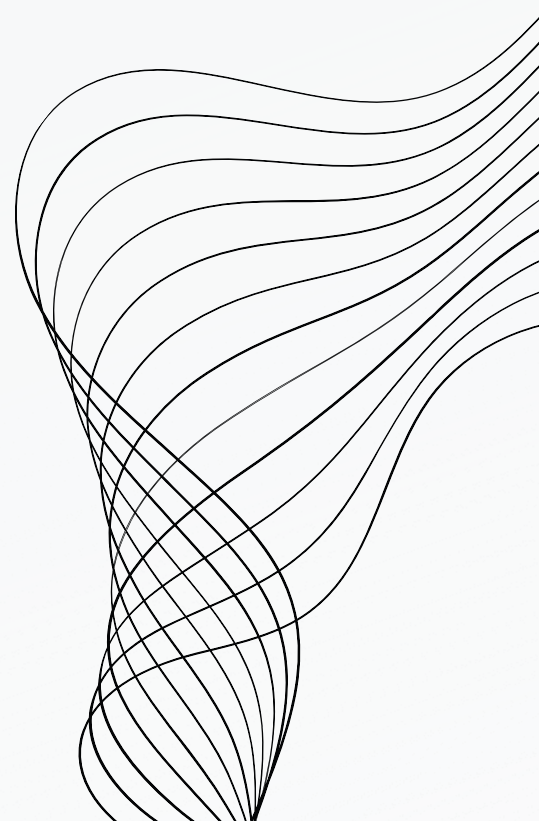
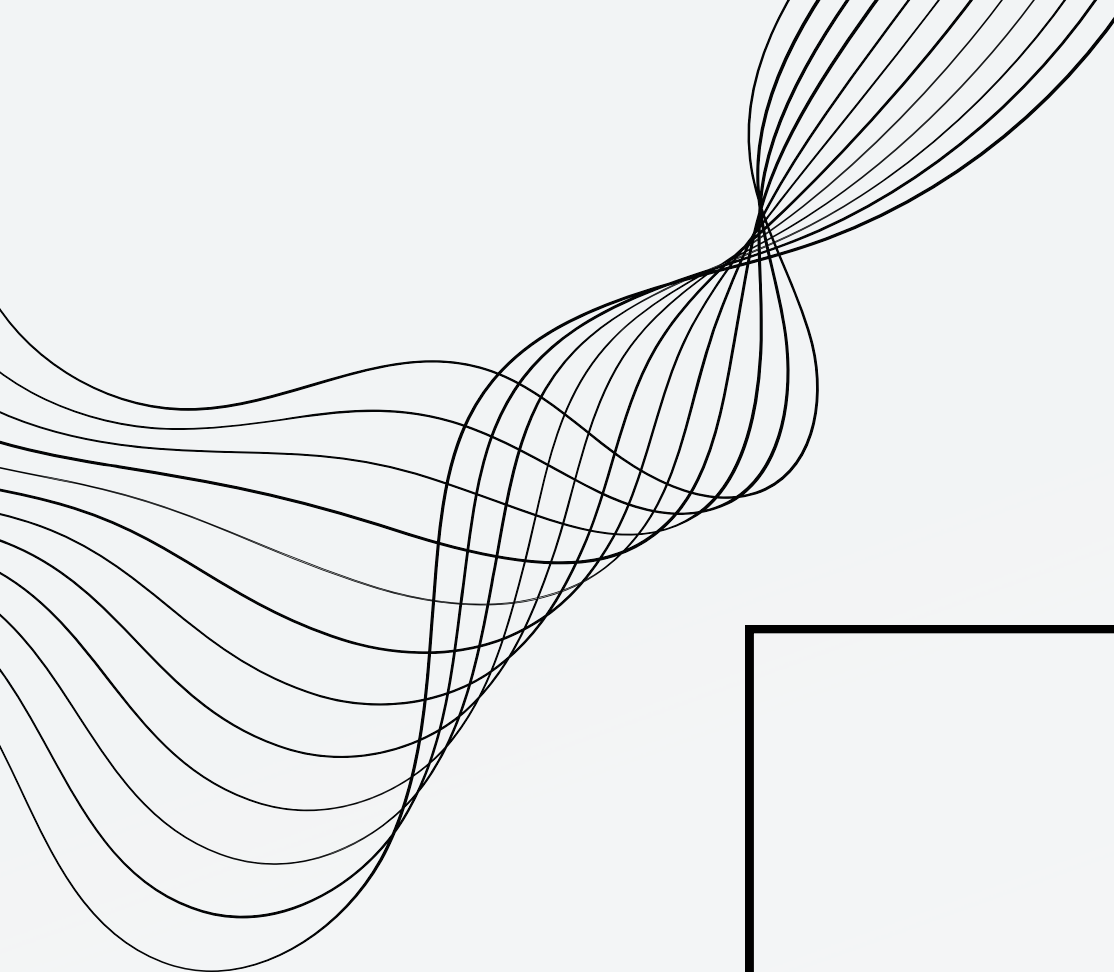
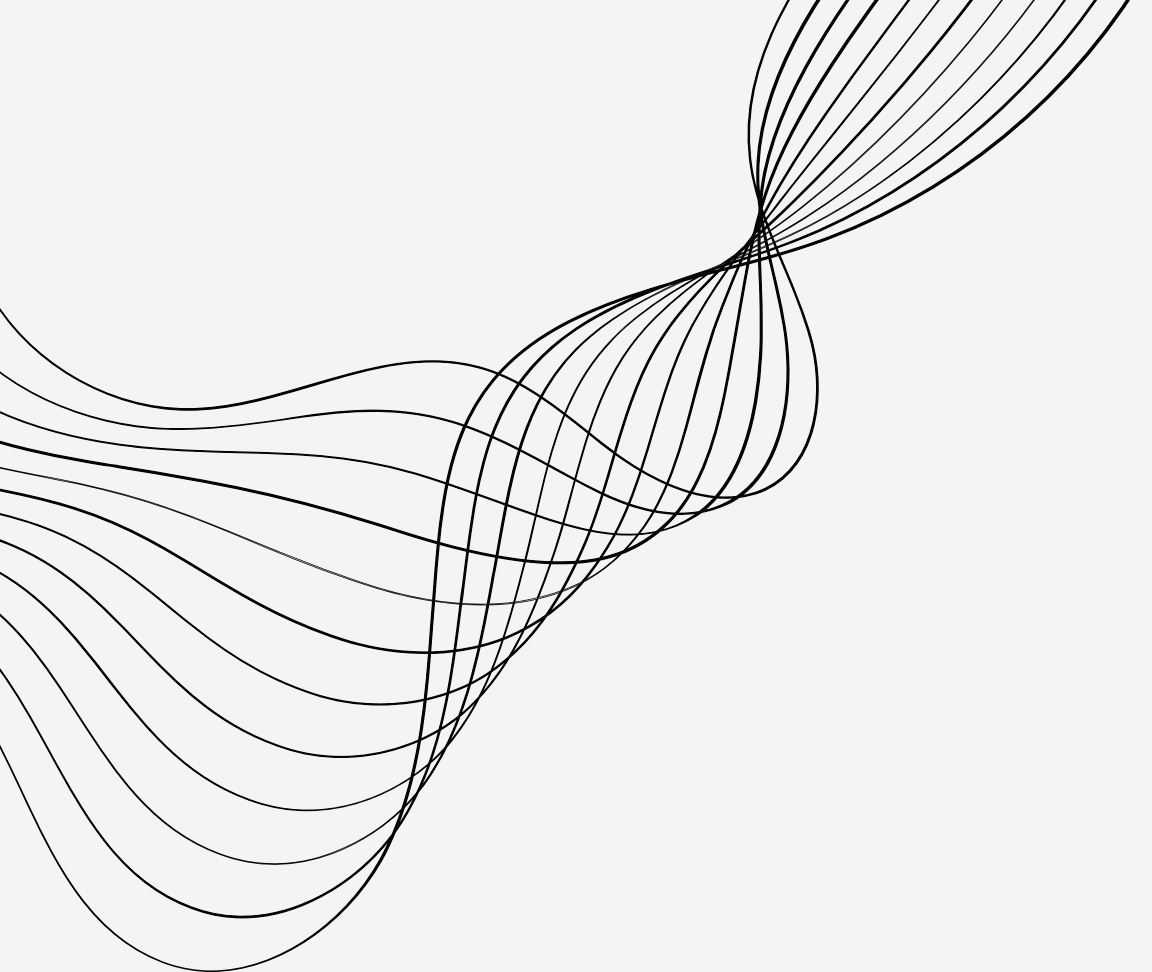




