SOCIÉTÉ

Loup-garou : règles du jeu (Thiercelieux, rôles, nuit et jour)

Mis à jour le 24 mai 2026

Village contre loups, phases nuit et jour, voyante, chasseur, le jeu de bluff le plus populaire en soirée.

Le Loup-Garou de Thiercelieux (Werewolf en anglais) est le jeu de bluff et de déduction sociale par excellence : une partie se joue presque entièrement à voix basse, entre murmures nocturnes et débats houleux le jour. Le village tente d'identifier les loups-garous cachés parmi les habitants ; les loups, eux, cherchent à éliminer les villageois un par un. Ce guide reprend les règles du jeu de base telles que Philippe des Pallières et Hervé Marien les ont popularisées en France.

Objectif et matériel

Objectif :

- Village (camp du bien) : éliminer tous les loups-garous par vote diurne ou grâce aux pouvoirs spéciaux.
- Loups-garous (camp du mal) : égaliser ou dépasser le nombre de villageois encore en vie.

Matériel : un meneur de jeu (indispensable), cartes rôle selon le nombre de joueurs (édition de base ou extension), éventuellement un masque ou un bandeau pour la nuit.

Joueurs : idéalement 8 à 18 (minimum 6 avec des règles adaptées). À partir de 10 ans pour la version simplifiée ; les parties adultes durent 20 à 45 minutes.

Distribution des rôles

Le meneur mélange les cartes rôle et en distribue une face cachée à chaque joueur. Chacun regarde sa carte en secret, puis la pose devant lui sans la révéler.

Composition type pour 10 joueurs (à ajuster selon l'édition) :

- 2 Loups-Garous
- 1 Voyante
- 1 Sorcière
- 1 Chasseur
- 1 Cupidon (optionnel en première partie)
- 4 Simples Villageois

Plus il y a de joueurs, plus on ajoute de loups (environ 1 loup pour 4 à 5 joueurs) et de rôles à pouvoirs. Le meneur annonce quels rôles sont en jeu sans dire qui les possède.

Les rôles principaux

Loup-Garou

La nuit, les loups se réveillent ensemble (yeux ouverts, le reste du groupe dort) et désignent une victime à éliminer. Le jour, ils participent au débat et au vote en se faisant passer pour des villageois.

Simple Villageois

Aucun pouvoir la nuit. Son unique arme : l'argumentation et le vote collectif.

Voyante

Chaque nuit, elle désigne un joueur (ou une carte au centre selon variante) et le meneur lui révèle secrètement s'il est loup ou non. Elle doit rester discrète pour ne pas devenir la prochaine cible.

Sorcière

Elle possède deux potions (une de chaque, usage unique) :

- Potion de vie : sauve la victime des loups cette nuit
- Potion de mort : élimine un joueur de son choix

Elle peut utiliser les deux la même nuit selon l'édition ; vérifiez la carte fournie avec votre boîte.

Chasseur

S'il est éliminé (nuit ou jour), il tire immédiatement sur un joueur de son choix, qui meurt à son tour.

Cupidon

La première nuit, il désigne deux joueurs amoureux. Si l'un meurt, l'autre meurt de chagrin. Les amoureux peuvent être de camps opposés : s'ils sont les deux derniers survivants, ils gagnent ensemble contre tout le monde.

Structure de la partie : nuit et jour

La partie alterne des phases nuit (yeux fermés, actions secrètes) et jour (discussion ouverte et vote). Tout le monde garde les yeux fermés sauf le meneur et le joueur dont c'est le tour d'agir.

Phase de nuit (ordre type)

1. Le meneur annonce : « C'est la nuit, tout le monde ferme les yeux. »
2. Cupidon (1re nuit uniquement) : désigne les amoureux.
3. Voyante : consulte une identité.
4. Loups-Garous : s'éveillent, se reconnaissent, choisissent une victime en silence (signes, doigts). Puis se rendorment.
5. Sorcière : le meneur indique qui a été ciblé ; elle peut sauver et/ou empoisonner.
6. Fin de nuit. Le meneur demande à tout le monde d'ouvrir les yeux.

Le meneur annonce qui est mort cette nuit (sauf sauvetage). Les amoureux éventuels suivent immédiatement. Le Chasseur tire s'il a été tué.

Phase de jour

1. Discussion libre : accusations, défenses, mensonges, alliances. Durée recommandée : 5 à 10 minutes (timer conseillé pour éviter les parties interminables).
2. Vote : chaque joueur vivant désigne quelqu'un à éliminer. Le joueur avec le plus de voix est lynché et révèle sa carte avant de quitter la partie. En cas d'égalité, personne ne meurt (règle standard) ou second tour de vote selon variante convenue.
3. Le Chasseur lynché tire avant de mourir.

On enchaîne une nouvelle nuit, puis un nouveau jour, jusqu'à victoire d'un camp.

Conditions de victoire

- Loups gagnent quand leur nombre est égal ou supérieur aux villageois restants (ex. 2 loups vs 2 villageois).
- Village gagne quand tous les loups sont éliminés.
- Amoureux gagnent seuls s'ils sont les deux derniers en vie (règle Cupidon).

Conseils pour le meneur

- Parlez distinctement lors des réveils nocturnes (« Loups, ouvrez les yeux »…) pour que personne ne rate son tour.
- Ne donnez aucun indice involontaire (regarder un joueur, hésiter…).

- Utilisez un chrono pour la discussion diurne.
- En première partie, limitez-vous aux rôles de base (loups, voyante, sorcière, villageois) avant d'ajouter Cupidon, voleur ou petites fille.

Variantes et extensions courantes

Les éditions récentes ajoutent des rôles comme le Voleur (échange de carte la 1re nuit), la Petite Fille (espionne les loups), le Capitaine (double vote), l'Idiot du village (survit au premier lynchage) ou le Corbeau (accusation silencieuse). Introduisez-les progressivement : trop de rôles noient les débutants.

Erreurs fréquentes

- Révéler sa carte avant d'être éliminé
- Parler la nuit (sauf les loups quand le meneur le permet)
- Oublier la mort des amoureux
- Compter les morts de nuit et de jour dans le mauvais ordre
- Laisser la Sorcière utiliser deux fois la même potion

FAQ Loup-Garou

Combien de loups pour 12 joueurs ? En général 3 loups, plus 1 Voyante, 1 Sorcière, 1 Chasseur et le reste en Simples Villageois : ajustez selon votre édition.

La Sorcière peut-elle se sauver elle-même ? Oui, avec la potion de vie, si elle a été ciblée par les loups (sauf interdiction indiquée sur votre carte).

Que se passe-t-il en cas d'égalité au vote ? En règle de base, personne n'est éliminé. Certaines tables organisent un second vote entre les ex æquo.

Peut-on jouer sans meneur dédié ? Non recommandé : le meneur doit rester neutre et gérer le flux nuit/jour. Un joueur éliminé dès le début peut parfois prendre ce rôle dans les petites parties.

Les loups peuvent-ils se manger entre eux ? Non : ils désignent un autre joueur, jamais un loup.