GROWL

10-15 minutes	10-15 minutes
4-10p with Howly Growly expansion	4 à 10 joueurs avec l'extension Howly Growly
REMOVE ALL CARDS MARKED 6+ or 9+ as needed	RETIREZ TOUTES LES CARTES MARQUÉES (6+, 9+)
GAME SETUP	MISE EN PLACE DU JEU
1. Deal an objective tile in front of each player. These are all the same, but it is important each player have one as a “home area” onto which you’ll place certain cards during the Night phase (more on this later).	1. Distribuez une tuile Objectif devant chaque joueur. Ce sont toutes les mêmes, mais il est important que chaque joueur dispose d'une "zone personnelle" sur laquelle vous placerez certaines cartes pendant la phase de Nuit (plus d'informations à ce sujet plus tard).
Wolf Zero	Loup Zéro
“Wolf Zero” is the start of the infection, the first werewolf, but probably not the last. There’s one Wolf Zero in a 4 or 5 player game and two in a 6-7 player game. There’s always a small chance of even more Wolf Zeroes if other players happen to start the game with 3 Bite cards!	Le "Loup Zéro" est le début de l'infection, le premier loup-garou, mais probablement pas le dernier. Il y a un Loup Zéro dans une partie à 4 ou 5 joueurs et deux dans une partie à 6-7 joueurs. Il y a toujours une petite chance d'avoir encore plus de Loups Zéros si d'autres joueurs commencent le jeu avec 3 cartes Morsure !
2. Remove the Night and Final Night cards from the deck (they have a border around the edge of the back) and set them aside for now.	2. Retirez les cartes Nuit et Nuit Finale de la pile (elles ont une bordure autour de leur dos) et mettez-les de côté pour l'instant.
3. Build the “setup deck” Remove several Gold cards from the deck and one Bite card (or two Bite cards if playing with 6 or 7 players). You are making a small setup deck with cards equal to the number of players, with all the cards Gold except for the Bite card(s). Shuffle the setup deck. Deal one “starter card” face-down to each player. Players look at their starter card and secretly determine if they are a human (if their card is	3. Construire le "paquet de mise en place". Retirez plusieurs cartes Or du jeu et une carte Morsure (ou deux cartes Morsure si vous jouez avec 6 ou 7 joueurs). Vous faites un petit paquet de mise en place avec un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, avec toutes les cartes Or à l'exception de la ou des cartes Morsure. Mélangez le paquet de mise en place. Donnez une carte de " Départ " face cachée à chaque joueur. Les

a Gold) or Wolf Zero (if their card is a Bite).	joueurs regardent leur carte de Départ et déterminent secrètement s'ils sont Humain (si leur carte est une carte Or) ou Loup Zéro (si leur carte est une Morsure).
Players on the human team might be turned into werewolves later, but once a werewolf, always a werewolf.	Les joueurs de l'équipe humaine peuvent être transformés en loups-garous plus tard, mais une fois loup-garou, ils resteront un loup-garou.
4. If playing with fewer than 6 players, remove excess Wounds and Bites (according to the setup tile) to the box.	4. Si vous jouez avec moins de 6 joueurs, retirez et placez les cartes Blessures et Morsures en trop (selon la tuile de mise en place) dans la boîte.
5. Shuffle and deal. Make sure the deck is shuffled well. Deal 3 additional cards to each player. Each player now has a 4 card hand and knows if they are a werewolf.	5. Mélanger et distribuer. Assurez-vous que le paquet est bien mélangé. Distribuez 3 cartes supplémentaires à chaque joueur. Chaque joueur a maintenant une main de 4 cartes et sait s'il est un loup garou.
6. Check for “dead” players. In the rare case any player now has 3 Wounds, they shuffle the 3 Wounds (but not the secret starter card) back into the main deck and redraw 3 new cards, so all players begin the game alive.	6. Vérifier s'il y a des joueurs "morts". Dans le cas rare où un joueur a maintenant 3 Blessures, il mélange les 3 Blessures (mais pas la carte de départ secrète) dans la pioche principale et pioche 3 nouvelles cartes, de sorte que tous les joueurs commencent le jeu vivants.
7. Prepare the Night cards. Shuffle the Night and Final Night cards. Place one of the Final Night cards face-down on TOP of the (face-down) deck. Place one Night card about a THIRD of the way through the deck, and a second Night card about TWO-THIRDS of the way through the deck. Put the remaining Final Night and Night cards back into the box without looking at them. Flip the deck over (so the Final Night card that was placed on top will become the last card drawn at the end of the game). The deck is now face-up!	7. Préparer les cartes Nuit. Mélangez les cartes Nuit et Nuit finale. Placez une des cartes de la dernière nuit face cachée SUR la pioche des cartes (face cachée). Placez une carte Nuit a environ un TIERS de la pioche, et une deuxième carte Nuit environ au DEUX-TIERS de la pioche. Remettez les cartes Nuit Finale et Nuit restantes dans la boîte sans les regarder. Retournez le paquet (ainsi la carte de la Nuit Finale qui a été placée sur le dessus deviendra la dernière carte piochée à la fin de la partie). La pioche est maintenant face visible !
8. The hairiest player, or the player who had the most Gold in the last game, goes first. Play proceeds clockwise (Day phase) until a	8. Le joueur le plus poilu, ou le joueur qui a eu le plus d'or lors de la dernière partie, joue en premier. La partie se déroule dans le sens