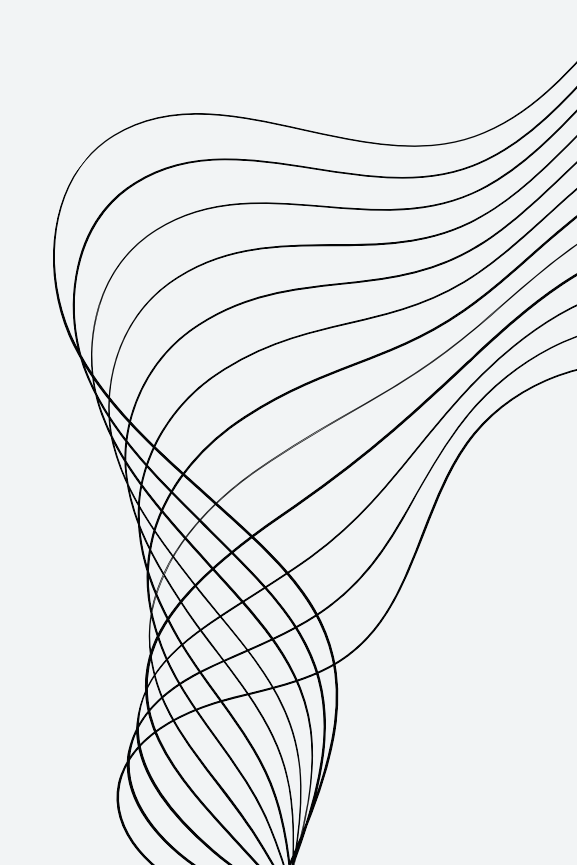
Règles du jeu

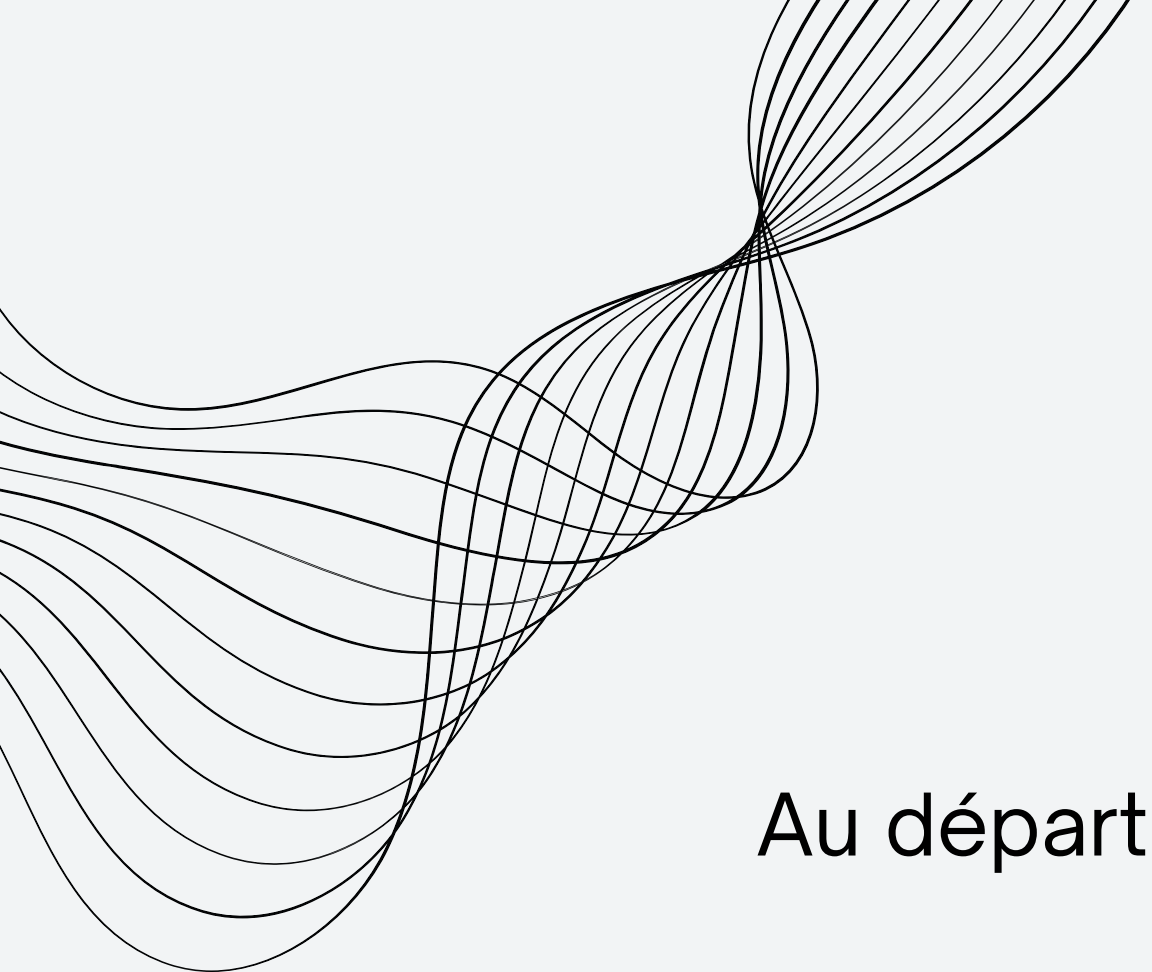
An abstract graphic in the top-left corner consisting of multiple thin, black, curved lines that overlap and create a sense of depth and movement, resembling a stylized wave or a cluster of lines.

but du jeu

pour les élèves : éliminer les harceleurs

pour les harceleurs : éliminer les élèves en les harcelant.

An abstract graphic in the bottom-right corner consisting of multiple thin, black, curved lines that overlap and create a sense of depth and movement, resembling a stylized wave or a cluster of lines.



