village. Remplacez-la par une de vos tuiles Loup-garou, puis remettez la tuile Porte par-dessus.

Si la maison est vide, placez-y une de vos tuiles Loup-garou, puis remettez la tuile Porte par-dessus.

Il est conseillé d'aligner les personnages disparus en 2 rangées de 4, à côté du village. Dès que les deux rangées sont pleines, les Loups-garous ont gagné.



Déroulement de la partie

Si vous le désirez, vous pouvez lancer l'application en sélectionnant **La Nuit des jeunes loups**. Elle vous propose de la musique et vous aide à ne pas perdre le rythme de l'alternance jour-nuit. Si vous préférez vous passer de l'application, suivez simplement la notice. N'hésitez pas à demander l'aide d'un adulte.



PHASE JOUR

Équipe Loups-garous, retournez-vous et fermez les yeux.



Équipe Villageois, ouvrez les yeux et criez : « *Cocorico !* ». Mettez-vous discrètement d'accord sur la maison que vous voulez fouiller. Vous ne pouvez inspecter qu'**une seule maison**.



Si aucun Loup-garou ne s'y cache, vous n'avez malheureusement pas de chance ! Retenez bien qui habite ici ou si la maison est vide. Remettez la tuile Porte en place et passez à la phase Nuit (page 7).



Si vous trouvez un Loup-garou, le duel de dés commence (voir page 9).



Si vous trouvez un Loup-garou sur sa face Découvert, vous l'attrapez et le placez à côté du village. Dès que **l'équipe Villageois** a attrapé les 3 Loups-garous, elle gagne la partie. Si ça n'est pas encore le cas, passez à la phase Nuit (page 7).



PHASE NUIT



Équipe Villageois, retournez-vous et fermez les yeux.

Équipe Loups-garous, réveillez-vous ! Vous poussez votre cri de ralliement « Ouuuuhh ! ». Où sont vos Loups-garous ? Choisissez discrètement **1 maison** et soulevez la tuile Porte.



Si aucun Loup-garou ne s'y cache, pas de chance ! Retenez bien si la maison est vide ou si un personnage y habite. Passez à la phase Jour (page 6).



Si un Loup-garou s'y cache, super ! Vous pouvez déplacer ce Loup-garou de 1 à 2 maisons et soulever la tuile Porte de votre maison d'arrivée.



Vous ne pouvez vous déplacer que vers la droite ou la gauche, le haut ou le bas, jamais en diagonale. Vous pouvez changer de direction au cours du déplacement.





Si votre Loup-garou atteint une maison habitée, vous pouvez chasser l'habitant de chez lui et le remplacer par votre Loup-garou. Dès que **l'équipe Loups-garous** a chassé le 8e personnage de chez lui, elle gagne la partie. Si ça n'est pas encore le cas, remettez les tuiles Porte en place et passez à une nouvelle phase Jour.



Si cette maison est déjà occupée par un autre Loup-garou, pas de chance !

Le Loup-garou doit retourner dans la maison d'où il est parti. N'oubliez pas de remettre les tuiles Porte en place. Passez à une nouvelle phase Jour.



Si cette maison est vide, le Loup-garou emménage dans cette maison et ne chasse personne. Là encore, recouvrez bien les maisons et passez à une nouvelle phase Jour.





Duel de dés



Équipe Villageois, réveillez **l'équipe Loups-garous** et criez : « Trouvé ! ». Chaque équipe commence par choisir qui lancera les dés dans son équipe. Vous pouvez également vous les répartir au sein de chaque équipe. Vous lancez les dés tous en même temps et tentez d'obtenir le plus vite possible les symboles de votre équipe.

Dès que vous obtenez le symbole de votre équipe, mettez le dé de côté et continuez de lancer les autres jusqu'à ce que tous vos dés indiquent votre symbole. La première équipe qui y parvient remporte le duel.



Si l'équipe Loups-garous gagne le duel, le Loup-garou parvient à se barricader dans la maison.

Retournez le Loup-garou sur sa face Découvert, placez-le dans la maison et remplacez la tuile Porte. Puis passez à la phase Nuit (page 7).



Si l'équipe Villageois gagne le duel, le Loup-garou est attrapé. Placez-le à côté du village.

Si les 3 Loups-garous ont été attrapés, **l'équipe Villageois** remporte la partie, sinon passez à la phase Nuit (page 7).



Fin de la partie

L'équipe Loups-garous gagne la partie si 8 personnages se trouvent à côté du village.

L'équipe Villageois gagne si elle a attrapé les 3 Loup-garous.



Trop difficile pour les Loups-garous ? Alors, organisez un duel à chaque fois qu'un Loup-garou est découvert, quelle que soit la face sur laquelle se trouve sa tuile.

Variante particulièrement difficile : Retournez toutes les portes sur la face rouge. Elles sont alors toutes identiques et plus difficiles à distinguer. Formez un village de 4 maisons par 4, dont 3 resteront vides. Le déroulement du jeu reste identique.

Et ne trichez pas ! À aucun moment, vous n'avez le droit de poser votre tête sur la table et d'essayer de regarder sous les portes. N'ouvrez pas non plus les yeux en dehors de votre tour de jeu !

Auteur : Jens Merk1 • Licence : Ted Alspach - Bezier Games, Inc. • Illustrateur : Gus Batts • Direction artistique : Julia Simon • Design graphique : Gisela Kösler, Jasmin Siegl, Gamze Derinoz, KniffDesign (notice) • Développement technique : Tobias Kesselring • Rédaction : Nina Ruf & Kimberly Wichniarz • Traduction : Eric Bouret

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com