

Règles de jeu « La Nuit des Légendes »

Matériel :

Au total, il y a 16 cartes, chacune jouant un rôle unique et essentiel pour le déroulement de la partie.

8x **Bélier**



2x **Sanglier**



1x **Vouivre**



1x **Voleur de la Pierre
escarboucle**



1x **Prince-évêque
de Bâle**



1x **Moine Ursanne**



1x **Mergat noir**



1x **Dinosaure**



Un jeu créé par Ariana Arifi, Quentin Prongué, Nicolas Charpié, Yoan Hadorn & Noah Blattner

Édité par JuraGames

Illustré par Aurélie Chappatte

Distribution conseillée des rôles, selon le nombre de joueurs (sans compter le narrateur) :

Nombre Joueurs	Vouivre	Bélier	Sanglier	Voleur de la Pierre	Moine Ursanne	Prince-évêque de Bâle	Mergat noir	Dinosaure
5	1	2	-	1	1	-	-	-
6	1	3	-	1	1	-	-	-
7	1	3	-	1	1	1	-	-
8	1	3	-	1	1	1	1	-
9	1	2	1	1	1	1	1	1
10	1	3	1	1	1	1	1	1
11	1	4	1	1	1	1	1	1
12	1	5	1	1	1	1	1	1
13	1	6	1	1	1	1	1	1
14	1	7	1	1	1	1	1	1
15	1	7	2	1	1	1	1	1
16	1	8	2	1	1	1	1	1

**Vous êtes libres d'adapter cette répartition en fonction de vos préférences*



But du jeu :

- **Béliers et rôles spéciaux :** tous les Sangliers et la Vouivre sont éliminés.
- **Sangliers :** ils deviennent majoritaires ou égaux au nombre de Béliers.
- **Vouivre :** être parmi les 2 derniers survivants du village. Elle tue donc son adversaire (même s'il est Sanglier) et emporte la victoire.
- **Cas spéciaux :**
 - Si la Vouivre et deux Sangliers ou plus restent, les Sangliers doivent voter pour essayer de démasquer la Vouivre. Si la Vouivre est désignée, ils remportent la partie. Sinon, la Vouivre les condamne à rester ses vassaux pour l'éternité et gagne la partie.

Préparation :

1. **Désignez un narrateur :**
 - Le narrateur anime la partie, raconte l'histoire et guide les joueurs. Il ne joue pas.
2. **Distribuez les rôles :**
 - Mélangez les cartes et distribuez une carte à chaque joueur selon la répartition indiqué dans le tableau ci-dessus.
 - Chaque joueur consulte son rôle secrètement.
3. **Le narrateur raconte la légende écrite sur la seconde feuille**



Rôles :

- **Bélier** : il incarne un habitant d'un village jurassien. Son rôle est de découvrir l'identité des Sangliers ainsi que de la Vouivre et de les éliminer avant qu'ils ne massacrent tout le village.
- **Sanglier** : il incarne un être mi-homme mi-sanglier qui se transforme la nuit pour tuer les Béliers. Il connaît l'identité de ses confrères et doit essayer de tuer tous les Béliers sans se faire découvrir. Il se réunit chaque nuit avec les autres sangliers et la Vouivre pour décider de leur victime.
- **Vouivre** : elle incarne la créature légendaire. Cette dernière cherche à récupérer sa pierre escarboucle et va donc collaborer avec les Sangliers pour exterminer le village et se venger du voleur.
- **Voleur de la Pierre escarboucle** : à l'aide de la magie de la pierre volée, il peut voir l'identité d'un joueur chaque nuit. S'il découvre la Vouivre, celle-ci ressent les pouvoirs de son trésor et le tue. Il peut refuser d'utiliser son pouvoir.
- **Moine Ursanne** : chaque nuit, il peut discrètement poser une protection sur un joueur. Si les Sangliers tentent d'attaquer ce joueur durant la nuit, il survit à l'attaque. Il est protégé uniquement contre les Sangliers et non contre d'autres dangers. Le Moine peut poser cette protection sur lui-même, mais il ne peut la donner qu'une seule fois par joueur. S'il le souhaite, il peut refuser d'utiliser son pouvoir.
- **Prince-évêque de Bâle** : à la fin d'un vote, le Prince-évêque peut révéler son identité et imposer son avis. Il décidera tout seul si un joueur sera éliminé et lequel. Par la suite, il ne sera plus qu'un simple Bélier. Cependant, il ne peut pas annuler un vote contre lui-même de cette manière.
- **Mergat noir** : il choisit deux joueurs au début de la partie qui seront affectés par une malédiction. Si l'un meurt, l'autre meurt aussi. Cependant, si la Vouivre est désignée, elle n'est pas affectée par ce sort ; elle résiste à la magie noire. (Malheureusement, son partenaire est tout de même maudit et meurt si la Vouivre est éliminée.) Dans ce cas spécial, si les deux sont les derniers survivants, la Vouivre emporte la victoire et enlève le pauvre joueur maudit comme son nouveau servent éternel.
- **Dinosaure** : chaque nuit, il est profondément endormi. Cependant, s'il est tué, il peut dévorer et ainsi éliminer un autre joueur de son choix avant sa mort.