Exemple :

Au départ du jeu déterminer un maître du jeu qui racontera l'histoire.

L'ensemble des joueurs se mets en rond et ferme les yeux.

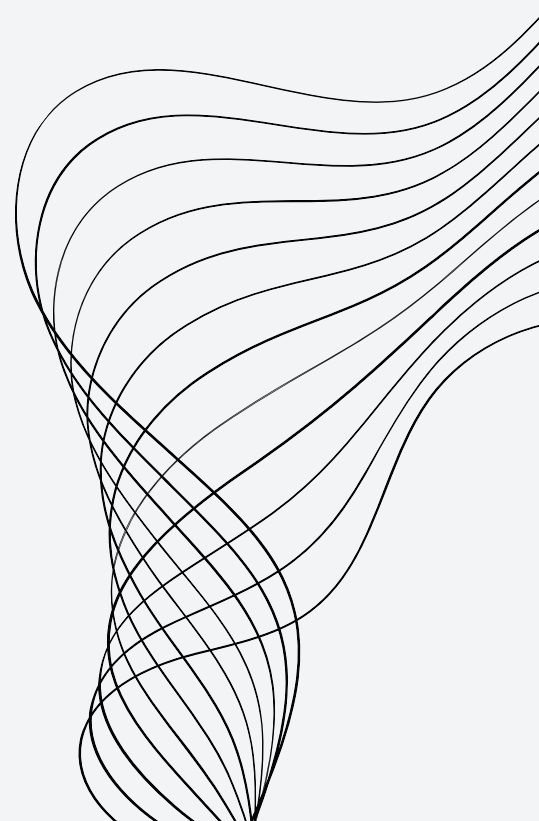
La partie commence.

Le détective est appelé pour se réveiller et jouer son rôle.

Une fois qu'il a joué, il se rendort et c'est au tour du crusher d'être appelé par le maître du jeu pour se réveiller.

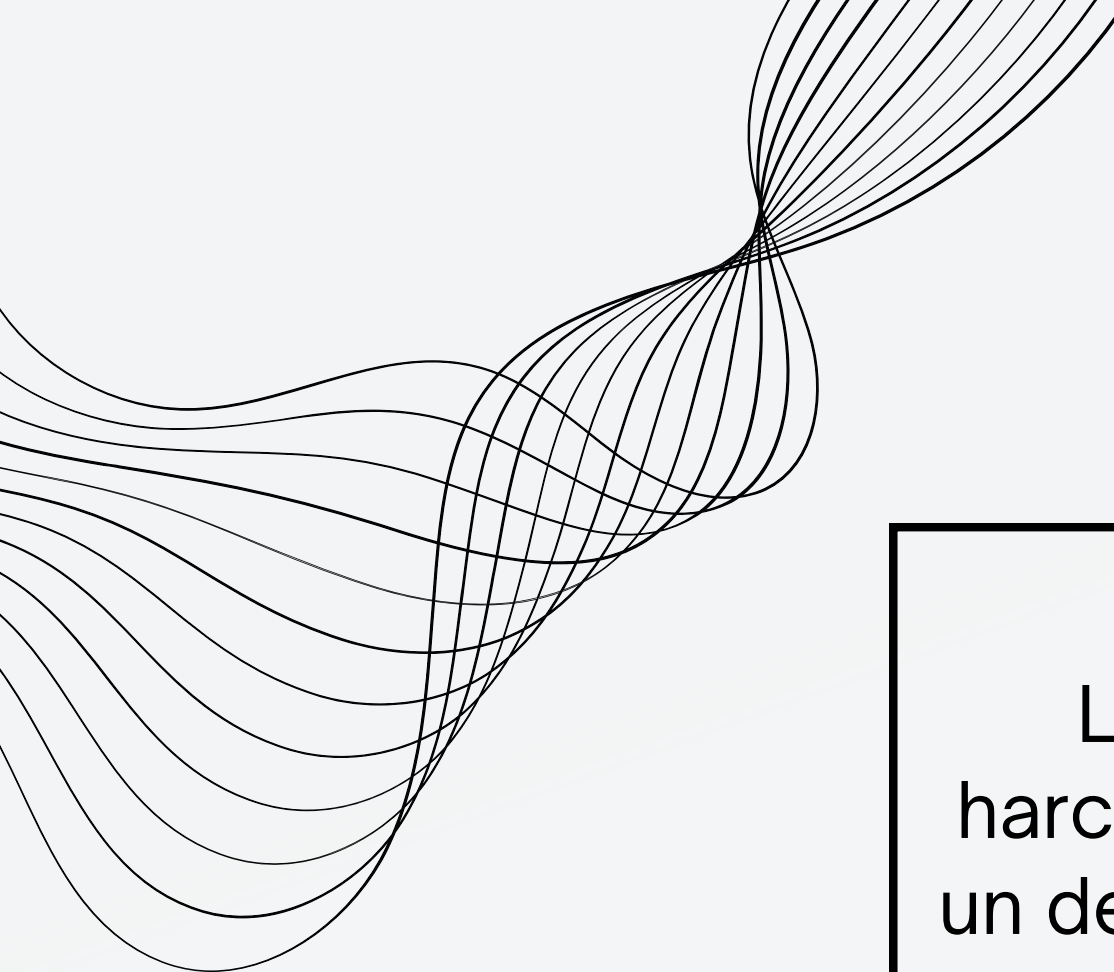
Et cela ainsi de suite jusqu'à ce que tout les rôles soient passés.

Si l'infirmière meurt le jeu continue pareil sans l'appeler etc...



- Distribution des cartes (8 joueurs minimum) :
- 2 harceleurs ou + selon le nombre de joueur
(voir tableau ci-dessous)
 - 1 confident
 - 1 infirmière scolaire
 - 1 détective
 - Les élèves en nombre suffisant

Nombre de joueurs (<u>sauf</u> le meneur)		Distribution conseillée		
				
8	2	1	5	
9	2	1	6	
10	2	1	7	
11	2	1	8	
12	3	1	8	
13	3	1	9	
Jusque 18	3	1	+1 chaque fois	



