Loup Garou – version Pokémon

REGLE DU JEU:

BUT DU JEU

Pour les Pokémons: démasquer la Team Rocket
Pour la Team Rocket : capturer les Pokémons

LES PERSONNAGES

- **La Team Rocket:**
  Chaque nuit, ils capturent 1 Pokémon. Le jour ils essaient de masquer leur identité nocturne pour éviter tout soupçon. Ils sont 1, 2, 3 ou 4 suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées.

- **Les Pokémons** :
  Chaque nuit, l'un d'entre eux est capturé par la Team Rocket. Ce joueur est éliminé du jeu, mais peut rester en course pour aider les autres pokémon à démasquer la Team Rocket, son vote suivant ne sera pas comptabiliser mais il peut influencer le jeu. Il continuera alors à s'endormir la nuit. Il perdra seulement son « pouvoir » s'il en avait un.
  Les Pokémons restants se réunissent le lendemain matin et essaient de remarquer, chez les autres joueurs, les signes qui trahiraient leur identité nocturne.. Après discussion, ils votent l'élimination d'un suspect qui sera exclu du jeu.

  Le simple Pokémons (Ratata ou Roucool):
  Il n'a aucune compétence particulière. Ses seules armes sont la capacité d'analyse des comportements pour identifier la Team Rocket et la force de conviction pour empêcher la capture d'un Pokémon innocent.

  Alakazam (la voyante):
  Chaque nuit, Alakazam découvre la vraie personnalité d'un joueur de son choix grâce à son attaque PSYCHO. Il doit aider les autres Pokémons, mais rester discret pour ne pas être démasquée par la Team Rocket.

  Sacha (le chasseur):
  S'il se fait éliminé du jeu par la Team Rocket, ou exclu malencontreusement par les Pokémons, Sacha a sur lui une dernière Pokéball, et peut répliquer en démasquant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.

  Lippoutou (cupidon):
  En décochant ses célèbres flèches magique, la déesse de l'Amour, Lippoutou a le pouvoir de rendre 2 personnes amoureuses à jamais, peu importe leur rôle.
  La première nuit (tour préliminaire), Lippoutou désignera les 2 joueurs amoureux. Elle peut, si elle le veut, se désigner elle-même comme l'un des 2 Amoureux.
  Si l'un des amoureux est capturé, l'autre se rendra et se fera également capturé immédiatement. Un Amoureux ne doit jamais voter contre son bien aimé (même pour faire semblant !)
  Attention: Si l'un des deux Amoureux fait parti de la Team Rocket et l'autre un petit Pokémon, le but de la partie change pour eux. Pour vivre en paix leur amour et gagner la partie, ils doivent capturer tous les autres joueurs, Team Rocket et Pokémons, en respectant les règles du jeu.

  Levei/Bok (la Sorcière) :
  Leveinard, pokémon soin, ou Arbok, pokémon qui empoisonne… Cette double personnalité sait, à lui seul, concocter 2 potions extrêmement puissantes:
  Une potion de guérison, l'attaque Régénération, pour que le Pokémon qui a été capturé dans la nuit puisse prendre la fuite de leur filet, ou une potion d'empoisonnement, attaque dard-venin, utilisée la nuit pour qu'un 2e pokémon se fasse capturer, car trop faible pour sa battre. Ce double pokémon ne peut utiliser chaque potion qu'une seule fois dans la partie. Il peut aussi se servir de ses 2 potions dans la même nuit. Le matin suivant il pourra, suivant l'usage de ce pouvoir, y avoir 0 mort, 1 mort ou 2 morts. Levei/Bok peut utiliser les potions à son

profit, et donc se guérir lui-même.

Pikachu (la Petite Fille):
Pikachu, très malin, s'est déguisé en humain, en petite fille innocente. Il peut, en entrouvrant les yeux, espionner la Team Rocket pendant leur réveil. S'il se fait surprendre, il meurt immédiatement (en silence), à la place de la victime désignée. Pikachu ne peut espionner que la nuit, durant le tour d'éveil de la Team Rocket.

Artikodin (le Voleur). Bah oui, il vole ! :
Si on veut jouer avec Artikodin, il faut **ajouter deux cartes Simples Pokémon** (villageois) en plus de toutes celles déjà choisies. Après distribution, les deux cartes non distribuées sont placées au centre de la table face cachée. La première nuit, Artikodin pourra prendre connaissance de ses deux cartes, et utiliser son attaque « Piqué » pour échanger sa carte contre l'une des deux autres. Si ces deux cartes sont la Team Rocket, il est obligé d'échanger sa carte contre un personnage de la Team Rocket. Il jouera désormais ce personnage jusqu'à la fin de la partie, et n'aura plus son rôle de voleur.

Miaous (le Loup blanc) :

Miaous n'appartient pas vraiment à la team Rocket, il fait sa vie… Néanmoins, la Team Rocket est persuadée qu'il est dans leur camp. Son but est d'être le dernier Pokémon à ne pas être capturé. Il se réveille en même temps que la Team Rocket et désigne le Pokémon à capturer avec eux, mais une nuit sur deux il se réveille une deuxième fois seul, et peut choisir d'éliminer ou non quelqu'un de la Team Rocket. Il sera dit être le chef de la Team Rocket.

