



## TUD-BLEIZ

### Loups-garous de Thiercelieux – Éditions Lui-même

#### A-benn kregiñ ur c'hoari

Unan zo rener ar c'hoari, ar re all zo c'hoarierien.  
Er c'hoari boutin e vez kemeret div gartenn « den-bleiz », ur gartenn « diawelerez », ha roet da bep c'hoarier ouzhpenn ur gartenn « den boutin ». Mesket e vez ar c'hartennoù gant ar rener. Roet e vez da bep c'hoarier ur gartenn. Pep hini a c'hell sellout ouzh e/he c'h/gartenn evit e-unan.

#### Pour commencer la partie

Une personne prend le rôle de maître du jeu, les autres sont des joueurs.  
Dans la règle de base, le meneur de jeu prend deux cartes « loup-garou », une carte « voyante », et le reste de cartes « simple villageois » nécessaires pour qu'il y ait au total une carte par joueur. Le meneur mélange les cartes et en distribue une par joueur, qui peut en prendre connaissance secrètement.

#### Tro ar c'hoari

##### E-pad an noz

- Ar rener a lavar eo an noz. Poent eo d'an holl kousket. Ret eo d'an holl serriñ o daoulagad ha chom mut.
- An diawelerez a vez galvet gant ar rener. Gallout a ra digeriñ he daoulagad. Diskouez a ra un den, didrouz. Ar rener a lavar dezhi peseurt tudenn eo ar c'hoarier diskouezet, o tiskouez ur gartenn pe o varmouzañ. Ar rener a c'hell implij kartennoù evit netra a-benn tromplañ ar c'hoarierien all. Warlerc'h e lavar ar rener d'an diawelerez eo poent dezhi kousket en-dro.
- Neuze e vez galvet an dud-bleiz gant ar rener. Gallout a reont digeriñ o daoulagad. Didrouz e tibabont asambles ar c'hoarier a vo lazhet ganto d'an noz-se. Ar rener a lavar d'an dud-bleiz eo ret dezho kousket en-dro.

#### Le tour de jeu

##### Phase de nuit

- Le meneur annonce la tombée de la nuit et demande au village de s'endormir. Tous les joueurs doivent fermer les yeux et ne rien dire.
- Le meneur appelle la voyante qui peut ouvrir les yeux. La voyante désigne un joueur sans bruit. Le meneur de jeu lui indique la personnalité du joueur en lui montrant la carte ou par mime. Pour semer la confusion, le meneur peut éventuellement bouger plusieurs cartes sans les montrer à la voyante pour que les villageois ne sachent pas quel joueur est sondé. Le meneur demande alors à la voyante de se rendormir.
- Le meneur appelle ensuite les loups-garous qui peuvent ouvrir les yeux. Les loups-garous se mettent d'accord et désignent sans bruit le joueur qui sera la victime de cette nuit. Le meneur demande alors aux loups-garous de se rendormir.



### E-pad an deiz

- Ar rener a embann eo tarzhan-deiz. Poent eo d'an holl dud sevel.
- Keleier spontus a embann ar rener : lazhet eo bet un c'hoarier e-pad an noz. Ar rener a ziskouez piv zo bet lazhet. Hemañ pe homañ a ziskouez e/he c'h/gartenn a-benn lavarout peseurt tudenn eo. Er maez eus ar c'hoari eo ar c'hoarier-se bremañ, ne c'hell ket komz na kehentiñ gant ar c'hoarierien all ken.
- Ret eo d'ar c'hoarierien klask gouzout piv eo an dud-bleiz en o zouesk er gêriadenn. Evel just emañ an dud-bleiz etouez ar gaoz, hag e klaskont lakaat unan all da vezañ tamallet. An diawelerez a glasko sikour an dud boutin all hep bezañ anavezet.
- Ar rener a c'houlenn gant ar c'hoarierien diskouez gant ar biz, asambles, pep hini ur c'hoarier.
- Lazhet eo tudenn ar c'hoarier en deus bet ar muiañ a votoù evitañ. Diskouez a ra e/he c'h/gartenn a-benn lavarout peseurt tudenn eo. Er maez eus ar c'hoari eo ar c'hoarier-se bremañ, ne c'hell ket komz na kehentiñ gant ar c'hoarierien all ken.

### Phase de jour

- Le meneur annonce la levée du jour et demande au village de s'éveiller.
- Le meneur annonce la cruelle nouvelle : un joueur a été assassiné pendant la nuit. Le meneur désigne la victime qui retourne sa carte et révèle son rôle. Le joueur est éliminé de la partie et ne peut désormais plus communiquer avec les joueurs.
- Les joueurs doivent débattre pour tenter d'identifier qui est ou qui sont les traîtres loups-garous dans le village. Les loups-garous tenteront bien sûr de bluffer pour cacher leur rôle et s'entraideront discrètement. La voyante tentera d'aider les villageois discrètement sans révéler son rôle.
- Le meneur demande alors aux joueurs de désigner simultanément une victime en la pointant du doigt.
- Le joueur qui est majoritairement désigné comme victime retourne sa carte et révèle son rôle. Il est éliminé de la partie et de peut désormais plus communiquer avec les joueurs.

### Fin ar c'hoari

- Ar maout zo gant tud boutin ar gêriadenn ma vez lazhet an holl dud-bleiz.
- Ar maout zo gant an dud-bleiz ma vez lazhet an eil den boutin diwezhañ.

### Fin de la partie

- Si tous les loups-garous sont éliminés, les villageois gagnent.
- Si l'avant-dernier villageois est éliminé, les loups-garous gagnent.