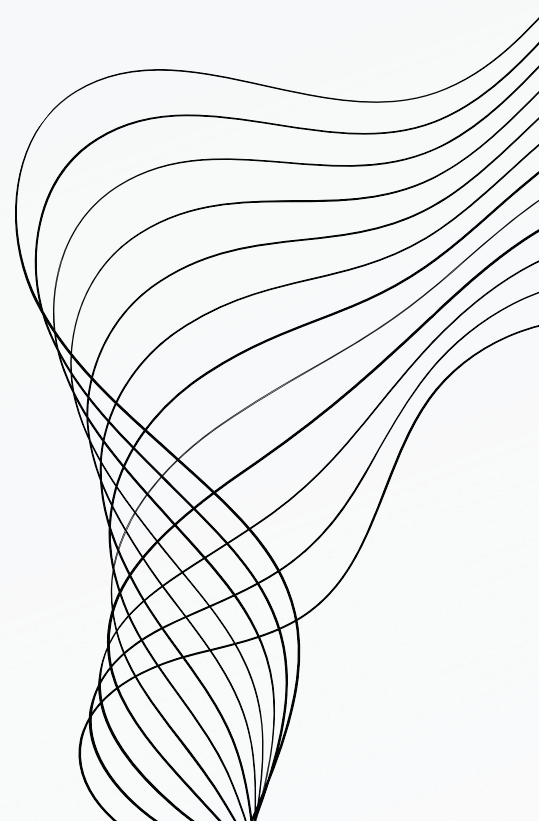
Victime

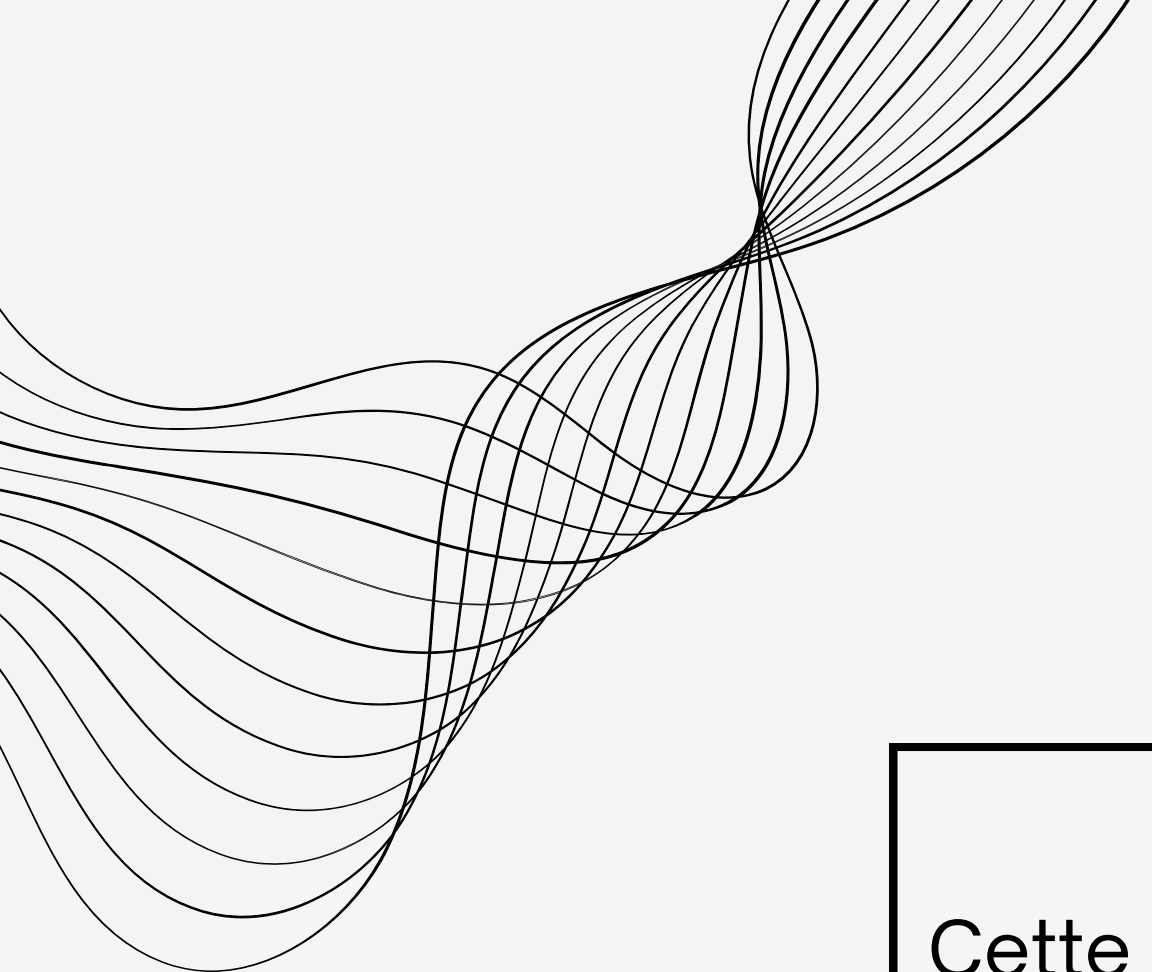
La victime peut, entrouvrir les yeux, espionner les harceleurs pendant leur réveil. S'il se fait surprendre par un des harceleurs, il meurt immédiatement (en silence), à la place de

la victime désignée.

La victime ne peut espionner que la nuit, durant le tour d'éveil des harceleurs.

Il n'a pas le droit de se faire passer pour un harceleur et d'ouvrir grand les yeux.



