

# Le manuel du Maître du Jeu

## Animer la partie. Faire vivre le spectacle.

La Planche du Maître vous aide à gérer les rôles, les actions secrètes, les votes et leurs conséquences. Les vidéos et les visuels du package français sont inclus. Vous gardez le rythme, les échanges et les décisions des joueurs; la planche applique la logique du jeu et vous guide vers la suite.

### Votre règle de travail

Saisissez ce que les joueurs ont réellement décidé, vérifiez les noms, puis confirmez. Les aides de la planche réduisent les erreurs, mais ne remplacent pas votre vigilance.

## Un jeu pour les joueurs, un spectacle pour le public

Les joueurs bluffent, accusent et tentent de survivre. Le chat suit les personnages, départage certaines égalités et participe aux moments prévus par l'animateur. Les nuits, les révélations et le bûcher donnent à la partie son rythme de spectacle.

## Retrouver rapidement une étape

| Page | Ce que vous allez faire                       |
|------|-----------------------------------------------|
| 2    | Installer et activer votre exemplaire         |
| 3    | Comprendre la planche et ses boutons          |
| 4    | Préparer les joueurs et distribuer les rôles  |
| 5    | Résoudre la nuit et révéler le matin          |
| 6    | Animer les débats et recueillir les votes     |
| 7    | Conduire le bûcher et un Sauvetage Sorcière   |
| 8    | Résoudre le Chasseur, le Fou et les victoires |
| 9    | Terminer le spectacle, corriger et dépanner   |

Guide v1.0 - 8 septembre 2026

Référence : Planche du Maître FR 1.0.0-offline-rc1, package Essentiel français du 8 septembre 2026. Cette édition ne comporte ni ligue ni pointage cumulatif.

# Installer et activer

## 1. Télécharger et extraire

Téléchargez le ZIP reçu avec votre commande. Faites un clic droit dessus, puis choisissez **Extraire tout**. Utilisez un dossier court, par exemple **Loup** directement sur votre Bureau. Les dossiers trop imbriqués peuvent rendre les chemins des vidéos trop longs pour Windows.

## 2. Ouvrir la bonne application

Dans le dossier extrait **Planche du Maître - Licence hors ligne**, ouvrez **Planche du Maître - Licence hors ligne.exe**. Ne lancez pas le programme depuis le ZIP. Fermez toute autre planche déjà ouverte.

### Conservez le dossier complet

Le dossier **\_internal** doit rester à côté du programme. Il contient notamment les médias et les composants nécessaires. Pour créer un accès rapide, utilisez un raccourci vers le programme sans déplacer celui-ci seul.

## 3. Transmettre le code ordinateur

Dans **Licence temporaire hors ligne**, copiez le **Code ordinateur** de 64 caractères. Répondez au courriel de commande avec ce code. Pour deux ordinateurs, transmettez le code de chacun. Aucun mot de passe n'est nécessaire.

## 4. Activer avec le courriel reçu

Saisissez l'adresse associée à la commande dans **Courriel**, puis collez la licence complète dans **Clé**. Cliquez sur **Activer**, puis **OK** après le message de confirmation. L'activation est ensuite conservée sur cet ordinateur.

## Le fonctionnement de cette édition

L'offre de lancement prévoit deux ordinateurs et trois mois à compter de l'envoi de la licence. Le traitement est manuel, sous 24 heures après réception du paiement et des codes ordinateur. Le courriel de licence précise les dates applicables. Il n'y a pas de renouvellement automatique.

La vérification de licence fonctionne hors ligne. Une connexion Internet reste nécessaire pour diffuser en direct. Pour changer d'ordinateur ou renouveler, contactez l'équipe; ne supposez pas qu'un simple déplacement du dossier transfère l'activation.

Les médias français sont déjà inclus : **Relier les vidéos** n'est pas une étape de l'installation normale. En cas d'avertissement de sécurité Windows, ne désactivez pas vos protections; faites vérifier le fichier avec l'équipe.