Déroulement :

Phase de nuit :

- Tous les joueurs ferment les yeux.
- Le narrateur appelle tour à tour les différents rôles dans l'ordre suivant (sans que les autres joueurs ne sachent qui agit) :
 1. **Mergat noir** : (*première nuit uniquement*) maudit deux joueurs en les désignant au narrateur. Ce dernier doit signaler aux joueurs leur malédiction. Ceux-ci ouvrent les yeux pour savoir à qui ils sont liés jusqu'à la fin de la partie puis referment les yeux.
 2. **Moine Ursanne** : peut poser sa protection sur un joueur, ou sur lui-même. Il n'a pas le droit de protéger plusieurs fois le même joueur. Il peut refuser de désigner un joueur.
 3. **Voleur de la Pierre escarboucle** : désigne un joueur pour connaître son rôle. Il peut refuser de désigner un joueur.
 4. **Sangliers et Vouivre** : se réveillent, se reconnaissent et désignent en silence une victime.

Phase de jour :

- Tous les joueurs ouvrent les yeux.
- Le narrateur annonce si quelqu'un a été éliminé pendant la nuit, celui-ci doit dévoiler sa carte. S'il s'agit du Dinosaur, lors de la révélation de sa carte, il choisit un autre joueur qu'il va dévorer dans ses derniers instants et meurt.
- **Discussion** : les joueurs débattent pour démasquer un Sanglier ou la Vouivre. Ruse, stratégie et manipulation seront au cœur de la discussion.
- **Vote** : les joueurs votent pour éliminer un suspect. Celui qui reçoit le plus de votes est éliminé et révèle son rôle. Le Prince-évêque peut, à la fin du vote, révéler son identité et imposer son avis. Ensuite, il devient un Bélier.
En cas d'égalité au vote, aucun joueur n'est éliminé et le jeu se poursuit.

Alternance jour/nuit :

- La partie continue en alternant les phases de nuit et de jour jusqu'à ce qu'un camp gagne.

Contactez-nous :



info@juragames.ch



[jura.games](https://www.instagram.com/jura.games)



[juragames.ch](https://www.juragames.ch)



Légende

*C*hers aventuriers, bienvenue dans une contrée empreinte de mystères et de légendes : le Jura. Ici, entre forêts profondes et vallées embrumées, se cachent des secrets que le temps n'a pas effacés. L'histoire que vous êtes sur le point de vivre s'enracine dans ces terres où se mêlent folklore, traditions et une ombre qui plane depuis des siècles.

On raconte qu'au bord des rivières et au creux des montagnes, une créature redoutable, mi-serpent, mi-dragon, connue sous le nom de Vouivre, veille sur des trésors oubliés. Mais sa puissance ne s'arrête pas là. Son regard hypnotique et son souffle destructeur peuvent manipuler les âmes faibles et les rendre prêtes à accomplir sa volonté.

Vous êtes réunis aujourd'hui dans un petit village jurassien, un havre de paix en apparence. Pourtant, des murmures parcourent les rues. L'un d'entre vous aurait volé la Pierre escarboucle à la Vouivre. Celle-ci cherche désormais à récupérer son trésor et à se venger du village entier. Certains d'entre vous sont peut-être déjà tombés sous l'influence de la Vouivre... La bête est-elle réellement endormie, ou prépare-t-elle son retour ?

Votre mission est claire : démasquer ceux qui ont succombé à son pouvoir et protéger le village avant qu'il ne soit trop tard. Mais prenez garde : le doute, la ruse et le mensonge sont désormais vos compagnons. Êtes-vous prêts à affronter les ténèbres qui rôdent dans l'ombre ?

Le Jura vous implore de le sauver. Bonne chance, et que les légendes soient en votre faveur.