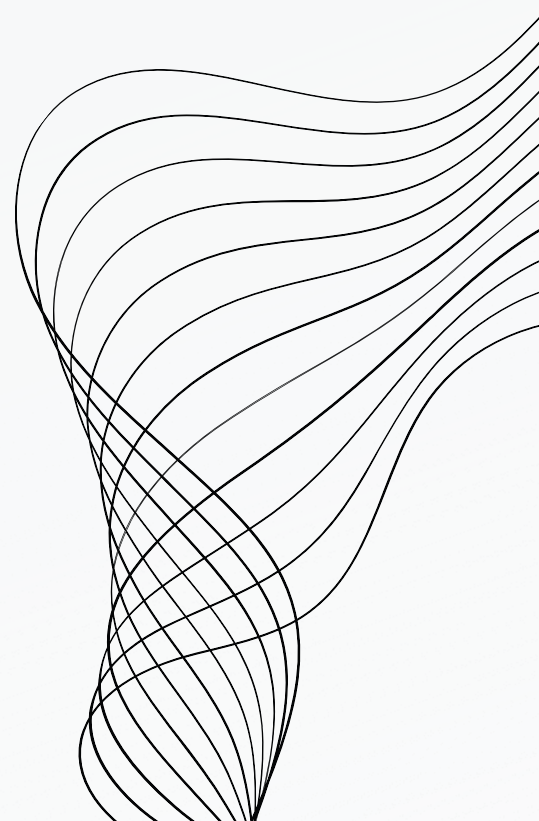


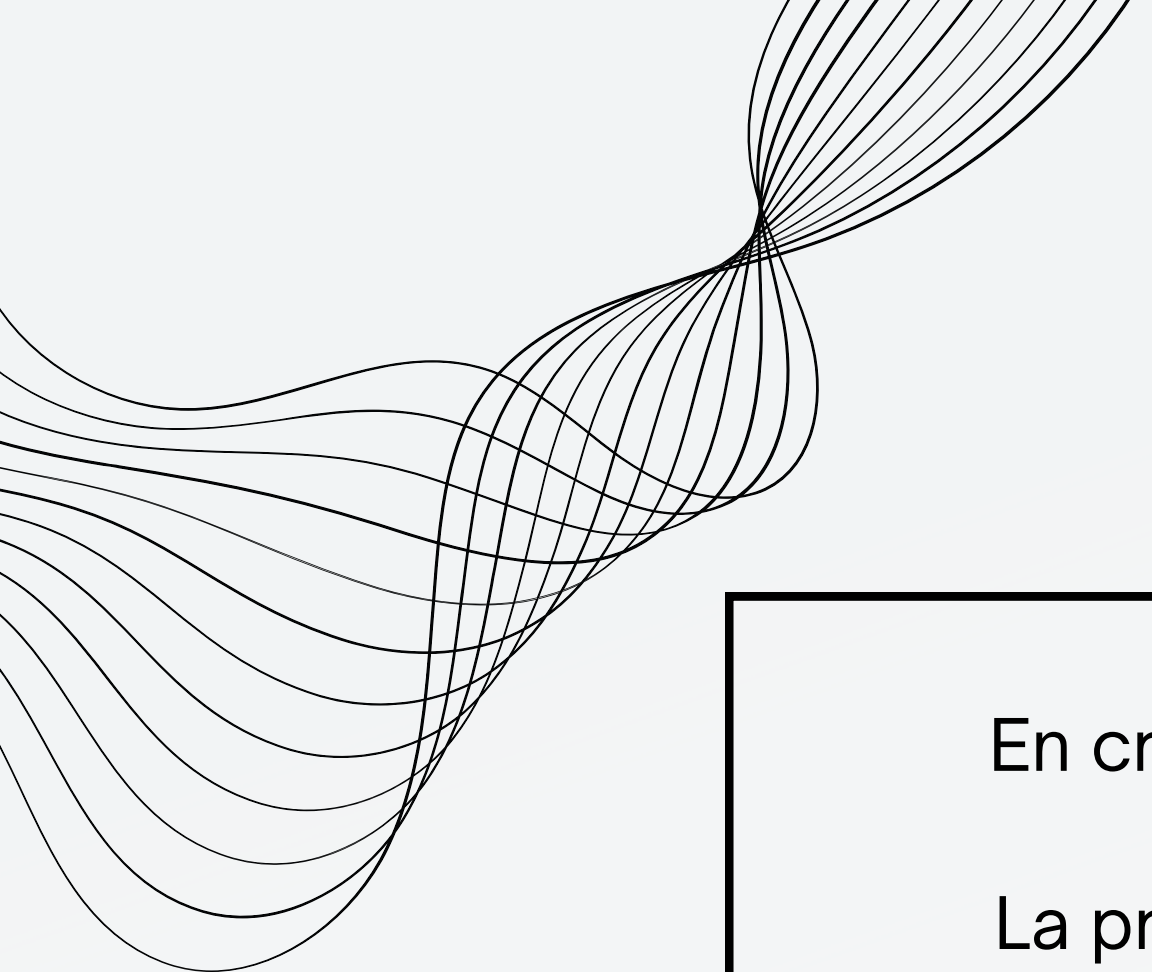
Le délégué

Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage.

Le Délégué est élu par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être Délégué.

Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix. Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son suppléant





Crusher

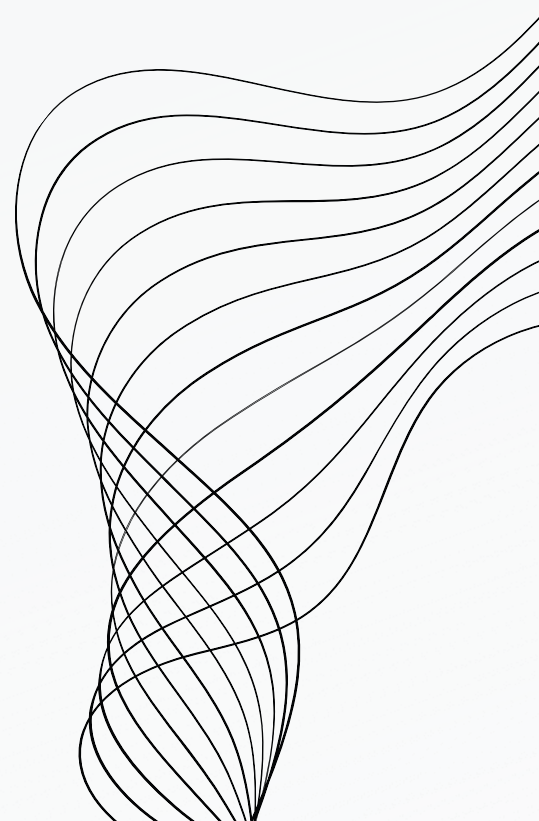
En créant ses rumeurs , le crusher a le pouvoir de rendre 2 personnes amoureuses à jamais.

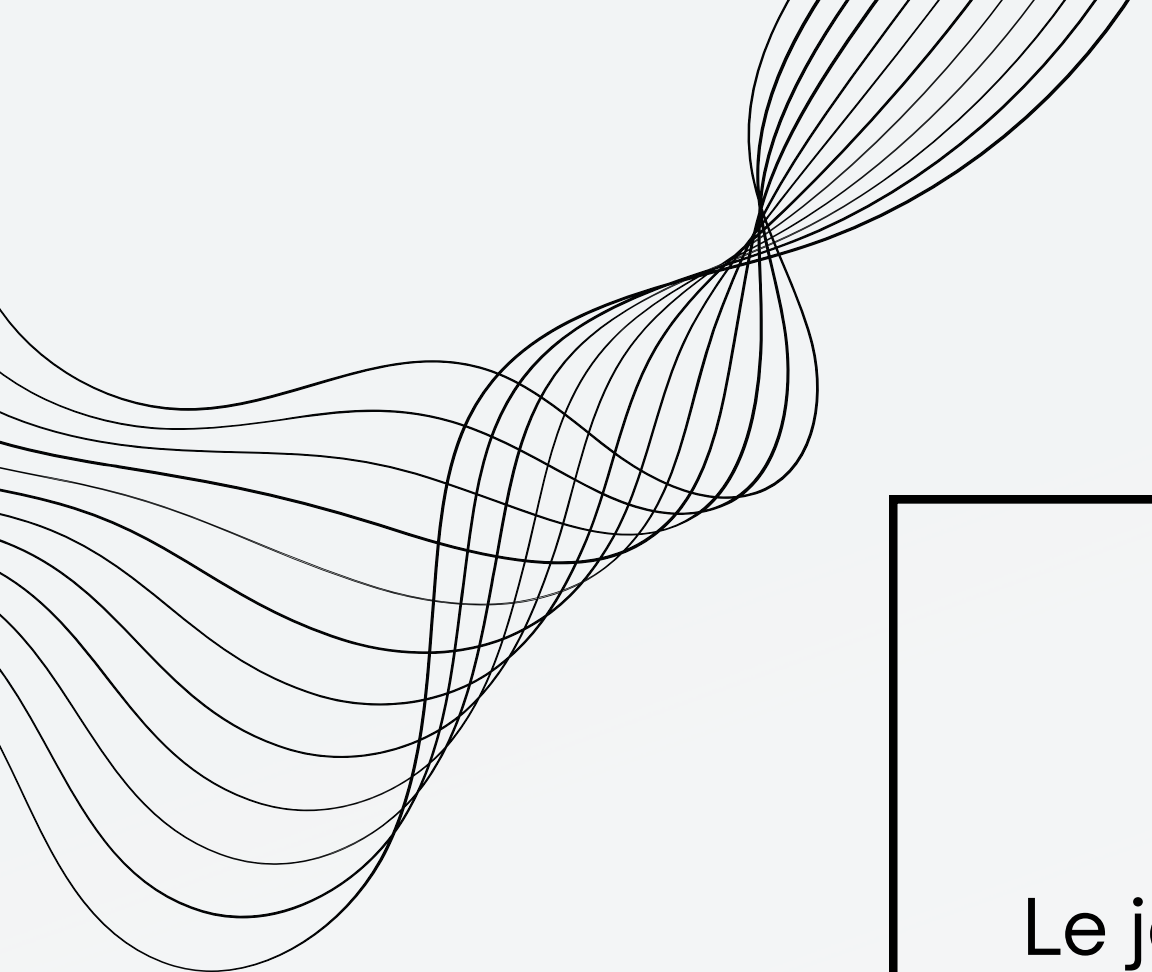
La première nuit (tour préliminaire), il désigne les 2 joueurs amoureux. Le crusher peut, s'il le veut, se désigner comme l'un des deux Amoureux. Si l'un des Amoureux est éliminé, l'autre meurt de chagrin immédiatement.