Night card is revealed. Nights are resolved as a special turn, then play proceeds in Day phase again until the Final Night is resolved and “the Growl” occurs.	horaire (phase de Jour) jusqu'à ce qu'une carte Nuit soit révélée. Les nuits sont résolues comme un tour spécial, puis la partie reprend en phase de Jour jusqu'à ce que la Nuit Finale soit résolue et que "le Grognement" se produise.
OBJECTIVE	BUT DU JEU
• HUMANS want to protect each other from being turned into werewolves. Humans all win (even dead humans) if at least 1 human is still alive after the Final Night. Humans cannot pass Bite cards during the Night phase.	• Les HUMAINS veulent se protéger les uns les autres contre la transformation en loup-garou. Les humains gagnent tous (même les humains morts) si au moins un humain est encore en vie après la Nuit Finale. Les humains ne peuvent pas passer de cartes Morsure pendant la phase de Nuit.
• WEREWOLVES want to convert (or kill!) the humans. Werewolves all win (even dead werewolves) if no humans are alive after the Final Night is resolved. You can’t turn back into a human once you are a werewolf. When a human turns into a werewolf their objective permanently changes.	• Les LOUPS-GAROUS veulent convertir (ou tuer !) les humains. Les loups-garous gagnent tous (même les loups-garous morts) si aucun humain n'est vivant après la résolution de la Nuit Finale. Vous ne pouvez pas redevenir humain une fois devenu un loup-garou. Quand un humain se transforme en loup-garou, son objectif est définitivement modifié.
You achieve your goals by passing cards to players to alter their hand and socially manipulating other players to send cards where you want those cards to go.	Vous atteignez vos objectifs en passant des cartes aux joueurs pour modifier leur main et en manipulant socialement d'autres joueurs pour envoyer des cartes là où vous voulez que ces cartes aillent.
How do I know if I am a werewolf?	Comment savoir si je suis un loup-garou ?
• IF YOU STARTED AS WOLF ZERO (you received a Bite during setup deal):	• Si vous avez commencé comme LOUP ZÉRO (vous avez reçu une Morsure pendant la mise en place) :
You are a WEREWOLF for the rest of the game (regardless of your cards).	Vous êtes un LOUP-GAROU pour le reste de la partie (quelles que soient vos cartes).
• IF YOU EVER HAVE 3 OR MORE ACTIVE BITE CARDS:	• SI VOUS AVEZ DÉJÀ 3 CARTES MORSURE ACTIVES OU PLUS :
You are a WEREWOLF for the rest of the game (regardless of your cards).	Vous êtes un LOUP-GAROU pour le reste de la partie (quelles que soient vos cartes).

