

Ce document n'a pas pour but de vous « apprendre » à jouer dans des parties de types normale, mais plutôt de vous faire comprendre avant tout le principe de ce genre de partie. Je ne prétends pas d'avoir un quelconque savoir absolu sur ce jeu, et si certains veulent apporter leur participation, ils sont les bienvenues

Gardez en tête que c'est un jeu d'ÉQUIPE. Vous devez jouer en coopération avec vos partenaires innocents comme loups, vous n'arriverez à rien en jouant seul contre tous (sauf si vous êtes Joueur de flûte lol).

Les Rôles :

Je pense qu'il est important de faire un debriefing des rôles les plus récurrents dans ce genre de partie et leurs intentions au cours du jeu. Je pense rajouter par la suite des rôles tels que Petite fille, joueur de flûte ou cupidon qui peuvent parfois être présents.

Les Innocents :

> Vous êtes **SIMPLE VILLAGEOIS**. <

Vous avez donc deux buts durant la partie :

- Trouver les loups et les faire tuer. (n'oublions pas ce dernier détail)
- Protéger les spés.

Il est évident qu'étant sans pouvoir vous devez impérativement vous mettre en tête que vous avez un rôle moins important que la sorcière ou le chasseur, il est donc préférable de repérer les potentiels spés dans la partie. Ce que j'appelle donc protéger les spés est donc d'essayer de ne pas les tuer ou les mettre en danger de jour au risque qu'ils se dévoilent aux loups, et d'être une cible de nuit : *une sorcière qui doit se sauver N2 n'aura aucun innocent sur, un chasseur qui meurt précipitamment sans avoir le moindre suspect, risque de mousser sur un innocent.*

Vous devez vous mettre en tête que vous n'avez pas non plus un rôle dénuer d'intérêt, vous pouvez facilement vous mettre en danger face aux loups pour les piéger et jouer sans pression.

> Vous êtes **SORCIERE**. <

Vous avez donc un rôle important au sein du village avec deux gros pouvoirs qui sont de sauver et tuer la nuit.

- Il est préférable de ne sauver que vous même la première nuit, sauf si vous pensez que la personne sauvée en question pourra trouver un loup au premier tour dans ce cas là c'est assez discutable stratégiquement.
- Évitez à tout prix les S/K (sauver et tuer la même nuit), si vous tuez un innocent, votre camp n'aura aucun moyen de savoir ce qui s'est passé et jouera donc avec une fausse information.
- Compter. Si vous gardez vos potions trop longtemps, il va arriver un moment où vous serez obligé de sauver à défaut de faire perdre votre camp en se retrouvant avec le même nombre de loups et d'innocents. De même qu'il est préférable de ne pas systématiquement tuer quelqu'un durant la partie, surtout si cela apporte la mort d'un innocent et vous fait perdre la game.
- Il vaut mieux sauver avant de tuer.

> Vous êtes **CHASSEUR**. <

- Chaque nuit vous devez toujours avoir cette question en tête « Si je meurs, qui dois-je tuer ? » ; ce n'est pas pendant les 30 petites secondes après votre mort qu'il faut se creuser les méninges pour finir par tirer au pif. Prenez donc de l'avance sur la partie et sur votre mort.
- En normale, il n'est pas obligé au chasseur de tirer, si votre tir peut faire perdre le village, abstenez vous ou ayez des balls (car vous n'êtes pas SV après tout).

> Vous êtes **SALVATEUR**. <

Généralement il est présent dans les parties à 8 accompagné d'un chasseur. Sachez qu'il ne peut pas protéger la petite fille des loups.

- Avant tout le Salva doit protéger dans les 20 premières secondes de la nuit et ne pas attendre les 30 secondes. Cela permettra d'évaluer la durée du chrono des loups. Si le chrono est plein et qu'il n'y a pas de mort, il est possible que les loups n'aient pas tué, il est bon de le savoir pour éviter d'innocenter à tord un possible loup.
- *Que faire N1 ?* Plusieurs possibilités s'offrent à vous :
 - Se sauver soi-même pour ne pas mourir car finalement Salva, c'est un rôle important.
 - Sauver un ML pour avoir un inno sur qui s'appuyer T1 en cas de sauvetage réussi.
 - Sauver quelqu'un dont le statut inno / loup vous importe vraiment (un joueur influent par exemple) ; s'il est innocent, c'est une vraie chance de le savoir.
 - Ne pas sauver car sauver est hasardeux et cela peut permettre de savoir si les loups font un "pas de mort".
- Les autres nuits, tentez de sauver un inno sur, cela forcera les loups à tuer des innos moins surs, voire des suspects. Vous pouvez tenter d'anticiper la mort provoquée par les loups en salvatant quelqu'un de « moins inno » aux yeux du village.

Les Loups :

> Vous êtes **LOUP-GAROU**. <

Votre but est de tuer tous les innocents.