# Savoir où cliquer

| Zone ou bouton                          | À quoi cela sert                                                                                                                       |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Étape en cours</b> et boutons guidés | Repérez l'action proposée. Certains boutons sont mis en évidence pour vous orienter.                                                   |
| <b>Package Essentiel - Français</b>     | Choisissez la médiathèque. Sélectionner un package ne traduit pas à lui seul l'application et n'installe pas d'autres langues.         |
| <b>Chemin des diapositives</b>          | Affichez les scènes : Ouverture, Mise en place, Nuit, Matin, Victime du matin, Débats, Vote, Égalité, Bûcher, Taverne et Coup de cœur. |
| <b>Présentation</b> des six rôles       | Ces boutons manuels lancent les vidéos des personnages; ils ne distribuent pas les rôles.                                              |
| <b>Zone de décisions</b>                | Saisissez les joueurs, les actions nocturnes, les votes, le condamné ou les choix demandés.                                            |
| <b>Journal de l'animateur</b>           | Relisez les actions et résultats. Ce journal peut contenir des informations secrètes : ne le diffusez pas.                             |

## Un seul bouton Nuit, deux usages à distinguer

**Nuit** projette le média adapté : première nuit ou nuit suivante. Il ne fait pas avancer le tour et ne tue personne. Pour ouvrir réellement un nouveau tour, utilisez **Commencer la prochaine nuit** dans la zone d'action, puis **Nuit** pour la projection.

La vidéo de dernière nuit est une **conclusion de victoire** : elle est lancée après **Résoudre la nuit** si les Loups ont effectivement gagné. La planche attend les décisions et leurs conséquences; elle ne déclare pas la victoire sur un simple clic de présentation.

## Les autres commandes utiles

**Début, Lecture/Pause, barre de lecture, Son** : pilotez la vidéo.

**Afficher les noms à l'écran** : contrôle l'affichage public des noms.

**Intermission** : affiche le visuel de pause.

**Reculer** : revient à un état précédent disponible.

**Exporter le journal** : conserve une trace pour le suivi ou le soutien.

**Licence** : ouvre les informations de licence.

**Nouvelle partie** : repart de la préparation.

### Protégez les rôles secrets

Dans votre logiciel de diffusion, cadrez uniquement la sortie visuelle destinée au public. Ne capturez pas la liste des rôles, les actions secrètes, le journal ou la fenêtre de licence. Contrôlez l'aperçu avant de diffuser.

# Joueurs et rôles secrets

## 1. Accueillir et expliquer

Utilisez **Ouverture** ou **Intermission** pour accueillir le public, puis **Mise en place**. Présentez les règles et, au besoin, les vidéos des personnages. Confirmez que les joueurs sont présents et joignables en privé.

## 2. Entrer les noms et la composition

Saisissez **4 à 8 noms distincts, un par ligne**. Choisissez le nombre de Loups et de rôles spéciaux. Il faut au moins un Loup; les places restantes deviennent des Villageois. Pour une première prise en main, une composition simple avec un Loup et des Villageois évite de cumuler les pouvoirs.

## 3. Mélanger, vérifier, transmettre

Cliquez sur **Mélanger les rôles**, vérifiez la distribution en privé, puis transmettez à chacun son rôle par message privé. Vous pouvez remélanger avant la confirmation; si vous le faites après l'envoi des rôles, corrigez les messages avant de démarrer. Pour plusieurs Loups, un groupe privé autorisé par le Maître sert à convenir de leur cible commune.

## 4. Confirmer et commencer

Cliquez sur **Confirmer et commencer**, puis sur **Nuit**. La première nuit est engagée. Gardez les noms visibles pendant sa présentation pour que les nouveaux joueurs puissent les retenir.

## Les six personnages de cette édition

| Rôle       | Objectif ou action                                                                                                                   |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Villageois | Trouver et éliminer les Loups. Aucune action nocturne spéciale.                                                                      |
| Loup       | Éliminer tous les non-Loups. Les Loups transmettent une cible commune la nuit.                                                       |
| Médecin    | Protéger une personne de l'attaque nocturne.                                                                                         |
| Druide     | Endormir une personne et, selon son rôle, empêcher son action nocturne.                                                              |
| Chasseur   | Effectuer son dernier tir lorsqu'il est brûlé ou touché par un autre Chasseur. Pas de tir s'il est dévoré la nuit.                   |
| Fou        | Rester traité comme un Villageois tant qu'il vit; gagner personnellement uniquement s'il brûle à partir du deuxième bûcher effectif. |

Le Maître connaît tous les rôles. Les joueurs ne divulguent pas leur rôle en dehors des révélations prévues et ne s'échangent pas d'informations secrètes. Un Loup éliminé ne continue pas à conseiller les survivants.

