

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Lupus in Tabula

Un jeu qui donne le frisson de 8 à 24 joueurs (et un modérateur), à partir de 8 ans

Dans le village perdu de Tabula certains habitants sont atteints de lycanthropie : chaque nuit ils se transforment en loups-garous et, pour apaiser leur instinct, ils déchiquettent un innocent. Durant la journée les survivants se réunissent pour décider ce qu'ils doivent faire : à la fin de cette discussion, ils lynchent l'un d'entre eux en croyant que c'est un loup-garou. Qui va survivre au massacre ?

Contenu

- Un jeu de 24 cartes qui représentent les personnages suivants : 3 loups-garous, 13 humains (12 paysans et un voyant), 8 personnages spéciaux (1 médium, 1 possédé, 1 garde du corps, 2 massons, 1 hamster-garou, 1 hibou, 1 mythomane) ;
- 10 cartes résumé (« Master card ») ;
- 3 cartes en blanc pour les personnages que vous inventerez ;
- 26 cartes « foule déchaînée » ;
- ces règles du jeu.

But du jeu

Dans le jeu il y a deux factions : celle des loups-garous et celle des humains. Le but des loups-garous est d'éliminer tous les humains, au contraire celui des humains est de lyncher tous les loups-garous.

Préparation

Choisissez un modérateur : il n'appartient à aucune faction, mais il gère la partie ; les autres interprètent le rôle qui leur est attribué par les cartes. La composition de la pioche varie selon le nombre de joueurs :

avec 8 joueurs (exclus le modérateur) utilisez 5 paysans, 2 loups-garous et le voyant. Avec 9 joueurs ou plus ajoutez suffisamment de cartes en choisissant d'autres paysans et/ou des personnages spéciaux, indiqués à la fin ; avec 16 joueurs ou plus, ajoutez un troisième loup-garou.

Le modérateur distribue au hasard une carte face cachée à chaque joueur, en la regardant avant de la donner et en mémorisant si le joueur qui la reçoit est un loup-garou ou non. Les joueurs regardent en secret leur carte et la gardent face cachée jusqu'à la fin du jeu. Le modérateur garde à portée de la main les cartes « foule déchaînée ».

Le jeu

Le jeu se déroule en deux phases : la nuit et le jour. Pendant la nuit les loups-garous déchiquettent un joueur, pendant le jour on discute et on lynche quelqu'un, en espérant que ce soit un loup-garou. Parmi les humains se dissimule un voyant qui, pendant la nuit, est capable de sonder les pensées d'un joueur quelconque et de comprendre si c'est ou non un loup-garou.

La nuit

Tous les joueurs ferment les yeux et tapent rythmiquement avec la main sur la table pour couvrir d'autres bruits éventuels. Le modérateur appelle, à haute voix, le **voyant** (par exemple : « Le voyant ouvre les yeux et choisit une personne »). Le voyant ouvre les yeux et indique avec un geste un joueur au choix. Le modérateur lui répond avec un mouvement affirmatif de la tête si le joueur indiqué est un loup-garou, négatif s'il ne l'est pas. Le modérateur annonce ensuite la fin de la phase du voyant (par exemple : « le voyant ferme les yeux »). **Note** : cette phase doit être jouée même si le voyant a été déjà éliminé, pour ne pas donner d'indices ; dans ce cas le modérateur appelle le voyant et, peu après, annonce la fin de la phase, sans que le voyant lui réponde !

Le modérateur appelle ensuite les **loups-garous** (« les loups-garous ouvrent les yeux et choisissent une personne à déchiqueter »). Les

loups-garous ouvrent les yeux et se reconnaissent ; ensuite ils s'accordent rapidement et en silence sur le joueur qui doit être déchiqueté, et l'indiquent avec un signe d'intelligence. Le modérateur prend connaissance de la décision et annonce la fin de la phase des loups-garous (« les loups-garous ferment les yeux »), qui ferment les yeux. A ce moment la nuit est terminée.

Le jour

Le modérateur déclare maintenant le début du jour (« il est jour, ouvrez les yeux »). Tous les joueurs ouvrent les yeux et le modérateur dit au joueur choisi par les loups-garous qu'il a été déchiqueté. Celui-ci est tout de suite éliminé et il devra **s'abstenir de tout commentaire** et **ne pourra plus parler** jusqu'à la fin de la partie. Rappelez-vous qu'il ne peut pas révéler son rôle.

