DEROULE DU JEU DU LOUP-GAROU CHRÉTIEN

JOUR n°1 :

- Les joueurs découvrent discrètement leur carte.
- Election du maire.

NUIT n°1 :

- Le curé désigne un couple à marier. Il se rendort.
- Les futurs mariés sont prévenus d'ouvrir les yeux et de découvrir leur partenaire par une main sur l'épaule. Ils se rendorment.
- Réveil de la dévote. Elle désigne la personne qu'elle va protéger par ses prières.
- Réveil du curé qui désigne la personne qu'il veut voir en confession. Le meneur de jeu retourne la carte du joueur voulu. Le curé se rendort.
- Réveil des démons (+/- saint ermite). Ils choisissent l'âme qu'ils vont dévorer cette nuit.

JOUR n°2 :

- Le village se réveille et constate (ou pas) la/les victime(s).
- Ils choisissent un suspect qu'ils livreront à l'Exorciste pour qu'il soit vigoureusement aspergé d'eau bénite (qui le fera fuir dans tous les cas). Avant de voter, la personne a le droit de se défendre face aux villageois. Le maire peut choisir d'utiliser son veto. Quelqu'un d'autre devra alors être livré.
- La personne livrée est éliminée du jeu et donne sa carte au meneur de jeu qui déclare quel était son statut.

NUIT n°2 :

- Réveil de la dévote. Elle désigne la personne qu'elle va protéger par ses prières. Elle se rendort.
- Réveil du curé qui désigne la personne qu'il veut voir en confession pour connaître son rôle. Il se rendort.
- Réveil des démons (+/- saint ermite) qui choisissent l'âme qu'ils vont dévorer cette nuit.

Les jours et nuits n°2 se répètent.