

Règles des Mots-Garous

Comment jouer à Mots-Garous

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Deviner un mot secret en posant des questions fermées à un Maire muet.
- **Mécanique principale** : Déduction collective avec rôles cachés et bluff façon loup-garou.
- **Condition de victoire** : Le village gagne s'il trouve la Formule ou démasque le loup ; sinon, le loup l'emporte.

Imaginez la scène : votre village est menacé par des loups-garous, et la seule façon de les chasser, c'est de prononcer tous ensemble une Formule magique. Problème : seul le Maire la connaît, et il a perdu sa voix ! Vous allez devoir la deviner en quatre minutes chrono, tout en vous méfiant du loup infiltré parmi vous. Ambiance électrique garantie autour de la table, promis.

L'idée derrière le jeu

Mots-Garous est un savoureux mélange entre un jeu de **devinette de mot** (façon Akinator inversé) et un jeu à **rôles cachés**. Tout le monde pose des questions au Maire, qui ne peut répondre que par oui, non ou peut-être avec ses **pions**. Mais attention : un **Loup-garou** connaît aussi le mot secret, et il va tout faire pour vous embrouiller. Heureusement, la **Voyante** est là pour aider... discrètement, car si le loup la repère, il pourra encore gagner à la fin.

Si vous aimez ce type de déduction sociale, jetez aussi un œil aux [règles du Time's up](#) pour une autre soirée mémorable.

Ce dont vous avez besoin pour jouer

Le jeu utilise une application gratuite (Mots-garous, dispo sur iOS et Android). Elle sert de narratrice, gère le temps et donne le mot secret au Maire, à la Voyante et au Loup. Installez-la sur un smartphone ou une tablette posée au centre de la table.

Côté matériel physique, vous avez :

- Des **tuiles de rôle** : Maire, Voyante, Loup-garou (x2) et Villageois.
- Des **pions Oui/Non** (recto/verso), des **Peut-être**, un **Presque**, un **Pas du tout** et un gros pion **Correct**.

Pas d'appli sous la main ? Pas de panique, on vous explique plus bas comment jouer à l'ancienne avec une ardoise.

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place express

Comptez le nombre de joueurs et prenez autant de tuiles +1. Vous incluez toujours le **Maire**, la **Voyante** et **1 Loup-garou**. Complétez avec des **Villageois**. À partir de 7 joueurs, remplacez un Villageois par le **second Loup-garou**.

Mélangez les tuiles, distribuez-en une à chacun (à regarder discrètement), et laissez la dernière au centre de la table, face cachée. Séparez les pions dans les deux compartiments prévus.

Le cas particulier du Maire

Celui qui reçoit la tuile Maire la révèle tout de suite. Puis il prend la tuile restée au milieu : c'est son **rôle secret** (Villageois, Voyante ou Loup !). Il récupère tous les pions et pose l'appareil à portée de main.

Si personne n'a tiré le Maire (la tuile est au centre), c'est le voisin de gauche du précédent Maire qui la récupère, et sa propre tuile devient son rôle secret.

Petite astuce de table

Placez le téléphone à distance égale de tout le monde. Rien de pire qu'un joueur qui entend mal

la narratrice et rate un rôle appelé.

La phase de nuit

Le Maire lance la partie. Tout le monde ferme les yeux. La narratrice guide alors les rôles un par un :

- Le **Maire** se réveille, indique son rôle secret à l'appli, puis choisit la **Formule magique** dans une liste de mots proposés.
- La **Voyante** ouvre les yeux, lit la Formule affichée, se rendort.
- Le **Loup-garou** fait pareil (et s'il y en a deux, ils se reconnaissent d'abord entre eux).

Ensuite, tout le monde se réveille et le compte à rebours démarre. C'est parti pour quatre minutes de folie !

Jouer sans l'appli

Le Maire écrit la Formule sur une ardoise, la pose bien en vue, puis ferme les yeux. Il appelle la Voyante, puis le Loup, chacun leur tour, et retourne l'ardoise avant le grand réveil. Un simple minuteur fera l'affaire.

La phase de jour, le cœur du jeu

Les joueurs (sauf le Maire, qui est muet) posent des questions fermées pour cerner le mot. Le Maire répond uniquement avec ses **pions** :

- **Oui** ou **Non** (les deux faces du même pion).
- **Peut-être** quand la réponse est floue.
- **Presque** (utilisable une seule fois) si vous approchez très fort du mot.
- **Pas du tout** (aussi une seule fois) si vous partez complètement à côté.

Le Maire ne peut ni parler, ni désigner un joueur, ni ignorer une question. Il doit répondre à toutes, même celles déjà posées. Petite astuce : posez des questions larges au début (est-ce vivant ? est-ce un objet ?) avant de rétrécir le champ. Sinon, vous allez cramer vos pions pour rien.

