

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto: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.

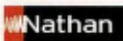
Plus le joueur continue à retourner des cartes, plus il peut en gagner, mais il prend aussi le risque de tout perdre...

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 Hilaros*  
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](http://www.diset.com)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [www.nathan.fr](http://www.nathan.fr)

service consommateurs : [info.france@diset.com](mailto:info.france@diset.com)