Un Amoureux ne doit jamais voter contre son aimé, ni lui porter aucun préjudice (même pour faire semblant !).

Attention : si l'un des deux Amoureux est un harceleur et l'autre un élève , le but de la partie change pour eux.

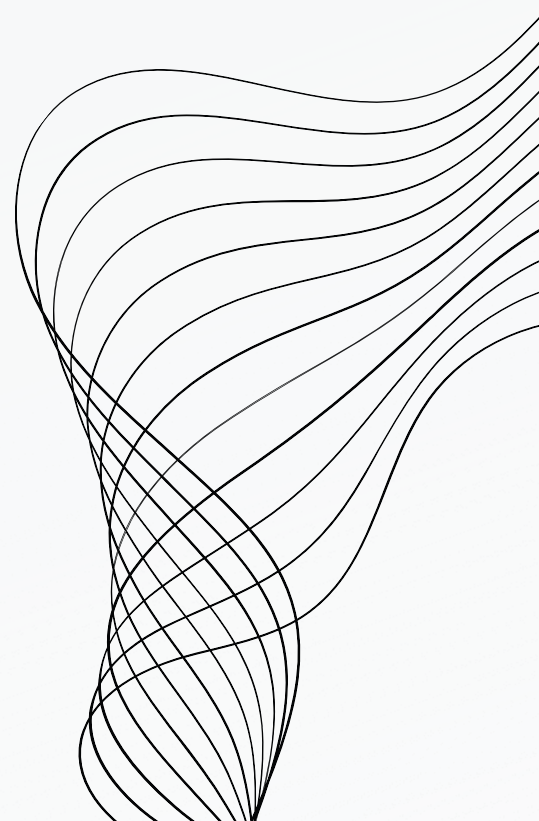
Pour vivre en paix leur amour et gagner la partie, ils doivent éliminer tous les autres joueurs, les harceleur et les élèves, en respectant les règles du jeu.

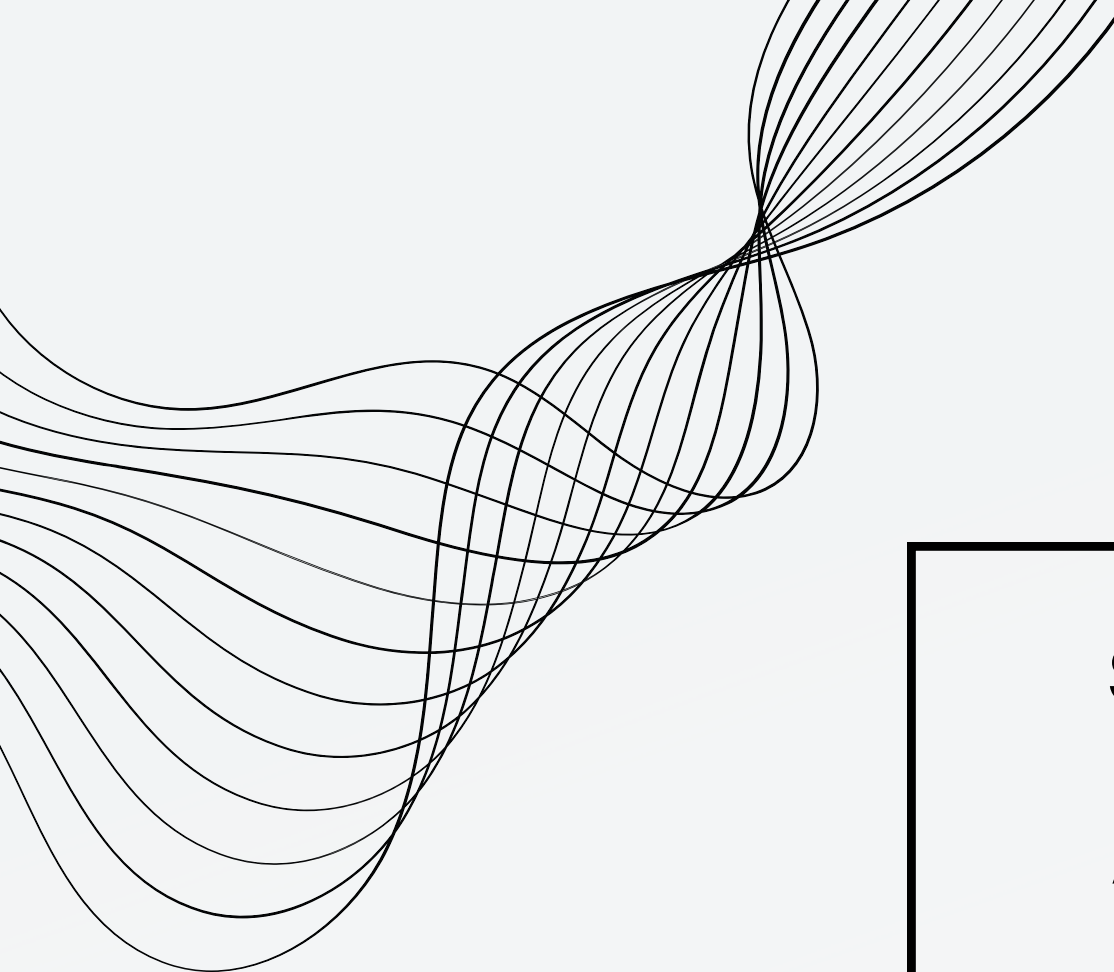




Harceleur

Chaque nuit, il harcèle un élève.
Le jour, il essaie de masquer son identité nocturne pour
échapper au conseil de discipline.
Ils sont 1, 2, 3 ou 4 suivant le nombre de joueurs et les
variantes appliquées.





