







chaque joueur une carte, face cachée, qui va lui indiquer, après consultation discrète, qui il est. La carte "Capitaine" est mise de côté lors de la distribution. Selon la carte que le joueur reçoit, son objectif, et ses interventions durant le cours du jeu, vont être différents. Vous n'entendez que ma voix ! Le meneur est là pour contrôler le jeu et indiquer les différentes phases durant la partie. Il va endormir et réveiller tout, ou une partie, des habitants du village. Être endormis signifie avoir les yeux fermés, être réveillé les avoir... Ouverts. S'il a été introduit des villageois "variantes" qui l'imposent, le meneur endort le village et débute alors une phase préparatoire. - Le meneur réveille le "Voleur" qui va pouvoir échanger sa carte avec une des 2 cartes supplémentaires rajoutées par sa présence et rester en trop lors de la distribution. Le "voleur" se rendort. - Le meneur réveille "Cupidon" qui désigne alors 2 joueurs dont les sorts seront liés. "Cupidon" se rendort. - Le meneur réveille les "Amoureux" désignés par "Cupidons" afin que chacun sache à qui il est lié. Les "Amoureux" se rendorment. La partie peut alors commencer, il s'agira d'un enchaînement de jour et de nuit. Un cri dans la nuit. La nuit venue, le meneur endort les villageois puis réveille, s'ils sont intégré à la partie : 1/ La "Voyante" : elle va indiquer un joueur au meneur. Celui-ci, montre alors à la "Voyante" la carte du joueur désigné. La "Voyante" se rendort. 2/ Les "Loups-Garous" : ils vont indiquer une victime au meneur qui va aller retourner sa carte. Pendant cette période, si la "Petite Fille" fait partie du village, elle a le droit, et c'est la seule, d'ouvrir les yeux pour espionner discrètement les loups-garous, sans se faire prendre. 3/ La "Sorcière" : le meneur lui indique la victime des Loups-Garous, elle peut alors décider de faire usage de son unique potion de guérison pour l'épargner. Elle peut aussi indiquer un villageois de son choix et utiliser son unique potion d'empoisonnement pour l'éliminer. Le jour se lève. Au petit matin, tous les villageois ouvrent les yeux et découvrent, selon les variantes introduites, 0, 1 ou 2 morts. a/ Si l'une des victimes est le "Chasseur", il élimine immédiatement un joueur ! b/ Si l'une des victimes est l'un des 2 amoureux, l'autre meurt de chagrin et est éliminé. c/ Si l'une des victimes est le "Capitaine", il désigne son remplaçant. Tous les joueurs, y compris les Loups-Garous, vont débattre afin de désigner un des villageois qu'ils pensent être lycanthrope. Le village (les survivants) vote afin d'éliminer l'un des leurs suspecté d'être Loup-Garou. La voix du "Capitaine" compte double. Le joueur désigné montre alors sa carte et est éliminé. Les conséquences liées à son élimination sont identiques aux a, b et c du petit matin. Le village peut alors se rendormir car une nouvelle nuit commence. Oui, mais comment je gagne ? Il y a deux objectifs distincts. 1/ Pour les loups-garous, éliminer les autres villageois. 2/ Pour les villageois qui ne sont pas loup-garou, démasquer et éliminer les loups-garous. La partie s'arrêtera dès lors que les loups-garous sont tous éliminés, seront alors déclarés "Grand Vainqueur" les non loups-garous. La partie s'arrête aussi lorsque les loups-garous ont décimé tous les non loups-garous, ils sont alors déclarés "Grand Vainqueur". Il y a une troisième possibilité, introduite par "Cupidon". En effet, si les amoureux sont 1 loup-garou et un villageois, ils sont déclarés "Grand Vainqueur" s'ils éliminent tous les autres joueurs !

[Voir la série «Les loups-garous de Thier...](#)

[Autres documents de la série «Les loups...](#)

#### Note

- Des loups-garous se sont infiltrés parmi les innocents villageois et dévorent une victime chaque nuit. Les furieux villageois parviendront-ils à les éliminer?

