

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





AU LOUP!

4-99 ans

1-4 joueurs

15 min.

54 cartes

But du jeu : Seras-tu le plus rapide à mettre à l'abri tous les animaux qui figurent sur ta **carte Maison** ? Dépêche-toi car le Loup arrive pour les manger !

Préparation du jeu :

- Poser les **cartes « le Loup arrive »** (numérotées de 1 à 6) en ligne et dans l'ordre, face cachée, sur le côté de la table.
- Distribuer une **carte Maison** à chaque joueur et mettre les autres en pile, face cachée.
- Mélanger toutes les **autres cartes** et les étaler face cachée en formant un **rectangle** de 5 lignes et 8 colonnes.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. Il retourne (sur leur emplacement) autant de cartes qu'il veut, sur le principe de « **stop ou encore** », jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter ou qu'il y soit obligé.

Le joueur **doit s'arrêter** et ne gagne rien dans **3 cas** :



- il retourne la **carte d'un Animal** qu'il a déjà mis dans sa **Maison** ou qu'il a déjà retourné au cours de ce tour de jeu : il remet face cachée toutes les cartes retournées et s'arrête de jouer.



- il retourne une **carte Tête de Loup** : il remet face cachée toutes les cartes déjà retournées, y compris la **Tête de Loup**, puis il retourne (dans l'ordre) une **carte « le Loup arrive »** et s'arrête de jouer.

- il retourne une **carte Trèfle** : il remet face cachée toutes les cartes déjà retournées mais gagne le droit de remettre face cachée la dernière **carte « Le Loup arrive »** retournée (s'il y en a une). Il retire la **carte Trèfle** du jeu et s'arrête de jouer.

Si le joueur retourne un **Animal** qui ne figure pas sur sa **carte Maison**, il peut continuer à jouer. Quand il décide d'arrêter, il prend sur la table les **cartes des Animaux** qui figurent sur sa **carte Maison** et remet les autres face cachée.

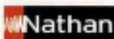
Plus le joueur continue à retourner des cartes, plus il peut en gagner, mais il prend aussi le risque de tout perdre...

Quand un joueur a réuni tous les **Animaux** de sa **carte Maison**, il met ces cartes de côté, pioche une nouvelle **Maison**, et s'arrête.

Fin de la partie : Le jeu s'arrête quand le **Loup est arrivé** (la carte 6 est retournée) ou lorsque **tous les animaux sont à l'abri**. C'est le joueur qui a le **plus de cartes Animal** qui gagne.

Jeu coopératif : Les enfants doivent remplir ensemble les **8 cartes Maison** (l'une après l'autre) avant que le Loup n'arrive. Ils peuvent se répartir les tâches : par exemple, l'un des enfants sera en charge de mémoriser la place des **Têtes de Loup**... Soit les enfants gagnent, soit c'est le Loup !

Jeu seul : Même principe, mais avec **6 cartes Maison**.

 Nathan

Un jeu créé par *Les Fées Hilares*
Illustré par Béatrice Garel

© 2014 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com