

ENFANT-GAROU®

Quand la nuit tombe, l'école devient le royaume des Enfants-Garous. Ils partent à la recherche de gentils élèves à transformer en Zombies. Saurez-vous les démasquer avant de devenir décérébré ???



EatMysalad.com



ENFANT-GAROU (4)

Chaque nuit, les **Enfants-Garous** se concertent silencieusement et changent en zombie un **Élève**, au hasard, dans l'école, en le montrant au **Maître du Jeu**. Le jour venu, ils se font passer pour de simples **Élèves** pour ne pas éveiller les soupçons et éviter de se faire éliminer.



ÉLÈVE (8)

Chaque nuit, un **Élève** est transformé par le ou les **Enfants-Garous**. Ce joueur est alors éliminé du jeu et ne peut plus participer aux débats.

Chaque jour, les **Élèves** encore dans la partie peuvent venger la transformation de leurs camarades en désignant, lors d'une discussion, un enfant à éliminer en espérant tomber sur un **Enfant-Garou**...



DÉLÉGUÉ (1)

À l'aube du premier jour, les **Élèves** doivent élire le **Délégué** de la classe (privilège que l'on ne peut pas refuser !). Ce dernier a une plus grande influence que les autres. Lorsque le **Délégué** vote, sa voix vaut le double d'un vote ordinaire. De plus, en cas d'égalité, la voix du **Délégué** l'emporte. Si le **Délégué** est éliminé, il désigne un successeur.

S'il y a un désaccord pour choisir le **Délégué**, le **Maître du Jeu** le désigne.



RESPONSABLE LUMIÈRE (1)

Chaque nuit, avant le réveil des **Enfants-Garous**, le/la **Responsable Lumière** (élève) désigne au **Maître du Jeu** une carte dans l'assemblée dont il veut connaître l'identité. Le **Maître du Jeu** lui montre la carte en question. Le **Responsable Lumière** peut donc découvrir « qui est qui ». C'est un personnage très important pour l'école, mais redouté et traqué par les **Enfants-Garous**...



JOKER (1)

La nuit venue, le **Joker** a le droit, au moment où les **Enfants-Garous** désignent leur victime, de les espionner (en entrouvrant les yeux discrètement, en se cachant les yeux avec les mains...). Mais attention, si les **Enfants-Garous** découvrent son identité, sa vie est en danger !



DISTRIBUTEUR (1)

Le **Distributeur**, s'il se fait transformer par les **Enfants-Garous** (la nuit) ou supprimer par les joueurs (le jour), a le pouvoir de répliquer en transformant immédiatement n'importe quel autre joueur qui est donc éliminé en même temps que lui.