Les survivants doivent maintenant choisir quelqu'un pour le lyncher ; ils peuvent parler entre eux pour identifier ceux qui peuvent être les loups-garous à travers des hypothèses, des déductions et des contradictions : les loups-garous mêlés aux survivants essayeront de diriger les soupçons sur d'autres paysans ou vers le probable voyant. On peut mentir librement, mais on ne peut **jamais** montrer sa propre carte aux autres.

Le lynchage

Après 3 minutes de discussion au maximum, le modérateur demande à chaque joueur, en sens horaire, en commençant par celui qui se trouve à gauche de la dernière victime, qui selon lui doit être lynché. Chaque fois qu'un joueur a été voté, le modérateur lui donne une carte « foule déchaînée ». Les 2 joueurs -ou plus en cas d'égalité- avec le plus de voix (c'est à dire avec le plus de cartes « foule déchaînée ») sont nommés et ils peuvent se défendre en faisant un dernier discours. Lorsque les plaidoiries sont finies, le modérateur récupère la foule déchaînée, et les joueurs qui n'ont pas été nommés votent à nouveau (avec le même système) la personne qui sera lynchée parmi ceux qui

ont été nommés. Celui qui a obtenu le plus de voix est lynché et sort du jeu : en cas d'ex *æquo* on répétera le discours de défense et le vote pour les joueurs à égalité. **Une ultérieure situation d'équilibre sera résolue par le modérateur avec un tirage au sort**. La personne éliminée doit **s'abstenir de commentaires** sur la décision et **ne peut plus parler** jusqu'à la fin de la partie (ni dévoiler son rôle). A ce moment le jour est terminé : le modérateur récupère la foule déchaînée et on recommence avec une nouvelle nuit et ainsi de suite, jusqu'à la victoire d'une faction.

Fin de la partie

Le modérateur déclare la fin de la partie avec la victoire des humains s'ils arrivent à lyncher tous les loups-garous.

Les loups-garous gagnent si à n'importe quel moment ils sont en nombre pair avec les humains encore vivants (par exemple, 2 loups-garous et 2 humains ou 1 loup-garou et 1 humain) : dans ce cas les loups-garous déchiquettent les humains restants sans faire de compliments !

C'est toujours la faction entière qui gagne : donc même les joueurs éliminés participent à la victoire !

Conseils stratégiques

Les humains doivent chercher à comprendre qui sont les loups-garous ; les loups-garous ont intérêt à se faire passer pour des humains et à discréditer les vrais humains.

Le voyant peut essayer de diriger les soupçons sur les loups qu'il découvre, sans trop se dévoiler, sinon les loups-garous n'en feront qu'une bouchée ! Naturellement le voyant peut s'exposer s'il pense que cela vaut la peine. Mais faites attention : même un loup-garou pourrait se faire passer pour le voyant ! Méfiez-vous des joueurs qui s'accordent trop entre eux et rappelez-vous : accuser quelqu'un d'être un loup-garou est louche, mais ne pas l'accuser peut l'être encore plus !

Conseils pratiques

- Pendant la première journée, afin d'éviter que les loups ne choisissent au hasard, et afin que tous les joueurs aient la possibilité de jouer une journée entière, il est de bonne norme que le modérateur soit dévoré. La nuit, les loups n'ouvriront les yeux que pour se reconnaître entre eux, et ils choisiront implicitement le modérateur comme victime prédestinée. Pendant la première journée, le modérateur annoncera donc que **lui-même** a été déchiqueté. Dès ce moment, pour choisir celui qui sera lynché les joueurs se baseront sur les informations du voyant et sur celles des loups...

- Les joueurs qui sont éliminés peuvent garder, devant eux, une carte « foule enragée » **face tournée** (côté fantôme) pour montrer à tous qu'ils ne sont plus en jeu.

- S'il y a beaucoup de joueurs, ou bien si vous ne jouez pas tous autour d'une table, il se peut que les cartes foule ne soient pas visibles à tous les joueurs de loin. Dans ce cas, durant le vote, les joueurs qui obtiennent des voix peuvent les marquer, au fur et à mesure, avec les doigts de la main de façon visible.

Personnages spéciaux

Avec 9 joueurs ou plus vous pouvez introduire un ou plus personnages suivants : entre parenthèse il est indiqué le nombre minimal de personnages conseillé pour l'introduction du personnage.