#### Type de document

Jeu

Description physique

papier cartonné ; 2,5 x 9,5 x 9,5 cm

Date de publication

2001

Série

[Les loups-garous de Thiercellieux](#)









- 
- 
- 
- 
- 

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 10 ans et plus

Classification locale 4

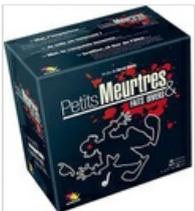
- 2 joueurs

Classification locale 5

- 30 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## Petits meurtres et faits divers

Jeu de règles

Source :

Les joueurs s'attribuent les rôles suivants : -un inspecteur -un coupable -un greffier (qui veille au bon déroulement de l'enquête). - et des innocents, quand même... Chaque joueur reçoit un livret-agenda : à chaque jour correspond une nouvelle affaire. Le livret de l'inspecteur résume l'affaire et liste les suspects et les pistes potentielles. Le livret des innocents présente également l'affaire, indique le rôle à jouer et donne deux séries de trois mots (identiques pour tous les innocents). Ces mots devront être prononcés lors de l'interrogatoire. Le livret du coupable donne lui aussi deux séries de trois mots (différents de ceux des innocents). Lors de l'interrogatoire, ils devront également être cités. Le livret du greffier fait la liste (pour chaque affaire) des séries de mots des innocents et du coupable. Le greffier à la charge de contrôler que les mots sont bien prononcés lors de l'interrogatoire. Les interrogatoires commencent ! L'inspecteur va interroger successivement les suspects dans l'ordre qu'il souhaite. Il va tenter de repérer les mots des innocents afin de démasquer le coupable. Chaque interrogatoire est minuté et si les mots ne sont pas prononcés, le greffier peut les prolonger. L'inspecteur peut également demander un complément d'enquête ! Les suspects parient ensuite sur la réussite de l'enquête par l'inspecteur. C'est l'heure de l'accusation. Si le coupable est bien identifié, l'inspecteur marque des points. Sinon, les points sont marqués par le coupable et l'innocent accusé à tort. Les autres joueurs marquent aussi des points selon leur pari. La manche est alors terminée, on change les rôles et un nouvel inspecteur mène une nouvelle enquête.



Type de document

Jeu

Description physique

livrets

Sections

Ludochouette

Popularité









- Société

Classification locale 3

- 10 ans et plus

Classification locale 4

- 5 joueurs et plus

Classification locale 5

- 30 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## Loup garou pour une nuit

Jeu de règles

Source : - 2014

Jeu déconseillé aux froussards ! Vous savez feinter et manipuler d'une main de maître ? Vous pensez que personne ne peut rien faire contre vous ? Alors, vous avez frappé à la bonne porte ! Glissez-vous dans la peau de l'un des douze rôles différents et soyez à l'affut : Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir ! Du plaisir et du fun pour tous : parties courtes, également adapté aux petits groupes, pas d'élimination, le Maître du jeu joue aussi ! En bonus : L'application gratuite remplace le maître du jeu !



[Voir la série «Les loups-garous de Thier...](#)

[Autres documents de la série «Les loups...](#)

Note

- Dans Loup Garou pour Une Nuit, chaque joueur joue le rôle d'un Villageois, d'un Loup-garou ou d'un personnage spécial. C'est à vous de deviner qui sont les Loups-garous et de tuer au moins l'un d'eux pour gagner... à moins que vous ne soyez vous-même devenu un Loup-garou !

Type de document

Jeu

Description physique

cartes ; 13,4 x 4,6 x 11,4

Date de publication

2014

Série

[Les loups-garous de Thiercellieux](#)

Sections

Ludochouette

EAN

4005556266814

Popularité

Document emprunté 5 fois ces 6 derniers mois









- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Classification locale 2

- Jeu de rôle

Classification locale 3

- 10 ans et plus

Classification locale 4

- 3 joueurs et plus

Classification locale 5

- 15 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## Les fantômes de minuit

Jeu de règles

Source : - 2013

Chaque nuit à 22 heures, les petits fantômes viennent hanter la vieille horloge de la grande tour du château : & vous de les faire rentrer avant que ne sonne minuit ! chacun leur tour, les joueurs dévoilent une tuile fantôme : dès qu'ils révèlent une série de trois tuiles d'une même couleur, ces trois fantômes peuvent rentrer au château. Mais à chaque erreur, les aiguilles avancent et se rapprochent dangereusement de minuit ! si les 24 fantômes sont rentrés avant l'heure fatidique, tout le monde gagne !