# Recevoir, résoudre, révéler

## 1. Recueillir les décisions en privé

Dans la zone de nuit, sélectionnez la personne que le **Druide endort**, celle que le **Médecin protège** et celle que les **Loups dévorent**. Les rôles absents ou éliminés sont désactivés. Chaque type de rôle dispose d'un choix commun; si plusieurs joueurs le possèdent, recueillez leur décision commune. Choisissez **Aucune cible** lorsqu'aucune action n'est retenue.

## Ce que la planche vérifie ou applique

| Situation                                             | Conséquence                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cible des Loups                                       | Un Loup ne peut pas être ciblé par les Loups.                                                                                  |
| Médecin ou Druide                                     | Pas de cible de son propre type de rôle, ni la même cible deux nuits de suite. Les listes tiennent compte de ces restrictions. |
| Le Druide endort un Loup                              | L'attaque commune des Loups est annulée.                                                                                       |
| Le Druide endort un Médecin                           | La protection commune ne fonctionne pas cette nuit.                                                                            |
| La cible est protégée et le Médecin n'est pas endormi | La cible survit à l'attaque des Loups.                                                                                         |

## 2. Cliquer sur Résoudre la nuit

Relisez les trois choix avant de confirmer. La planche applique les conséquences, met à jour les vivants et le journal, puis **lance automatiquement le matin** si la partie continue. Si les Loups viennent de gagner, elle lance la cinématique de dernière nuit et termine la partie.

## 3. Faire remonter les joueurs

Suivez l'**ordre de remontée** généré par la planche pour les survivants. Cet ordre est aléatoire, reste stable pendant la journée et sert aussi au vote. Vous gérez les invitations et la montée sur le panel dans votre plateforme de diffusion.

## 4. Révéler et ouvrir les débats

S'il y a une victime, affichez **Victime du matin** et annoncez la conséquence réelle de la nuit. S'il n'y a aucun mort, passez aux **Débats**. Le suspense peut jouer sur le rythme, jamais sur une fausse information inventée par le Maître.

### **Matin n'est pas un bouton pour sauter les décisions**

Une nuit doit être résolue même sans victime. Le bouton **Matin** est bloqué tant que ce n'est pas fait. Après la résolution, il permet de réafficher le média du matin si nécessaire.

# De la discussion à la décision

## 1. Lancer les débats

Cliquez sur **Débats** pour lancer la vidéo. Un repère d'animation issu du guide d'origine est **1 minute 30** de débat initial. Le chronomètre, les prises de parole et d'éventuelles prolongations se gèrent dans la plateforme, pas dans la planche.

Gardez les accusations dans le jeu. Coupez les répétitions, faites respecter les tours de parole et rappelez que l'on attaque un raisonnement ou un vote, pas une personne. Les joueurs éliminés ne donnent plus d'indices et n'orientent plus les décisions.

## 2. Afficher Vote et saisir les choix

Cliquez sur **Vote**. Pour chaque joueur vivant, choisissez la personne visée dans sa liste. L'ordre suit celui du matin. Une personne ne peut pas voter pour elle-même dans cette interface; **Abstention** est disponible. Vérifiez qu'aucun vote attendu n'a été oublié, car la planche compte les choix saisis.

## 3. Compter les votes

Cliquez sur **Compter les votes**. Une cible unique prépare le bûcher, mais **ne brûle pas encore** : la dernière marche doit d'abord avoir lieu. En cas d'égalité, la planche propose les personnes concernées.

## 4. Faire trancher le chat

Affichez **Égalité**. Le format d'animation prévoit un sondage d'une minute avec les noms à égalité, à organiser dans votre plateforme lorsque cette fonction est disponible. Reportez le nom retenu dans la planche, puis cliquez sur **Le chat tranche l'égalité**. La planche ne lit pas automatiquement le sondage.

**Confirmer le choix du peuple** permet aussi de valider la personne sélectionnée. **Faire un nouveau vote** remet en place une saisie des votes si un nouveau tour est nécessaire. Si personne n'a voté, ne choisissez pas arbitrairement une cible : appliquez la procédure annoncée aux joueurs.

### Avant d'envoyer quelqu'un au bûcher

Vérifiez à voix haute le résultat et, en privé, le nom sélectionné dans la planche. La cible doit correspondre au vote ou au départage réel. La vidéo d'égalité ne remplace pas la saisie du résultat.