Métamorph (l'enfant sauvage) :

Métamorph, petit pokémon, ne connait qu'une seule attaque : Morphing. Cette attaque lui permet de se transformer. Il choisit un joueur au début de la partie qui devient son double. Dès que son double n'est plus de la partie, Métamorph utilisera son Morphing à mauvais escient et fera alors parti de la Team Rocket.

Goupix (le renard) :

La nuit, à l'appel du meneur, Goupix peut utiliser son attaque « Flair », et désigne trois joueurs voisins. Si au moins un de ces 3 joueurs fait parti de la Team Rocket, Goupix peut recommencer plus tard. (il n'est pas obligé d'utiliser son attaque chaque nuit). Par contre, si ce sont trois Simples Pokémons, il perd son attaque définitivement.

Ronflex (montreur d'ours) :

Le matin, si Ronflex se trouve à côté d'une personne de la Team Rocket, le meneur de jeu est alors amené de jouer un petit air à la Pokéflûte (petit sifflement mélodieux), indiquant à Ronflex qu'à sa droite ou sa gauche se trouve un membre de la Team Rocket.

Distribution des personnages pour parties simplifiées

Nbr joueurs	Team-Rocket	Alakazam	Pokémons
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	4	1	13

TOURS DE JEU

MISE EN PLACE

Les joueurs désignent ou tirent au sort un conteur de jeu qui ne joue pas, mais dirige la partie. Pour les premières parties, quelqu'un qui connaît bien le jeu ou celui qui a déchiffré la règle ou un habile conteur de groupe sera le plus à même de restituer la meilleure ambiance.
Le meneur de jeu distribue à chaque joueur 1 carte personnage face cachée. Chaque joueur regarde discrètement son rôle pour la partie, puis repose sa carte face cachée devant lui.

Le meneur endort le village.
Le meneur dit: ***"C'est la nuit, le paisible village du Bourg Palette, petit village se trouvant entre Jadielle et Cramois'Île s'endort, les joueurs ferment les yeux"***.
Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Puis selon le choix des personnages en jeu, le meneur appelle les différents personnages.

TOUR DE PRÉPARATION

- Artikodin:

Le meneur dit: ***"J'appelle Artikodin !"***. Le joueur qui possède la carte d'Artikodin ouvre alors les yeux et regarde discrètement les deux cartes cachées au milieu, puis peut lancer son attaque « Piqué » pour éventuellement changer de personnage.
Le meneur dit : ***"Artikodin, reviens"***. Artikodin referme les yeux.

- Lippoutou :

Le meneur dit: ***"J'appelle Lippoutou !"***. Lippoutou ouvre les yeux et désigne deux joueurs (dont éventuellement lui-même). Le meneur fait le tour de la table et touche discrètement et gentiment le dos des deux Amoureux.
Le meneur dit: ***"Lippoutou, reviens"***. Lippoutou referme les yeux.

- Les Amoureux

Le meneur dit: ***"les Amoureux, debout !!! »*** Ils ne se montrent pas leur carte de sorte que chacun ignore la véritable personnalité de l'être aimé. Puis le meneur suit le tour normal.

TOUR NORMAL

Il varie selon le choix des personnages en jeu et leur survie dans la partie, mais les personnages sont toujours appelés dans l'ordre suivant:

1 - Alakazam.

Le meneur dit: ***"J'appelle Alakazam. Utilise ton attaque PSYCHO et désigne un joueur dont tu veut sonder la véritable personnalité !"***.
Le meneur montre à Alakazam la face cachée de la carte du joueur qu'il a désigné.
Le meneur dit: ***"Alakazam, reviens"***. Alakazam referme les yeux.

2 – Métamorph :

Le meneur dit : ***"J'appelle Métamorph. Métamorph, attaque ta seule attaque : MORPHING, afin de te clowner en un personnage de ton choix. Dès que ta copie sera capturée par le clan adverse, tu changeras de camp, et appartiendra à la Team Rocket. Tu pourras donc te réveiller avec eux, les nuits suivantes. "*** Métamorph referme les yeux.

3 – La Team Rocket :

Le meneur dit: ***"Team Rocket, réveillez-vous (ainsi que Miaous). Team Rocket, vous avez la possibilité cette nuit de capturer un Pokémon, ni vu ni connu… Désignez-moi la victime que vous voulez enlever !!!"***.
La Team Rocket (avec Miaous, et/ou Métamorph) lèvent la tête, ouvrent les yeux, se concertent silencieusement et désignent une victime à capturer. Durant ce tour, Pikachu peut les espionner (en entrouvrant les yeux discrètement). Il n'y est pas obligé.
S'il se fait prendre, La team Rocket a le droit de changer d'avis et il meurt à la place de la victime éventuellement choisie.
Le meneur dit: ***"La Team Rocket repart vers d'autres horizons, bonne nuit…"***.
La Team Rocket ferme les yeux.