- Il est important que vous ne soyez pas cramé innocent quand il ne reste que vous en loup (sauf vers le TD). Votre non-mort risque de faire soupçonner les innocents ce qui pourrait causer votre mort. L'être en ayant des compères en vie peut être bénéfique pour être suivi sur des innos et gagner des tours.
- Gardez en tête que votre but n'est pas de survivre mais que le village ne puisse pas tuer toute la meute. Il est donc préférable de savoir vous dissocier des autres loups avec vous.
- Vous devez trouver les spés et les tuer le plus vite possible, même si le mieux serait d'arriver à leur faire tuer des innocents.
- N'essayez pas d'être Non-Traître : la plupart du temps le fait de vouloir sauver vos loups ou refuser de les voter donnera un gros indice au village et vous mettra très suspects à leurs yeux.
- N'hésitez pas à trahir. Si vous pensez que votre loup n'est pas sauvable, trahissez-le n'attendez pas de ninjater bêtement sans n'avoir rien dit à son propos.
- Ne trahissez pas trop. Il est plus facile pour les loups de gagner à partir du moment où aucun loup ne meurt, le village n'a aucune réelle voie où aller quand les innocents tombent les uns après les autres; donc évitez de donner vos loups pour rien au village.
- Accepter de mourir si cela peut donner des chances à vos loups de gagner. Pensez au long terme.
- Prévoyez les prochains tours (sans forcément les écrire) et soyez stratégique : Jouer avec vos loups, vous avez la chance de connaître les membres de votre camp, l'idéal est de se servir de cet avantage.

Quelques petits conseils en plus en partie :

- Ne stéréotypez pas le jeu : Les « phrases de loup » ou « phrases d'innocent » ne sont que des raccourcis de certains joueurs pour accuser facilement les autres (qu'il soit innocent ou non), ne tombez pas dans ce piège.
- Regardez qui vous avez en face de vous. Si vous vous retrouvez avec ponpondu42 ne vous attendez pas qu'il soit super crédible en innocent. Adaptez toujours votre niveau d'argumentation à celui que vous accusez ou innocentiez.
- Ne soyez pas naïfs : Arrêtez d'innocenter sur afk, mort, NT, rage, Maj ou insulte, les loups peuvent très bien le faire.
- Lisez les morts. Qu'un innocent ou un loup meurt durant le tour ou la nuit, il vous aura donné des infos tout le long de sa vie, pensez donc à relire.
- Arrêtez de mentir en innocent, il n'y a que les loups qui ont besoin de tromper les autres.
- N'ayez pas de code et gardez un jeu opaque. Un bon joueur est un joueur où l'on ne sera jamais vraiment son rôle.
- Soyez sincère dans vos propos : Pas mal de loup à défaut de chercher leur compères cherchent leur crédibilité... Déso mais ça se voit. Demandez vous toujours « Pourquoi telle personne dit cela ? Quel est son intérêt ? Essaie-t-elle de paraître innocente ou évoque-t-elle une réelle réflexion ? »
- Surveillez le chrono !
- Sachez vous remettre en question.
- N'hésitez pas à tester les joueurs.
- Les tours avec un nombre pair de villageois favorisent les loups, impairs les innocents. Le village se met plus facilement d'accord en effectif impair, gardez un œil dessus.
- Intéressez vous toujours à la partie, quelque soit votre rôle.
- Amusez-vous.

Les par défaut :

Durant les parties que vous allez jouer, vous allez vous retrouver avec des joueurs ayant des lpd (loup par défaut). Je remets donc une explication de Paradigme qui je trouve sera beaucoup plus compréhensive que si je l'expliquais.

>Trouver un loup par défaut <

Il reste 5 joueurs, dont deux loups (on est en TD), vous êtes innocent, et vous êtes certain de l'innocence de Francis.

Malcolm vote Dewey depuis le premier tour, ou a avancé des arguments contre lui. Ou encore les deux se confrontent depuis un petit moment.

Dans ce cas, il y a un seul loup entre Malcolm et Dewey.

Par conséquent, le 5ème joueur, Reese est loup par défaut.

Je recommande de réfléchir comme cela en TD, ça permet d'éviter de trancher entre 2 personnes sans être certain ...

Il faut savoir que vous pouvez trouver d'autres rôles par défaut, surtout celui de la sorcière car beaucoup de joueurs ont pris la fâcheuse manie de se dévoiler non sorcière en faisant des petits commentaires du genre « LA SOSO ELLE FOUT QUOI !?!? », gardez donc ça à l'esprit quand vous voyez un joueur faire cela, ça pourrait servir...

Les Morts :

Il est important de bien choisir les morts en loup et de bien les comprendre en innocent, une partie peut être gagnée grâce à cela.

> Nuit 1 <

Vous êtes **LOUP-GAROU**, un repas s'offre à vous. Sachez qu'il est important de bien choisir la mort N1 car c'est avec cet indice que les innocents vont commencer la partie.