• Otherwise, you are a HUMAN.	• Sinon, vous êtes un HUMAIN.
DEATH	MORT
If a player ever possesses 3 Wound cards that aren't negated by Salves, the player has "died." They declare death and flip their objective tile to the "I Died" side, without revealing whether they are a human or a werewolf. Don't worry, you can still win even if you die, as long as your team (human or werewolf) wins! NOTE: When players are eliminated through death, their neighbors are considered to be adjacent to each other, so when passing cards to the left and right during Night, dead players are skipped over and do not take part.	Si un joueur possède 3 cartes Blessure qui ne sont pas annulées par les Baumes, le joueur est "mort". Il annonce sa mort et retourne sa tuile objectif sur le côté "Je suis mort", sans révéler s'il s'agit d'un humain ou d'un loup-garou. Ne vous inquiétez pas, vous pouvez gagner même si vous mourez, tant que votre équipe (humains ou loups-garous) gagne ! REMARQUE : lorsque les joueurs sont éliminés en mourant, leurs voisins sont considérés comme étant devenus adjacents, donc lorsqu'ils passent des cartes à gauche et à droite pendant la nuit, les joueurs morts sont ignorés et ne participent pas.
DAY PHASE (Player Turns)	PHASE DE JOUR (tours du joueur)
The player whose turn it is looks at the top card of the face-up deck. Players may slide the whole deck towards themselves but may not take the top card off (because it reveals cards underneath) until they have decided who to give the top card to. All players see the card and may discuss or make their case as to why they should receive or not receive the card.	Le joueur dont c'est le tour regarde la première carte face visible de la pioche. Les joueurs peuvent faire glisser le paquet entier vers eux-mêmes mais ne peuvent pas retirer la carte du dessus (parce qu'elle révèle les cartes du dessous) tant qu'ils n'ont pas décidé à qui donner cette première carte. Tous les joueurs voient la carte et peuvent discuter ou faire valoir les raisons pour lesquelles ils devraient recevoir ou ne pas recevoir cette carte.
You cannot keep the card for yourself, you must give it to another player, and it goes into their HAND. It does NOT go in front of the player on the table. Play proceeds clockwise.	Vous ne pouvez pas garder la carte pour vous, vous devez la donner à un autre joueur, et elle va dans sa MAIN. Elle NE va PAS devant le joueur sur la table. Le jeu se déroule dans le sens horaire.
The primary cards in the game are Bite (slowly turns humans into werewolves), Charm (negates a Bite), Wound (slowly kills humans and werewolves), and Salve (negates a Wound). Gold gives points at the end of the game that are carried over to the next game.	Les principales cartes du jeu sont Morsure (transforme lentement les humains en loups-garous), Charme (annule une morsure), Blessure (tue lentement les humains et les loups-garous) et Baume (annule une blessure). L'or donne des points à la fin de la partie qui sont reportés sur la partie suivante.