UNE NUIT SUR 2 seulement ! (à partir de la 2e nuit)

3 (bis) – Miaous, seul :

Le meneur dit: ***"J'appelle Miaous ". Miaous, toi qui n'appartiens à aucun clan, après t'être débarrassé d'un Pokémon, tu peux décider d'emprisonner ou non un membre de la Team Rocket. Souhaites-tu*** 👍 ou 👎 ***soustraire un membre de la Team Rocket ? Qui ? ...".***

Miaous ferme les yeux.

4 - LeveiBox

Le meneur dit: ***"J'appelle LeveiBox, tu as deux personnalités, soit Leveinard qui va aider ce pokémon à s'enfuir des filets de la Team Rocket avec son attaque Régénération, soit Arbok qui voudra contaminer un autre pokémon en utilisant son attaque dard-venin. Tu ne pourras utiliser chaque attaque qu'une fois durant la partie. Ou alors, peu t'importe, tu ne fais rien. Que veux-tu faire ? "*** 👍 ou 👎 ?

Le meneur montre à LeveiBox la victime de la Team Rocket. LeveiBox referme les yeux.

5 – Goupix :

Le meneur dit : ***"J'appelle Goupix. Goupix, tu disposes d'une attaque « FLAIR ». Essaye de me flairer un membre de la Team Rocket, désigne-moi un lot de 3 personnes. Si un joueur parmi les 3 fait parti de la Team Rocket, je te ferai ce signe*** 👍, ***sinon, il ne se passera rien et, en plus, tu perdras ton attaque FLAIR les tours prochains. Réfléchis bien Goupix ".*** Goupix désigne alors un lors de 3 personnes voisines. Le meneur lui fait signe. Goupix referme les yeux, son pouvoir maintenu ou en moins.

6 – Ronflex :

Le meneur, s'il ne sait pas où est Ronflex, l'appelle. Puis le rendort. Si un des 2 joueurs qui l'entourent est un membre de la Team Rocket, alors le meneur devra jouer un air de Pokéflûte en sifflotant. Puis .....

"HaLoA, Hooowdy-hooo, c'est le matin, le Bourg Palette se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux, tout le monde sauf..."

Le meneur désigne alors le ou les joueurs qui ont été capturés ou démasqués durant la nuit.

Ce ou ces joueurs révèlent leur identité car ils sont éliminés du jeu. Ils ne pourront plus communiquer avec les autres joueurs de quelque manière que ce soit. Si un de ces joueurs est Sacha, il a le droit de répliquer et d'utiliser au dernier moment sa dernière Pokéball pour démasquer une dernière personne.

Si un des joueurs est un des deux Amoureux, l'autre Amoureux subit le même sort, il n'a plus de rôle.

Débat dans le village .....

Le meneur anime et relance les débats.

Un bruit suspect pendant la nuit, un comportement bizarre par rapport à un autre joueur, ou une façon de voter toujours identique de certains Pokémons: voici des exemples d'indices qui peuvent laisser suspecter certains joueurs de faire parti de la Team Rocket.

Le VOTE :

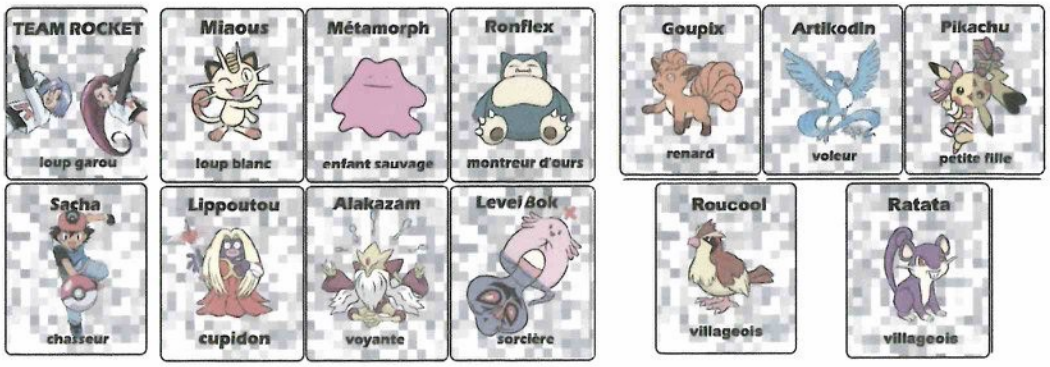
Les joueurs doivent capturer, éliminer un joueur suspecté d'être du clan de la Team Rocket.

Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Le joueur qui a la majorité des voix est éliminé.

En cas d'égalité, les joueurs votent à nouveau (y compris les joueurs en cause) pour départager les ex-aequo.

S'il y a toujours égalité, aucun joueur n'est éliminé.

Le joueur éliminé révèle sa carte et ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs d'aucune manière.



©Emy Mouss