Comment donner la bonne réponse

Pour valider la Formule, il faut la prononcer clairement : « Est-ce que c'est chien ? » fonctionne. « Est-ce une race de chien ? » ne compte pas, même si le mot est glissé dedans. Dans ce cas, le Maire peut poser le pion **Presque**.

Quand la phase de jour se termine

Elle se finit dans trois cas :

- Quelqu'un trouve la Formule (le Maire pose le pion **Correct** devant lui).
- Le minuteur tombe à zéro.
- Le Maire a distribué son dernier pion Oui/Non (il clique alors sur le bouton dédié).

Comment on gagne (ou pas)

Deux situations possibles à la fin des quatre minutes.

Si la Formule est devinée

Le **Loup-garou** se révèle et a 15 secondes pour désigner qui, selon lui, est la **Voyante**.

Pendant ce court laps de temps, tout le monde peut parler, bluffer, mentir, prétendre être la Voyante pour l'embrouiller. S'il la trouve, il gagne malgré tout ! Sinon, le village triomphe.

Conseil bienveillant à la Voyante : ne posez pas de questions trop pointues trop tôt, sinon vous êtes grillée.

Si personne ne trouve la Formule

Le village a 1 minute pour débattre et démasquer le loup. Chacun peut se défendre, accuser, jurer sur ses ancêtres qu'il est Villageois. Puis, au top du minuteur, tout le monde pointe du doigt un autre joueur. Celui qui récolte le plus de voix retourne sa tuile.

- C'est bien le **Loup** ? Le village gagne.
- Ce n'est pas lui ? Le loup l'emporte.
- Égalité ? Tous les joueurs concernés révèlent leur rôle : si le loup est dans le lot, le village

gagne.

- Vote nul (1 voix chacun) ? Le loup gagne.

Tableau récap des rôles

Rôle	Connaît la Formule ?	Camp	Objectif
Maire	Oui	Village (sauf si loup)	Faire deviner le mot avec ses pions
Voyante	Oui	Village	Aider sans se faire repérer
Villageois	Non	Village	Deviner la Formule
Loup-garou	Oui	Loups	Empêcher la découverte et trouver la Voyante

Les cas spéciaux à connaître

Maire-Garou

Si le Maire tire secrètement le rôle de **Loup-garou**, il joue contre le village ! Il a tout intérêt à choisir un mot un peu tordu et à répondre de manière trouble, voire mensongère. Mais s'il exagère, la Voyante va le repérer illico.

Maire-Voyante

Là, personne n'aide le Maire à faire deviner le mot. Il doit donc opter pour un mot plutôt simple. Attention quand même : un mot trop facile trahira son double rôle et le loup pourra l'identifier comme Voyante.

Second Loup-garou (7 joueurs et plus)

Les deux loups se reconnaissent pendant la nuit. Si le mot est deviné, chacun désigne une cible différente après 30 secondes : si l'un des deux tombe sur la Voyante, les loups gagnent. Si le

mot n'est pas deviné, le village n'a besoin que de démasquer un seul loup pour l'emporter.

Conseils pour briller autour de la table

Voici quelques réflexes qui font la différence après quelques parties.

Pour l'équipe du village

- Observez qui traîne, qui pose des questions bizarres ou qui fait dérailler la piste : c'est peut-être votre loup.
- Commencez toujours par des questions à large spectre pour économiser les pions.
- Si le Maire sort son **Pas du tout**, c'est cadeau : changez radicalement de direction.

Pour la Voyante

Attendez quelques questions générales avant d'orienter finement le groupe. Sinon vous vous mettez une cible dans le dos. Un bon truc : laissez d'abord un Villageois poser LA question évidente, puis rebondissez dessus.

Pour le Loup-garou

Gaspillez du temps sans être trop visible. Posez des questions plausibles mais inutiles. Et surtout, écoutez tout le monde : qui semble trop bien orienter le groupe ? Bingo, c'est votre Voyante.

Envie d'autres jeux à ambiance ? Testez aussi les [règles du Top Ten](#) ou les [règles du Juduku](#) pour prolonger la soirée.

[IMAGE_FIN]

Personnaliser vos parties

L'appli propose plusieurs **niveaux de difficulté** (facile, moyen, complexe, insensé) et différentes catégories de mots (animaux, films, monstres...). Vous pouvez même créer vos propres **listes personnalisées** et télécharger celles de la communauté. Idéal pour des parties

thématiques entre potes ou en famille.

Un dernier conseil avant de vous lancer : lors de votre toute première partie, choisissez un mot facile pour prendre vos marques. Vous verrez, une fois le mécanisme des pions bien intégré, vous enchaînez les manches à toute vitesse. Bonne chasse au loup !