

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 (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Jeux du LOUP

## QUI VOULAIT CHANGER DE COULEUR

45  
cartes

Dès  
4 ans

2 à 6  
joueurs



### NOMBRES DE JOUEURS :

À partir de 2 joueurs. Peut également se jouer en 2 équipes de joueurs.

### BUT DU JEU :

Gagner le maximum de cartes.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Placer la carte Joker au centre de la table et étaler toutes les autres cartes autour, face Loup visible (recto).

Pour débiter la partie, chaque joueur choisit une carte au hasard, et la pose devant lui, face Loup visible (recto). Puis les joueurs crient en chœur « Le loup qui voulait changer de couleur ! » et retournent leur carte devant eux, face Couleur

seule visible (verso). Puis, en regardant les 2 couleurs dévoilées, ils doivent retrouver le plus vite possible parmi les cartes restantes sur la table celle sur laquelle Loup porte la tenue de la couleur de sa carte, associée à celle de l'autre joueur. Une fois la carte comprenant les deux bonnes couleurs trouvée, le joueur pose sa main dessus le plus rapidement possible en criant « Loup couleur ! ». Il la prend et la pose sur la sienne, face Couleur seule visible. La partie continue avec la nouvelle combinaison de 2 couleurs et ainsi de suite... À tout moment, l'un des joueurs peut demander à vérifier que la carte saisie correspond bien aux 2 couleurs des joueurs. Si le joueur s'est trompé, il repose alors la carte qu'il avait prise par erreur et pose sur la table une de ses cartes précédemment gagnée, face Loup visible.

**Exemple :** Lucie a devant elle une carte Couleur rouge (verso), et elle voit que Julien a une carte Couleur jaune. Elle cherche alors le Loup portant un accessoire rouge et un autre jaune sur la même carte, et pose le plus rapidement possible sa main dessus en criant « Loup couleur ! ». Puis elle prend cette carte et la pose sur sa pile, devant elle, face Couleur seule visible. La partie continue avec la nouvelle combinaison de 2 couleurs et ainsi de suite...

### **LA CARTE JOKER LOUP MULTICOLORE :**

Si plus aucun Loup ne porte d'accessoire correspondant aux 2 couleurs que les joueurs ont devant eux, il faut toucher la carte Joker du Loup multicolore en criant « Vive le Loup ! ». Le joueur le plus rapide choisit alors une des cartes restantes au hasard et la pose devant lui sur sa pile, face Couleur visible. La partie reprend avec cette nouvelle combinaison de 2 couleurs...

### **FIN DE LA PARTIE :**

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que la carte Joker du Loup multicolore sur la table. Chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées : celui qui en a le plus remporte la partie.