## Public et plateforme : une intervention manuelle

Vous gérez les sondages, les demandes pour monter, les chronomètres et les éventuelles interactions du chat. Les fonctionnalités et conditions de votre plateforme peuvent évoluer. La planche ne déclenche pas de paiement et ne détecte pas les cadeaux reçus.

# Bûcher et Sauvetage Sorcière

## 1. Démarrer la dernière marche

Vérifiez le nom du condamné, puis cliquez sur **1 · Démarrer la dernière marche**. La vidéo du bûcher et le nom du joueur s'affichent. Laissez la fenêtre de sauvetage prévue, d'environ **30 secondes**; la validation finale reste votre action.

## 2. Sans sauvetage : valider le bûcher

À la fin de la fenêtre, cliquez sur **2 · Valider le bûcher et révéler le rôle**. La planche élimine le joueur, compte ce bûcher effectif et lance la cinématique adaptée. Le nom est masqué pour la révélation. Suivez ensuite les demandes éventuelles du Chasseur ou la conclusion de victoire.

## Si un Sauvetage Sorcière intervient

Dans le format d'animation d'origine, une **Boule de cristal** envoyée pendant la dernière marche sert de signal. Le Maître constate l'intervention et appuie lui-même sur **Sauvetage sorcière**. La planche n'est pas connectée à la réception des cadeaux. Annoncez les modalités de participation avant la partie et respectez les conditions de votre plateforme.

### A. Sauver avant de valider

Cliquez sur **Sauvetage sorcière** pendant la dernière marche, avant le bûcher définitif. La vidéo de sauvetage se lance et le condamné demeure vivant.

### B. Faire choisir le remplaçant

Invitez la personne à l'origine du sauvetage à désigner un autre joueur admissible. Sélectionnez **explicitement** son choix dans la liste : le premier nom proposé n'est pas une décision prise à sa place. Démarrez la dernière marche de cette nouvelle cible.

| Règle de cette édition                     | Application                                                                                                       |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Un seul sauvetage par joueur et par partie | Un joueur déjà sauvé ne peut pas obtenir un deuxième Sauvetage Sorcière.                                          |
| Protection pendant le tour en cours        | Une personne sauvée pendant cette journée ne peut pas reprendre la place du condamné dans la même chaîne.         |
| Sauvetage lors d'une journée précédente    | Le joueur peut redevenir condamné un autre jour, mais son sauvetage a déjà été utilisé.                           |
| Plus aucun remplaçant admissible           | La journée se termine sans mort au bûcher. Un bûcher sans personne brûlée ne fait pas avancer le compteur du Fou. |

Quand tous les vivants ont utilisé leur sauvetage, aucun nouveau sauvetage n'est disponible pour eux pendant cette partie. Après un bûcher résolu ou une journée sans bûcher : Taverne facultative, puis prochaine nuit.

# Chasseur, Fou et victoires

## Le Chasseur : attendre la révélation, puis confirmer son tir

Lorsqu'un Chasseur est brûlé, laissez sa vidéo de révélation se terminer. La planche ouvre ensuite le choix de sa cible. Reportez la décision du joueur et confirmez. Si vous fermez cette fenêtre sans choisir, utilisez **Choisir la cible du Chasseur** pour la rouvrir.

| Cible du Chasseur              | Ce qui arrive                                                                                                            |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Un Loup, mais d'autres restent | Vidéo de tir sur un Loup; la partie continue si un non-Loup reste vivant.                                                |
| Le dernier Loup                | Cinématique du tir décisif et victoire du Village.                                                                       |
| Un autre Chasseur              | Réaction en chaîne : le Chasseur touché doit à son tour choisir une cible.                                               |
| Un non-Loup, y compris le Fou  | Cinématique de tir sur un innocent. Le Fou ne gagne pas par un tir. La planche vérifie ensuite s'il reste des non-Loups. |

Un Chasseur dévoré pendant la nuit ne tire pas. Pendant une séquence de Chasseur, terminez la révélation et les choix demandés avant de changer de diapositive.

