Règles des jeux

**Loup garou**

Age : A partir de 10 ans,

Nombre de joueurs : 8 à 17 + 1 Meneur

Durée de jeu : 30 minutes

But :

* Pour les **Villageois** : Éliminer les Loups-Garous.
* Pour les **Loups-Garous** : Éliminer les Villageois.

Cartes et rôles principaux :

-Le maire (également appelé le capitaine) : Carte supplémentaire. Les joueurs votent le premier jour pour élire le maire. S'il meurt, un nouveau joueur est élu. Son vote compte double.

-Les amoureux : Désignés par Cupidon, si l’un meurt l’autre meurt aussi. Ils forment une équipe à part entière dont le but est d’éliminer ceux qui les menacent. Si les deux sont villageois, ils doivent éliminer les loups garous, s’ils sont loups garous, éliminer les villageois. Si l’un est villageois et l’autre loup garou, ils doivent éliminer les loups garous ET les villageois. Cependant, ils ne savent pas le rôle de l’autre.

-Les Loups garous : Appelés tous les tours, ils sont une équipe complète. Chaque nuit ils dévorent un joueur après l’avoir désignée en votant silencieusement par signes. Leur but est d’éliminer tous les villageois.

-Les simples Villageois : Jamais appelés, ils font partie de l’équipe des villageois. Leur but est d’éliminer les loups garous.

-La voyante : Appelée tous les tours, elle fait partie de l’équipe des villageois. Chaque nuit elle peut regarder la carte (que le meneur lui apporte) du joueur qu’elle désigne. Son but est d’éliminer tous les loups garous.

-La sorcière : Appelée tous les tours tant qu’il lui reste au moins une potion, elle fait partie de l’équipe des villageois. Elle dispose de deux potions non réutilisables, l’une permet de sauver quelqu’un tandis que l’autre permet de tuer un joueur. Son but est d’éliminer tous les loups garous.

-Cupidon : Appelé au premier tour, il fait partie de l’équipe des villageois. Il est celui qui désigne les deux amoureux. Il peut se désigner lui-même. Son but est d’éliminer tous les loups garous.

-Le chasseur : Jamais appelé, il fait partie de l’équipe des villageois. Lors de sa mort, il choisit un joueur à entrainer avec lui. Son but est d’éliminer tous les loups garous.

-Le voleur : Appelé au premier tour, il fait partie de l’équipe des villageois. Il peut choisir d’échanger sa carte avec une des deux cartes misent de côté après que le meneur les lui ait montrées. Il prend alors le rôle de cette carte. Si les deux cartes proposées sont des loups garous, il est cependant obligé d’en devenir un. Son but est d’éliminer tous les loups garous.

-La petite fille : Jamais appelée, elle fait partie de l’équipe des villageois. Elle se réveille en même temps que les loups garous et doit les espionner sans se faire prendre. Si elle est démasquée, elle meurt immédiatement à la place de la victime désignée initialement. Son but est d’éliminer tous les loups garous.

Initialisation :

Tous les joueurs s’assoient en cercle. Le meneur distribue une carte face cachée à chaque joueur. Ceux-ci la regardent discrètement avant de la reposer face cachée devant eux. Seulement le joueur et le meneur sont au courant du rôle de la carte.

Déroulement de la partie :

1) La nuit tombe, le village s’endort. Le meneur appelle dans l’ordre les rôles suivants (ils se rendorment avant qu’un autre rôle se réveille) :

-Voleur (1er tour)

-Cupidon (1er tour) : Une fois qu’il a désigné les deux amoureux, il se rendort. Le meneur tape alors sur la tête des amoureux qui se regardent puis se rendorment

-Voyante

-Loups Garous (la petite fille n’est pas appelée mais se réveille)

-La Sorcière (tant qu’il lui reste des potions) : Tant qu’elle a la potion de résurrection, le meneur lui désigne la victime et lui propose de la sauver. Tant qu’elle a la potion d’empoisonnement, le meneur lui demande si elle souhaite tuer quelqu’un.

2) C’est le jour, le village se réveille

Le meneur déclare le(s) joueur(s) mort(s) dans la nuit, il montre alors sa carte. Si le chasseur est mort, il désigne quelqu’un qui meurt également. Si l’un des amoureux est mort, l’autre meurt également.

Les joueurs toujours vivants discutent entre eux de qui ils pensent être les loups garous en argumentant (bruit suspect durant leur tour, frôlement...)

Les joueurs votent ensuite pour éliminer un jour. En cas d’égalité, si le maire est dans une de ces équipes, son équipe est celle dont le vote l’emporte. Sinon, les joueurs revotent. En cas, d’une nouvelle égalité, aucun joueur n’est éliminé.

3)C’est de nouveau la nuit

.

.

.

N)Tous les joueurs d’une équipe sont morts, l’équipe restante a gagné :

Les joueurs restants dévoilent leur carte.

**Battleship (Règles classiques)**

Age : A partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2

Durée de jeu : 12 minutes

But : Détruire tous les bateaux de l’adversaire avant que les nôtres ne le soient sachant que chaque joueur ne joue qu’une seule fois par tour.

Bateaux de chaque joueur :

- 1 porte avion (5 cases)

- 1 croiseur (4 cases)

- 1 contre torpilleur (3 cases)

- 1 sous-marin (3 cases)

- 1 torpilleur (2 cases)

Déroulement de la partie :

1)Placement des bateaux :

Le joueur 1 place ses bateaux sur sa grille. Puis, le joueur 2 place tous ses bateaux sur la deuxième grille.

2)Le joueur 1 joue

Le jour 1 désigne une case de la grille adverse qu’il veut attaquer. Soit la case est vide et celle-ci devient marqué d’un rond soit elle contient une partie de bateau et devient marquée d’une croix. Une fois le bateau coulé, le message suivant s’affiche “Vous avez coulé un bateau !”.

3)Le joueur 2 joue

Le jour 2 désigne une case de la grille adverse qu’il veut attaquer. Soit la case est vide et celle-ci devient marqué d’un rond soit elle contient une partie de bateau et devient marquée d’une croix. Une fois le bateau coulé, le message suivant s’affiche “Vous avez coulé un bateau !”.

.

.

.

N)Tout les bateaux d’un joueur ont été coulés.

Le message suivant s’affiche pour le joueur remportant la victoire “Vous avez gagné, félicitation !”

La partie s’arrête.

**Mastermind**

Age : A partir de 8 ans

Nombre de joueurs : 2

Durée de jeu : 20 minutes

But : Trouver la combinaison créée par l’ordinateur avant d’épuiser toutes nos tentatives.

Déroulement de la partie :

1) L’ordinateur décide d’une combinaison.

2) Le joueur tente une première combinaison de quatre couleurs pouvant ou non être identiques.

3) L’ordinateur indique le nombre de bonnes couleurs à la bonne place et de bonnes couleurs à la mauvaise place.

4) Le joueur tente une nouvelle combinaison.

5) L’ordinateur indique le nombre de bonnes couleurs à la bonne place et de bonnes couleurs à la mauvaise place.

.

.

.

N) La bonne combinaison a été trouvée ou il n’y a plus de tentatives possibles.

Si la bonne combinaison a été trouvée, l’ordinateur indique “Vous avez gagné !”.

Sinon, l’ordinateur indique “Vous avez perdu.”.