

Règles MultiVillage septembre 2018

Nombre de villages : 2 ou 3 selon affluence.

Nombre d'occupants par village : 20 par village avec bâtiments et 15 par village sans bâtiment.

Disposition des bâtiments : dans le cas d'une partie à 3 villages, le village central est le village avec des bâtiments ; tous les autres sont sans bâtiments. Dans le cas d'une partie à 2 villages, tous les villages ont des bâtiments.

Rôles communs (tous villages confondus, 1 spécimen par village lancé) :

- Servante
- Enfant sauvage (si le mentor part du village, devient loup-garou pour le reste de la partie)
- Infecte père des loups (1 transformation par partie)
- Ancien
- Montreur d'ours (dans un village sans bâtiments : mutuellement exclusif avec le chevalier)
- Chevalier à l'épée rouillée (dans un village sans bâtiments : mutuellement exclusif avec le montreur)
- Grand méchant loup
- Loup blanc (dans le même village que le grand méchant loup, pour équilibrer)
- Salvateur
- Voyante
- Sorcière (les potions demeurent au village, utilisables par tous les sorcières présentes. Pas de recharge possible.)
- Chasseur
- Petite Fille
- Renard
- Villageois-villageois
- MOULT VILLAGEOIS

Rôles dans les villages sans bâtiments (1 par village) :

- Joueur de flûte
- duo de Sœurs

Rôles dans le village avec bâtiments (1 par village) :

- Corbeau
- trio de Frères

Bâtiments (dans le village central si partie à 3 villages ou dans les petits villages si partie à 2 villages) :

- Tavernier
- Barbier
- Bailli
- Église
- 7 Fermes

Règles multi-village :

- Chaque jour, après le vote de la pendaison, le maire votera pour un premier exilé, puis les fermiers voteront pour un deuxième. Ces exilés partiront ensemble dès que tous les conseils des deux villages auront fini leurs votes.
- L'exilé désigné par le maire peut être n'importe qui sauf lui.
- L'exilé désigné par le conseil des fermiers peut être n'importe qui, y compris le maire.
- Si un bâtiment est libéré, il sera attribué à un nouveau propriétaire par le bailli.
- Les exilés fraîchement arrivés de l'autre village peuvent être désignés comme nouveau propriétaire. Cependant, ils ne sont pas éligibles pour le vote du nouveau maire.
- Si le maire est exilé par le conseil, les fermiers entament une nouvelle élection du maire.
- Après un vote des villageois ayant tué un non loup-garou (c'est-à-dire pas un loup garou, grand méchant loup, loup blanc, infâme père des loups) suivi d'une nuit où un vagabond est mort, les vagabonds peuvent se révolter
 - les propriétaires de ferme et le bailli sont délogés
 - le maire est expulsé du village. Le village d'arrivée est celui d'une personne exilée normalement sur ordre du maire
 - les maisons ainsi libérées sont redistribuées auprès des vagabonds à la discrétion de ces derniers
 - En cas de discorde, le MJ peut forcer le choix d'un bailli, qui sera alors seul maître du choix des propriétaires de fermes.
 - Après distribution des fermes, un nouveau maire est élu.
 - Le nouveau maire doit attendre le prochain jour pour exiler quelqu'un. Le conseil des fermier exile quelqu'un comme d'habitude
- Une fois qu'il reste 4 villageois dans un village, et qu'aucun camp ne l'a emporté, le village peut être déserté
 - tous les survivants migrent vers un des villages voisins, au moment de l'arrivée des exilés.
 - Les exilés du village voisin reviennent dans leur village d'origine.
 - le village abandonné ne peut plus être repeuplé
- Si un camp l'emporte dans un village, sa victoire est déclarée. Le village devient hors-jeu
- Si un seul village reste en jeu, les exils cessent

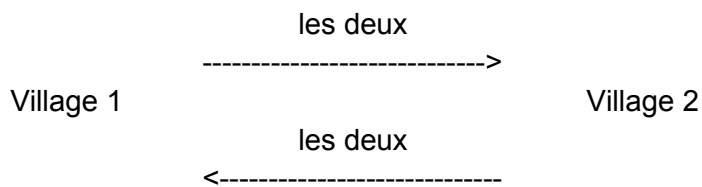
Règles annexes :

- Une fois par jour, avec l'accord des fermiers, le bailli peut déloger une personne
 - le délogement doit avoir lieu avant le vote de la pendaison.
 - le délogement ne peut pas concerner le maire
 - la personne délogée ne peut pas être relogée la même journée
- Le maire a voix double
- Le conseil des fermiers tranche les égalités
- Lorsque l'enfant sauvage est séparé de son modèle, il devient loup-garou définitivement
- Les villageois doivent décider de la victime du lynchage à chaque journée
- L'infecte père des loups peut utiliser son pouvoir une fois par partie. Il peut bien évidemment attendre avant de l'utiliser
- L'ancien ne peut changer de village, sous peine de décéder lors du voyage

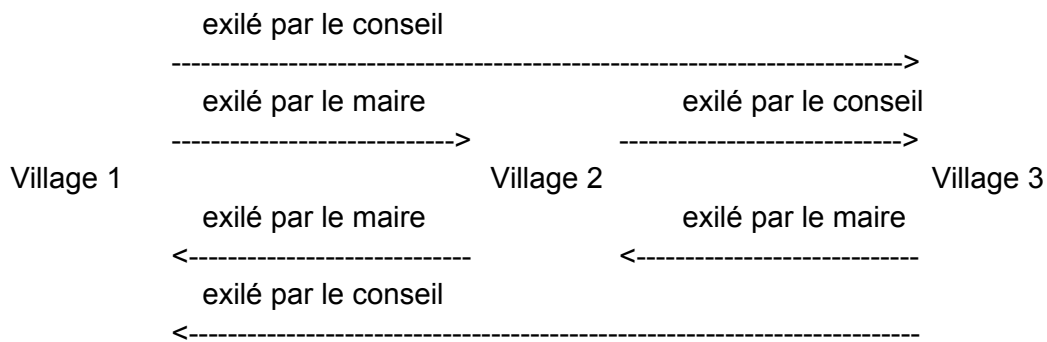
- Quand le bailli meurt, il est remplacé par un vagabond élu par les fermiers
- Les frères et sœurs se réveillent toutes les nuits et se connaissent entre eux
- Lorsque l'ancien meurt, les villageois perdent leurs pouvoirs pour une nuit seulement
- Rappel : le renard n'est pas obligé d'utiliser son pouvoir.
- Rappel : le joueur de flûte n'est pas obligé de jouer de la flûte chaque nuit
- Rappel : le corbeau n'est pas obligé d'utiliser son pouvoir

Destination des exilés :

- Partie à deux villages :



- Partie à trois villages :



Rappel des tours de nuit :

Le premier tour :

- enfant sauvage
 - choix du modèle
- infecte père des loups
 - signe pour infection

Tous les tours :

- soeurs / frères
- salvateur
- voyante
- renard
- loups-garous
- loup blanc (1 fois sur 2)
- grand méchant loup (tant que les loups sont indemnes)
- gitane
- sorcière
- joueur de flûte
- joueurs charmés
- corbeau