Qui sont ces personnages ?

Béliers :

Fer de lance des mouvements de libération du Jura, le Groupe Bélier a été fondé en 1962 pour rassembler la jeunesse jurassienne autour de la création d'un canton du Jura. Véritable tremplin politique, il sensibilise les jeunes à l'importance du combat pour la liberté. La formation acquise au sein du Groupe Bélier est précieuse pour tous les Jurassiens qui s'engagent ensuite dans divers mouvements autonomistes.

Sangliers :

Pour s'opposer aux Béliers durant la campagne pour le plébiscite prévu en 1974 et militer pour le maintien du Jura bernois dans le canton de Berne, la jeunesse antiséparatiste bernoise forme le groupe Sanglier à Tramelan.

Vouivre :

D'après les légendes, cette créature mystérieuse, possédant le corps d'un serpent, a deux grandes ailes de chauve-souris et une pierre précieuse appelée escarboucle sur le front. Cette gemme, d'une valeur inestimable, brille tellement qu'elle laisse une traînée de feu quand la Vouivre se déplace la nuit. On dit que celui qui réussirait à s'emparer de l'escarboucle de la Vouivre serait riche et heureux pour toujours. Bien qu'elle ne soit pas dangereuse, elle devient féroce si quelqu'un essaie de lui voler son trésor.

Moine Ursanne :

Selon la légende, un moine irlandais nommé Ursanne aurait vécu en ermite vers la fin du VI^e siècle dans une grotte surplombant le Doubs. Attirés par sa présence, des disciples et des pèlerins se sont installés autour de lui pour profiter de son enseignement. C'est ainsi que la ville fondée en 619 après Jésus-Christ a pris son nom en l'honneur du moine.

Prince-évêque de Bâle :

Il y a une figure, à la fois historique et légendaire, qui a profondément marqué notre région par son influence spirituelle et temporelle. Le prince-évêque de Bâle, à la fois chef religieux (évêque) et puissant seigneur féodal (prince), a joué un rôle clé dans le développement de cette terre. Souvent représenté avec sa crosse épiscopale, il symbolisait à la fois le pouvoir et la sainteté. Aujourd'hui, son héritage se perpétue à travers les monuments, les œuvres d'art et les traditions locales, faisant de lui une figure incontournable de notre patrimoine.

Le Mergat noir :

Ce nom vient des armoiries du village de Courfaivre qui représentent un chat, plus précisément un matou. Dans l'ancien dialecte patois, le matou se dit : « le Mergat ».

Ainsi, un petit vignoble près du village a repris ce nom en 2009 et produit aujourd'hui les vins nommés « Mergat ». Il se situe au bord de la rivière de la Sorne, sur la pente sud avec vue sur la commune de Courfaivre.

Dinosaure :

En 2014, l'aventure Jurassic Food a commencé avec une vision audacieuse et ancrée dans la terre jurassienne. Le choix du nom "Jurassic" n'est pas anodin : il reflète la fierté pour notre région qui était peuplée de dinosaures il y a 150 millions d'années.

Dès le départ, leurs valeurs ont été claires : utiliser les meilleurs produits du terroir local pour créer des burgers uniques et délicieux.

En juillet 2024, le Jurassic Food ouvre son premier restaurant.

Pierre escarboucle :

La Vouivre porte sur son front une grosse pierre précieuse d'une valeur inestimable. Selon certaines versions, il pourrait s'agir de son œil unique. La légende raconte que la Vouivre dépose cette pierre, appelée escarboucle, lorsqu'elle s'abreuve ou qu'elle se baigne, celui qui pourrait en prendre possession serait alors riche, en bonne santé et heureux à jamais. On dit aussi que ce diamant brille tellement que, lorsque la Vouivre se déplace la nuit, cela laisse une trainée de feu derrière elle. Mais attention, celui qui essaierait de lui voler son escarboucle devrait surmonter sa férocité.

Pierre d'Unspunnen :

Cette pierre est au cœur d'une compétition de lancer popularisée depuis 1805, organisée dans le cadre de la Fête d'Unspunnen et de la Fête fédérale de lutte et des jeux alpestres. Cependant, la pierre a été volée par les autonomistes jurassiens à deux reprises : une première fois en 1984 et une seconde fois en 2005. Le 30 septembre 2024, une personne anonyme envoie mystérieusement au Quotidien Jurassien une photo de la pierre d'Unspunnen partiellement enterrée en terres jurassiennes...