- **Médium (9)** : c'est un humain qui entre en contact avec les trépassés. Au début de la nuit (à partir de la seconde), le modérateur appelle sa phase et avec un mouvement de la tête il lui dit « oui » si la personne lynchée pendant le tour précédent était un loup-garou, « non » s'il ne l'était pas.

- **Possédé (10)** : c'est un humain, mais il est du côté des loups-garous... mais sans savoir qui sont-ils ! Donc, il gagne si les loups-garous gagnent.

- **Garde du corps (11)** : c'est un humain qui, chaque nuit, protège une personne au choix. Pendant la nuit (à partir de la seconde), avant la

phase des loups-garous, le modérateur appelle le Garde du corps, qui lui indique une personne au choix (non lui-même !). Si celle-là est ensuite choisie par les loups comme victime, elle ne meurt pas, et pendant la phase de la nuit personne n'est déchiqueté.

- **Hibou (12)** : le hibou est un humain. Durant la nuit, le modérateur appel la phase du hibou : celui-ci indique une personne. Durant le jour, lorsque tous ont voté, le modérateur annonce le nom de celui qui a été nommé par le hibou. Ce dernier est, de bon droit, nommé avec la première personne qui a le plus de voix (ou aux premières en cas d'égalité). Si la personne indiquée par le hibou avait été déjà nommée, le vote du hibou ne changerait rien.

- **Massons (13)** : ce sont deux humains qui connaissent chacun le rôle de l'autre. Pendant la première nuit le modérateur appelle aussi les Massons, qui ouvrent les yeux et se reconnaissent.

Les cartes des Massons sont toujours ajoutées par deux et jamais une seule à la fois.

- **Hamster-garou (15)** : il ne joue que pour lui-même et il ne peut pas être dévoré par les loups-garous (s'il est choisi pendant la nuit il n'est tué par personne). Le hamster-garou est considéré comme étant un humain par le Médium et en fonction de la conclusion de la partie. Si pendant la nuit le voyant l'indique, il meurt avec celui qui a été déchiqueté. Le hamster-garou est le seul vainqueur s'il est encore vivant quand la partie se termine.

- **Mythomane (16)** : le mythomane joue, à la fin de la seconde nuit, une phase spéciale : il n'a qu'une possibilité pour indiquer au modérateur un autre joueur encore en vie. Si celui-ci n'est ni un loup-garou, ni le voyant, le mythomane reste un humain normal jusqu'à la fin de la partie. En cas contraire, il remplit immédiatement le rôle du loup-garou ou du voyant à part entière. A partir de ce moment, le mythomane ouvrira les yeux pendant la nuit avec le personnage dont il a pris les pouvoirs et toute décision à prendre pour les actions à accomplir sera concordée. Le voyant voit le mythomane-loup-garou comme un loup-garou.

Variation “ fantômes ”

Dans cette variation, celui qui a été déchiqueté ou lynché précédemment est un fantôme. Au cours des jours qui suivent, il peut continuer à voter celui qui, selon lui, doit être lynché, mais **uniquement** pour déterminer les joueurs **nommés** (il **ne vote pas** pour choisir celui qui sera effectivement lynché). Pendant la nuit, les fantômes ferment les yeux comme tous les autres joueurs : le personnage qu'ils étaient lorsqu'ils étaient en vie n'a plus d'importance, désormais ils n'ont plus aucune habilité spéciale ! Souvenez-vous que les fantômes doivent toujours s'abstenir de tous commentaires et qu'ils ne peuvent plus parler jusqu'à la fin de la partie.

La séquence complète des phases est celle qu'on retrouve dans la « master card ».



Lupus in Tabula

Illustrations : Gianpaolo Derossi
Direction artistique : Stefano De Fazi
Rédaction des règles : Roberto Corbelli
Andrés J. Voicu

©2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 Perugia Italie
Tous droits réservés.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :
www.davincigames.com - info@davincigames.com

Nous remercions spécialement Andrea Bartoli, Domenico Di Giorgio, Roberto Amorosi, Stefano Luperto, Andrew Plotkin, Emiliano Sciarra, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Roberta Barletta, Alessandra Scalici, Francesco Aragona, l'association Novecentonovanta et Mucca Games. Un remerciement pour la traduction à l'équipe de la Ludothèque du Palais de Créteil et à Gianna Contiero.