Special Definition: In this game, an “active” card is a card that has not been negated by another card. Cards negate automatically and in realtime. If you receive a Bite or a Wound at the same time as a card that negates it, they effectively cancel each other. You reconcile which team you are on (whether you’ve turned into a werewolf) secretly and constantly.	Définition spéciale : dans ce jeu, une carte "active" est une carte qui n'a pas été annulée par une autre carte. Les cartes annulent automatiquement et en temps réel. Si vous recevez une Morsure ou une Blessure en même temps qu'une carte qui l'annule, elles s'annulent effectivement l'une l'autre. Vous regardez ensuite secrètement et constamment de quelle équipe vous faites partie (si vous êtes devenu un loup-garou ou pas).
NIGHT PHASE (Special Turn)	PHASE DE NUIT (Tour spécial)
There will be 3 Night cards in the deck, including the Final Night. The moment a Night card is revealed, a special power is triggered by the active player and once that turn is resolved, all players pass a card onto the objective tile in front of each of their neighbors	Il y aura 3 cartes Nuit dans la partie, y compris la Nuit Finale. Au moment où une carte Nuit est révélée, un pouvoir spécial est déclenché par le joueur actif et une fois que ce tour est résolu, tous les joueurs placent une carte sur la tuile Objectif devant chacun de leurs voisins.
1. The player whose turn it is takes the Night card’s special action.	1. Le joueur dont c'est le tour réalise l'action spéciale de la carte Nuit.
2. Players who are still alive secretly select a card to pass to the player on their left and a card to pass to a player on their right (skipping over dead players). These cards are placed face-down DIRECTLY ON TOP of your neighbors’ objective tiles - they are not passed directly to their hand. Be careful not to set your hand of cards down near your tile - don’t confuse your hand with the 2 cards you are receiving.	2. Les joueurs qui sont encore en vie choisissent secrètement une carte à passer au joueur à leur gauche et une carte à passer à un joueur à leur droite (passez les joueurs morts). Ces cartes sont placées face cachée DIRECTEMENT SUR les tuiles Objectif de vos voisins - elles ne sont pas passées directement dans leur main. Faites attention à ne pas poser votre main de cartes près de votre tuile - ne confondez pas votre main avec les 2 cartes que vous recevez.
Humans CANNOT pass Bite cards during the Night phase! All other cards can be passed by all players, including Wounds.	Les humains NE PEUVENT PAS passer de cartes Morsure pendant la phase de Nuit ! Toutes les autres cartes peuvent être passées par tous les joueurs, y compris les Blessures.
3. Shuffle the 2 cards you received so that you aren’t sure which card came from which neighbor. Then look at the 2 cards and add them to your hand.	3. Mélangez les 2 cartes que vous avez reçues afin de ne pas savoir quelle carte vient de quel voisin. Ensuite, regardez les 2 cartes et ajoutez-les à votre main.

4. Then discard the Night card from play (unless it says otherwise).	4. Enfin, défaussez la carte Nuit du jeu (sauf indication contraire).
NOTE: Once a Night card has been revealed, a discussion is allowed. But after the active player takes their special Night action, there is no communication (other than to enforce the game rules) until Night is over. The active player taking the Night action (and other players affected by the action) may not speak about what occurred, unless to say they have died.	REMARQUE : une fois qu'une carte Nuit a été révélée, une discussion est permise. Mais une fois que le joueur actif a réalisé son action spéciale de nuit, il n'y a plus de communication (sauf pour faire respecter les règles du jeu) jusqu'à ce que la nuit soit terminée. Le joueur actif qui réalise l'action de nuit (et les autres joueurs affectés par l'action) ne peuvent pas parler de ce qui s'est passé, à moins d'annoncer qu'ils sont morts.
NOTE: Cards received at Night are considered to arrive in your hand simultaneously. For example, if you receive a Wound and a Salve, the Wound would be negated prior to it taking effect. Or, if you receive your third Bite and a Charm during the same Night, then both cards resolve at once and the Bite is negated. It is possible to purposely turn into a werewolf by getting rid of Charm cards that have been protecting you.	REMARQUE : les cartes reçues la nuit sont considérées comme arrivant dans votre main en même temps. Par exemple, si vous recevez une Blessure et un Baume, la Blessure sera annulée avant qu'elle ne prenne effet. Ou, si vous recevez votre troisième morsure et un Charme pendant la même nuit, alors les deux cartes se résolvent en une seule fois et la morsure est annulée. Il est possible de se transformer délibérément en loup-garou en se débarrassant des cartes de Charme qui vous protègent.
Play continues with the next player taking his or her turn on the new Day phase. When the Final Night has been resolved, The Growl is triggered.	La partie se poursuit avec le joueur suivant qui joue son tour sur la nouvelle phase de Jour. Lorsque la Nuit Finale a été résolue, le grognement est déclenché.
Killed at Night?	Tué pendant la nuit ?
When the Night is over, players who died in the Night must IMMEDIATELY declare themselves dead, prior to other communication occurring. If a Night action such as Silver Bullet kills a player, the death would occur prior to the card-passing, so that player's neighbors would pass to each other.	Lorsque la Nuit est terminée, les joueurs qui sont morts dans la Nuit doivent IMMÉDIATEMENT annoncer leur mort, avant que d'autres communications aient lieu. Si une action de Nuit telle que Silver Bullet (Balle en argent) tue un joueur, la mort survient avant le passage des cartes, de sorte que les voisins du joueur se passent des cartes de l'un à l'autre.
THE "GROWL"	LE "GROGNEMENT"
After the Final Night action is taken and the final card passing is resolved, the game is	Après que l'action de la Nuit Finale a été réalisée et que le dernier passage de carte a