- Évitez donc de tuer des gens qui « innocenteront » certains innocents.
- Vous n'êtes pas obligé de tuer les ML (Mort Logique), au contraire jouez dessus.
- Ne jouez pas affect.
- Vous n'êtes pas obligé de manger. Le site est conçu de sorte que vous pouvez jouer sur des non-morts. C'est efficace pour brain un salvateur par exemple. De plus, vous ne donnez aucun indice au village T1, cependant si vous avez pour habitude de faire cela, cette non-mort vous accusera.
- Mettez vous d'accord, il y a trop de frustration quand deux loups ninjatent pour manger et provoquent une non-mort.

> Tour 1 <

Vous êtes **INNOCENT**, nous sommes au T1 et il y a un mort. Vous devez vous demander pourquoi cette personne meurt, quel intérêt pour les loups de la manger ? Par la suite regarder les réactions face à ça, certains loups vont en profiter pour essayer de s'innocenter ou accuser quelqu'un, donc gardez toujours un œil sur les premières réactions. Ne cherchez pas non plus la petite bête pour accuser quelqu'un, par moment les loups tuent un peu au pif.

Vous êtes **INNOCENT**, nous sommes au T1 et il n'y a pas de mort. Deux possibilités s'offrent à vous : la sorcière a été visée ou il y a eu une non-mort. Évitez donc de taper dans les morts logiques, si vous voyez quelqu'un s'activer énormément, il s'est potentiellement sauvé, une sorcière visée n1 doit trouver 2 loups en un tour pour pouvoir en sortir un t1 et en popoter un autre N2.

> Nuit random <

Vous êtes **LOUP-GAROU**, vous devez manger.

- Privilégiez les spé que vous avez trouvé et les innocents cramés.
- Vous pouvez continuer de ne pas manger, c'est une stratégie comme une autre, cependant faites attention que cela ne vous soupçonne pas.
- N'oubliez pas que vous avez un tchat et des coéquipiers, vous pouvez à tout moment énoncer une stratégie à suivre durant le tour.
- Ne préparez cependant pas trop vos tours, on peut facilement voir de la comédie. Il faut rester cohérent avec ce que vous avez fait et dit tour précédent.

> Tour Random <

Vous êtes **INNOCENT**, il y a un mort.

- Demandez vous toujours pourquoi meurt-il.
- Demandez vous si c'est un S/K.
- Pensez à prendre un peu de temps pour relire ce qu'il a dit les tours d'avant.
- Pensez à regarder s'il y a la phrase de nuit de la sorcière, si elle n'y est plus c'est qu'elle n'a plus ses potions.

> Nuit avant un TD (Tour décisif) <

Vous êtes **LOUP-GAROU**, c'est la dernière ligne droite.

- Privilégiez les TD pairs.
- En 4 innos vs 2 loups par exemple : S'il reste un chasseur, essayez de le trouver et espérez qu'il soit nul.
- En 3 innos vs 2 loups par exemple : Ne visez surtout pas le chasseur, vous gagnerez automatiquement.
- Privilégiez toujours l'innocent le plus cramé ou celui qui peut vous griller.

> TD <

Vous êtes **INNOCENT**, au secours c'est le TD.

- Si vous ne savez pas qui voter suivez votre innocent, vous devez impérativement voter avec lui durant ce tour.
- Si c'est un tour pair et que vous n'avez pas la moindre idée de qui est loup-garou, faites un random entre les deux plus gros suspects et espérez que les loups vous tuent nuit prochaine.
- Ne vous dévoilez pas non chasseur, trop de personne le font, c'est pas très fair play.
- Pensez à respirer.

Les AFKs/Poids mort :

Durant certaines parties vous tomberez en jeu avec des gens AFKs (même si c'est interdit), ce qui va susciter moult débat à ce sujet : Doit-on le tuer ?

- Certaines personnes voudraient les tuer le plus vite possible car ils ne servent pas : autant tuer un AFK qu'un potentiel innocent qui joue.
- D'autres préfèrent les laisser en vie, s'ils sont vraiment afk, dans le cas où ils sont loups (et réellement AFK) ils ne pourront pas manger et seront grillés vis à vis de cela, dans le cas où ils sont innocents, autant ne pas perdre un tour sur eux. Aussi, vous serez obligé de tuer l'afk durant un TD.
- Il y en a d'autres qui demandent de le laisser aux loups, cependant ceux-ci n'ont aucune obligation de le manger nuit d'après.

Les différents avis se tiennent cependant il est nécessaire que le village se mette d'accord à ce sujet pour éviter de rester bloquer sur ce problème pendant plusieurs minutes.

Les poids morts par contre ne sont pas AFK, ce sont des personnes qui votent mais ne servent pas durant la partie, il est nécessaire de les tuer assez vite car ils peuvent facilement jouer contre le village (inno ou loup), de plus il n'apporte aucune réflexion sur la partie. (De même que les personnes ayant Afk pendant un tour entier sans rattraper quoique se soit.)