Détective

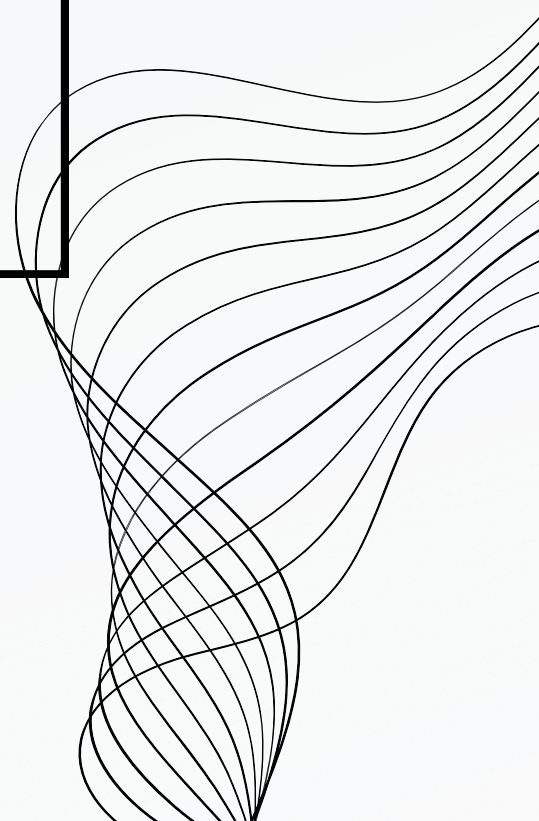
Si on veut jouer le Détective, il faut ajouter deux cartes en plus de toutes celles déjà choisies.

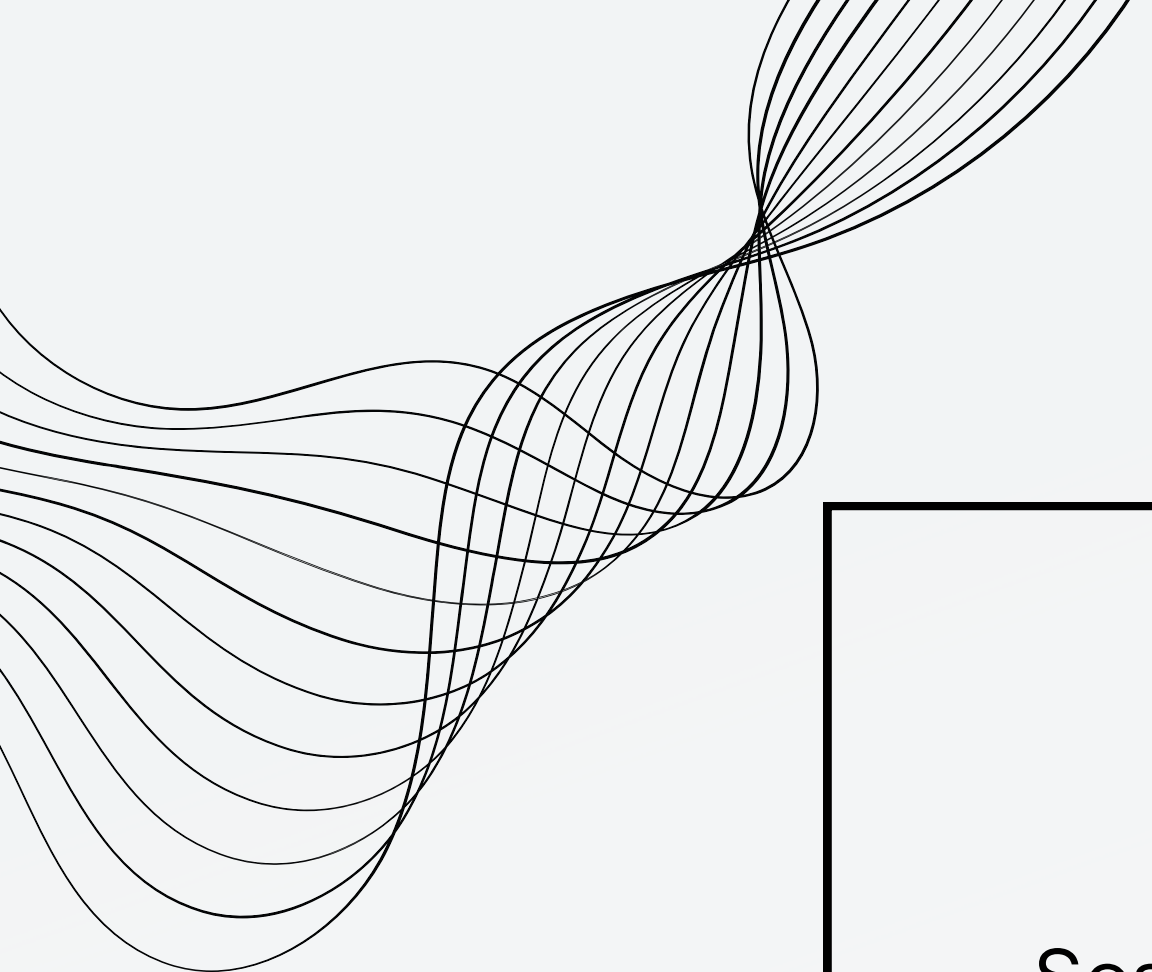
Après la distribution, les deux cartes non distribuées sont placées au centre de la table faces cachées.

La première nuit, le Détective pourra prendre connaissance de ces deux cartes, et échanger sa carte contre une des deux autres.

Si ces cartes sont deux harceleurs , il est obligé d'échanger sa carte contre un des deux harceleurs

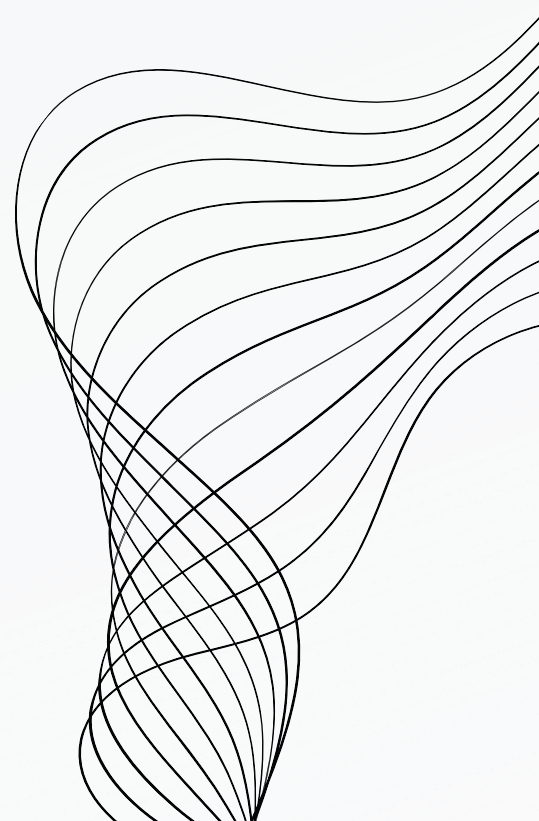
Il jouera désormais ce personnage jusqu'à la fin de la partie.