over. Wolf Zero(es) begins to growl aloud.	été résolu, la partie est terminée. Le/Les Loup/s-garou/s Zéro/s commence/nt à grogner à haute voix.
Slowly other werewolves (living or dead) join the growl. If ALL the players who are still alive are growling (and therefore werewolves), that means that all werewolves (living or dead) win! If there's at least 1 human still alive, all humans (living or dead) win!	Lentement, d'autres loups-garous (vivants ou morts) se joignent au grognement. Si TOUS les joueurs encore en vie grognent (et donc les loups-garous), cela signifie que tous les loups-garous (vivants ou morts) gagnent ! S'il y a au moins 1 humain encore vivant, tous les humains (vivants ou morts) gagnent !
WOLF KING/WOLF QUEEN	ROI LOUP/REINE LOUVE
When playing multiple rounds of GROWL, track the amount of gold each player on the winning team had in their hand (regardless of whether or not they were alive). You can use pennies, tokens or pen and paper. Each subsequent round, players begin the game with that number of points. At the end of the game night the player with the most points is crowned Wolf King or Wolf Queen!	Lorsque vous jouez plusieurs manches de GROWL, inscrivez la quantité d'or que chaque joueur de l'équipe gagnante avait dans sa main (qu'il soit vivant ou non). Vous pouvez utiliser des pièces de monnaie, des jetons ou des stylos et du papier. Chaque manche suivante, les joueurs commencent la partie avec ce nombre de points. À la fin de la soirée de jeu, le joueur avec le plus de points est couronné Roi Loup ou Reine Loup !
---	---
PLAYING WITH MORE THAN 7	JOUER À PLUS DE 7
Find the cards with the 8+ player symbols and remove excess cards if needed:	Trouvez les cartes avec les symboles +8 joueurs et retirez les cartes en trop si nécessaire :
10 players: Play with all the 8+ player cards. (8+ Players)	10 joueurs : jouez avec toutes les cartes +8 joueurs.
9 Players: Remove 2 Wounds and 2 Bites	9 joueurs : retirez 2 Blessures et 2 Morsures.
8 Players: Remove 4 Wounds and 4 Bites	8 joueurs : retirez 4 Blessures et 4 Morsures.
THE SNIFF: When playing 8-10 players, after players receive their hand of 4 cards, all players close their eyes and Wolf Zeroes get to peek at each other. Then the game proceeds.	RENIFLEMENT : dans les parties de 8 à 10 joueurs, après que les joueurs ont reçu leur main de 4 cartes, tous les joueurs ferment les yeux et les Loups Zéros peuvent se jeter un coup d'œil les uns aux autres. Puis la partie commence.
SPECIAL THANKS:	REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :

Roger Hicks, J.R. Honeycutt, Mike Mihealsick, Zintis MK, Chris Solis, Jeff Siadek, Danny Vigour, Halley Kim, Angelina Chernyak, and Rob Joseph	Roger Hicks, J.R. Honeycutt, Mike Mihealsick, Zintis MK, Chris Solis, Jeff Siadek, Danny Vigour, Halley Kim, Angelina Chernyak et Rob Joseph.
French translation : Stéphane Athimon	Traduction française : Stéphane Athimon
French Proofreading :	Relecture des règles françaises :

VIGOUR INC.