Type de document

Jeu

Langue

français

Description physique

Boîte en carton, tuiles et plateau ; 27\*27\*5.5 cm

Date de publication

2013

Sections

Ludochouette

EAN

3421272109715

Sujets

-









- 8 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 8 joueurs

Classification locale 5

- 15 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## MonstruYeux

Jeu de règles

Source : - 2017

MonstruYeux est un jeu de rapidité et de chance où les joueurs doivent retrouver les yeux égarés du pauvre MonstruYeux. Pour cela, un joueur lance les gros dés Yeux le plus vite possible alors que les autres lancent à tour de rôle le dé rouge, qui leur permettra peut-être de lui voler les dés Yeux ! Celui qui replacera le troisième œil gagne la manche. Il faut s'attendre à une ambiance survolée, comme bien souvent chez nous ! Pour pimenter le tout, les joueurs "experts" pourront ajouter les cartes Action, qui imposent occasionnellement des épreuves farfelues à celui qui dispose des dés Yeux (et donc qui est en position de marquer un point!) : se toucher le nez avec l'orteil, tourner 5 fois sur soi-même...

Note

- MonstruYeux ne voit plus rien ! Lance les gros dés verts pour rendre ses yeux au monstre en reproduisant la carte. Fais vite ! Les autres lancent le dé rouge pour te voler les yeux ! Qui sera le plus rapide pour retrouver les yeux du monstre ?

Type de document

Jeu

Description physique

dés + cartes

Date de publication

2017

Sections

Ludochouette

EAN

0807658000624

Popularité

Document emprunté 2 fois ces 6 derniers mois

Sujets

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-













- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 4 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 6 joueurs

Classification locale 5

- 15 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site

Emplacement

Cote

Ludothèque (SIGB)

Ludochouette



## Diamoniak

Jeu de règles

Source :

Jeu de collecte sur le thème des fées, des châteaux et des sorcières. Le but du jeu est d'être le premier à collecter 6 cartes qui vont permettre de reconstituer un château complet. Chaque joueur à son tour pioche ou achète des cartes. On pioche autant de cartes que l'on souhaite, à condition de ne pas piocher de carte sorcière. Si c'est le cas on doit se défausser de 3 cartes, à moins de posséder une carte fée qui pourra être posée pour se défendre de la sorcière. Les cartes diamant permettent d'acheter des cartes château de la couleur convoitée à un autre joueur. Un jeu amusant, plein de rebondissements, qui fonctionne très bien!



Type de document







## Mr Jack pocket

Jeu de règles

Source :



Version courte Le jeux est basé sur un astucieux principe de tuiles représentant l'identité secrète de Mr. Jack qui sont retournées lorsque, par déduction on a déterminé que Mr. Jack ne pouvait pas être cette personne. Pour se faire l'enquêteur et Mr. Jack vont effectuer à tour de rôle des actions leur permettant de restreindre ou d'accroitre le nombre de déductions possibles. Si l'enquêteur met trop de temps à progresser dans son enquête Mr. Jack gagne, sinon il perd. Les détails Mister Jack Pocket est un jeu à deux, Mister Jack et l'enquêteur. Mister Jack est caché sous l'identité d'un des neufs personnages de l'univers de Mister Jack. L'enquêteur doit découvrir cette identité. La surface du jeu représente Whitechapel et est composée de 9 tuiles posées en carré (3 par 3). Chacune de ces tuiles représente un des neufs personnages possibles et des rues sont dessinées de manière à former, avec les autres tuile, un réseau de ruelles. Sur l'autre face de la tuile il n'y a que les rues qui sont visibles et pas le personnage. Autour de ces 9 cartes on place trois jetons détectives (Homes, Watson et leur chien Toby). Parmi les 9 cartes alibis qui représentent les 9 personnages du jeu M. Jack en tire une qu'il garde secrète: c'est l'identité secrète que l'enquêteur doit découvrir. On dispose en outre de 4 jetons actions recto-verso qui permettent de faire évoluer le jeux, déplacer un des détectives, tourner une tuile, échanger deux tuiles, tirer une carte alibi, etc. A chaque tour on lance les jetons actions pour déterminer quelles actions sont possibles. Ensuite, l'enquêteur effectue une action, M. Jack deux, et l'enquêteur celle qui reste. En fonction du placement des détectives et des ruelles, Mr. Jack dit si le personnage sous lequel il se cache est visible par un des détectives. On procède alors a l'élimination des (du) personnage(s) qui ne peuvent (peut) pas être Mr. Jack en retournant leurs (sa) tuile(s). Ensuite on continue et retournant les jeton action et en commençant par Mr. Jack. Si avant 8 tours il ne reste qu'une seule tuile avec un personnage visible alors c'est forcément l'identité secrète de Mr. Jack. L'enquêteur a donc gagné. Sinon Mr. Jack a gagné.

Type de document

Jeu

Langue

français

Description physique

Boîte en carton

Sections

Ludochouette

EAN

7612577004003

Popularité

Document emprunté 3 fois ces 6 derniers mois

Sujets

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-