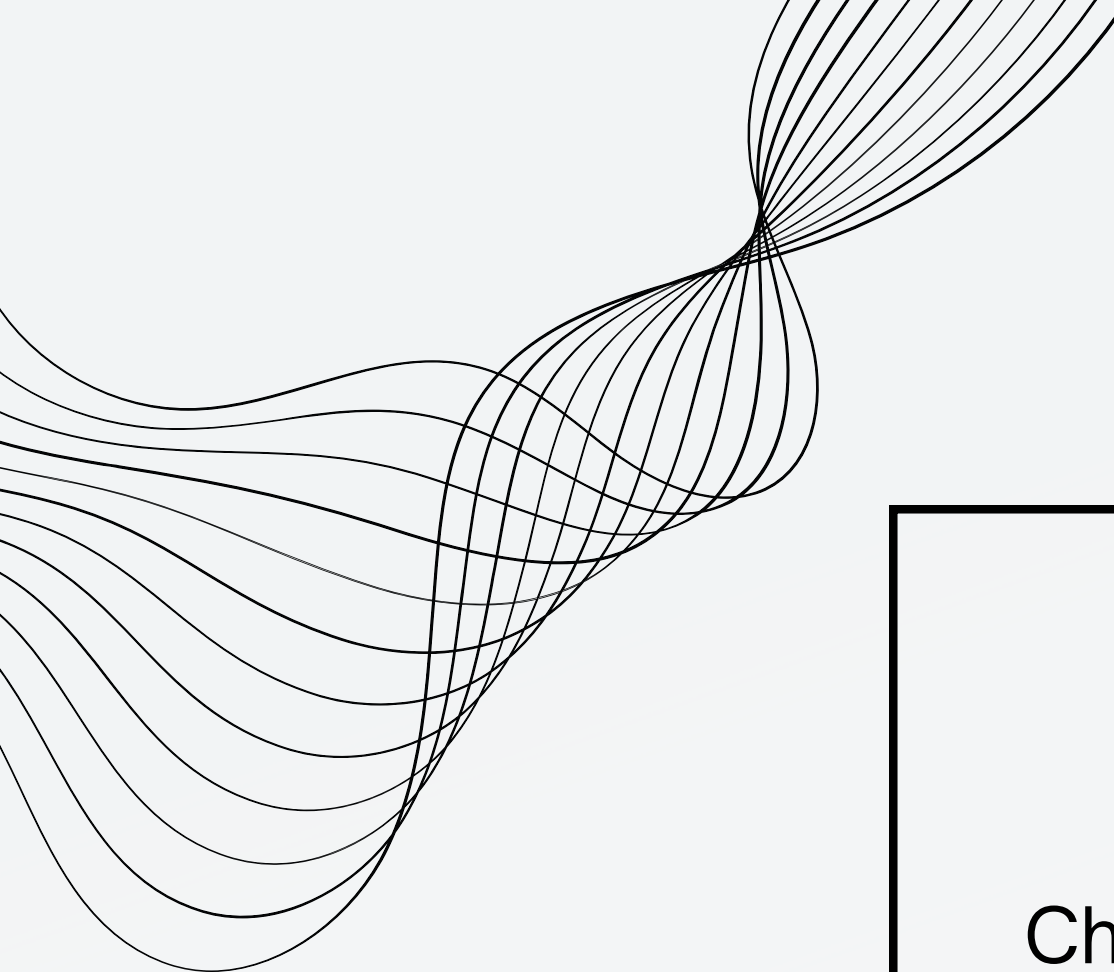




Elève

Il n'a aucune compétence particulière.
Ses seules armes sont la capacité d'analyse des
comportements pour identifier les harceleurs, et la force
de conviction pour empêcher l'exclusion.

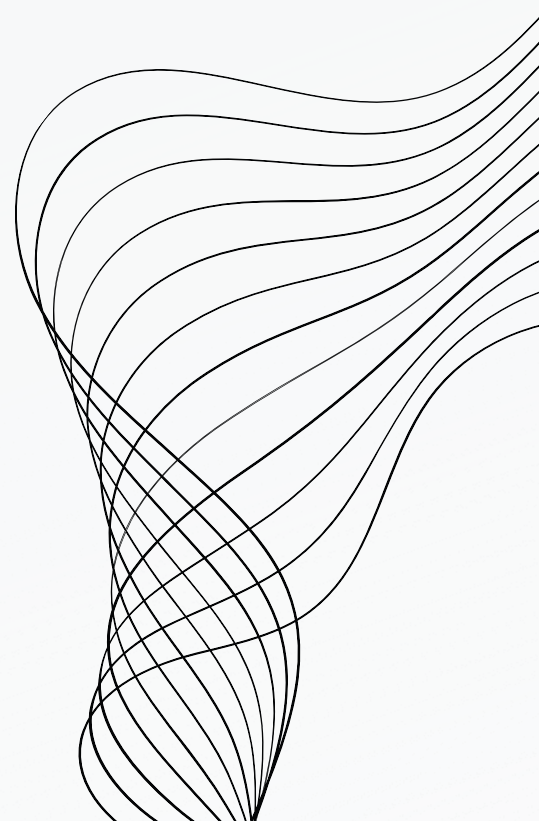




Confident

Chaque nuit, il découvre la vraie personnalité d'un joueur de son choix.

Il doit aider les victimes, mais rester discret pour ne pas être démasqué par les harceleurs.





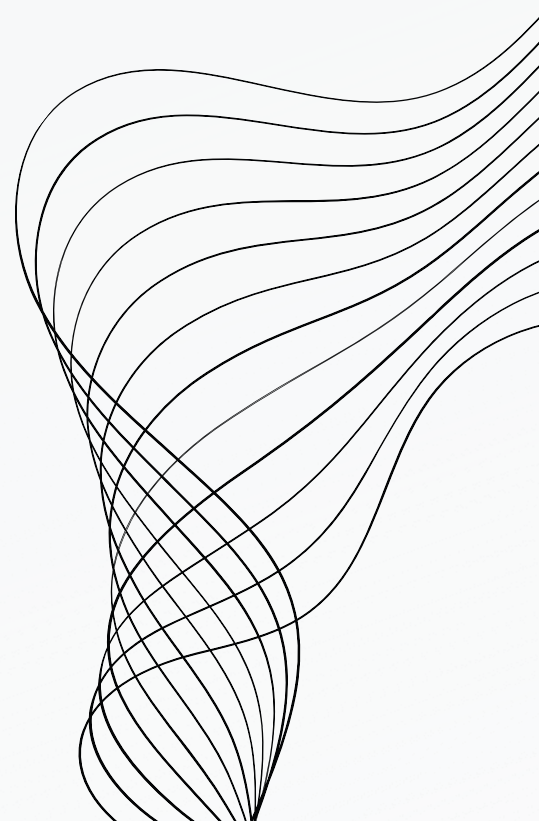
Infirmière scolaire

Elle sait concocter 2 de décision extrêmement puissantes : une prise de décision d'écoute, pour ressusciter le joueur tué par les Loups-Garous, une prise de décision de ne pas écouter, utilisée la nuit pour éliminer un joueur. L'Infirmière scolaire

Doit utiliser chaque décision 1 seule fois dans la partie. Elle peut se servir de ses 2 décisions la même nuit.

Le matin suivant l'usage de ce pouvoir, il pourra donc y avoir soit 0 mort, 1 mort ou 2 morts.

l'Infirmière scolaire peut utiliser les potions à son profit, et donc se guérir elle-même si elle vient d'être attaquée par les Harceleur.





L'appel de la nuit (ordre de passage)

- 1 : Le détective (si il y en a un)
 - 2 : Le crusher (si il y en a un)
 - 3 : Le confident (si il y en a un)
 - 4 : Les harceleurs
 - 5 : L'infirmière
- 