## Le Fou : le nombre de bûchers, pas le nombre de nuits

**Au premier bûcher effectif** : le Fou brûlé est traité comme un Villageois; il ne remporte pas sa victoire spéciale.  
**À partir du deuxième bûcher effectif** : s'il est brûlé, la vidéo de victoire du Fou conclut immédiatement la partie.  
**Tant qu'il vit** : il compte comme un non-Loup pour la survie du village. Une mort de nuit ou par Chasseur ne lui donne pas sa victoire.

## Les conditions de fin de partie

| Vainqueur      | Condition et scène                                                                                                                  |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Village        | Il ne reste aucun Loup vivant. Dernier Loup brûlé : finale du Village. Dernier Loup touché par le Chasseur : finale du tir décisif. |
| Loups, de jour | Il ne reste aucun non-Loup après le bûcher et les éventuels tirs. Exemple : un Loup et un Villageois, puis le Villageois brûle.     |
| Loups, de nuit | La résolution nocturne élimine le dernier non-Loup. La vidéo de dernière nuit est alors lancée automatiquement.                     |
| Fou            | Il est brûlé au deuxième bûcher effectif ou plus tard. Cette victoire spéciale est prioritaire pour ce bûcher.                      |

### Un Loup face à un non-Loup ne signifie pas une fin automatique

Continuez les décisions et validations prévues. Un Fou vivant compte aussi comme un Villageois. Ne forcez pas une vidéo de victoire avant le résultat calculé par la planche.

# Conclure et repartir sereinement

## La Taverne et le coup de cœur du public

**Taverne** : intermède facultatif entre le bûcher et la prochaine nuit. Lancez la vidéo, faites échanger joueurs et public, puis refermez la parenthèse. Le repère du guide d'origine est de deux à trois minutes; cette pause ne modifie pas les règles.

**Après la victoire** : faites revenir les joueurs, y compris les éliminés, pour décompresser. Lancez **Coup de cœur**, recueillez les préférences du public et reportez les choix dans la planche. Le bouton conserve encore le libellé **Enregistrer le podium du chat**, mais il enregistre les choix dans le journal : **aucun point de ligue n'est calculé**.

## Le cadre : du drama qui ne fait pas mal

Le bluff et les accusations appartiennent à la partie. Les humiliations, les attaques personnelles et le harcèlement n'y ont pas leur place. Pas de serments sur la famille, la religion ou l'honneur pour « prouver » un rôle. Pas d'aide extérieure ni de messages privés stratégiques, sauf l'échange des Loups autorisé par le Maître. Un joueur éliminé n'aide plus aucun camp.

Au débrief, ramenez les tensions au jeu : expliquez les coups réussis, félicitez les bonnes réactions et laissez retomber la pression. Les contestations détaillées se traitent calmement, sans transformer le live en règlement de comptes.

## Un problème? Les premiers réflexes

| Vous constatez...                | Action simple                                                                                                                                     |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Une mauvaise saisie ou scène     | Utilisez Reculer si disponible, puis vérifiez l'état restauré. Une information déjà entendue par les joueurs ne peut pas être effacée.            |
| Une vidéo absente ou introuvable | Vérifiez l'extraction complète, le dossier _internal, un chemin court et le package français. Ne mélangez pas les fichiers de plusieurs versions. |
| Pas de son dans le direct        | Contrôlez Son, la lecture, le volume Windows et la source audio de votre logiciel de diffusion.                                                   |
| Un bouton inactif                | Lisez l'étape et le journal. Une validation précédente, une révélation ou un choix du Chasseur peut être en attente.                              |
| Une difficulté de licence        | Vérifiez le courriel de commande, la clé complète, l'ordinateur autorisé et les dates indiquées. Contactez l'équipe sans envoyer de mot de passe. |

**Avant une nouvelle partie** : exportez le journal utile, puis utilisez **Nouvelle partie**. Ne considérez pas le journal comme une sauvegarde permettant de reprendre automatiquement une partie après fermeture.

**Soutien** : [info@lejeuduloup.com](mailto:info@lejeuduloup.com) · [lejeuduloup.com](https://lejeuduloup.com)

Indiquez l'étape, le message exact, la version et une capture sans informations confidentielles.

Adapté du Manuel d'animation canon de la Bible Maître et du Manuel d'utilisation - édition sans ligue, puis rapproché du fonctionnement de cette version. Les documents d'origine sont conservés; les anciennes offres, fonctions de ligue et procédures Lemon Squeezy ne s'appliquent pas à ce guide.