

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Loup y es-tu?

Jeu de cache-cache avec le loup

Jeux Ravensburger® No. 00 064 7
 Un jeu amusant pour les enfants
 Pour 2 à 4 joueurs, de 5 à 10 ans
 Design: Sigrid Heuck

Contenu:
 1 plan de jeu · 12 arbres · 1 loup · 1 dis-
 que · 1 dé · 8 pions de 4 couleurs · 12
 supports · 1 règle de jeu

But du jeu:
 Le but de ce jeu consiste à revenir,
 le plus rapidement possible, dans sa
 maisonnette, après une promenade
 dans les bois. Le loup, dans la clairière,
 est un obstacle.

Ravensburger®

Préparation du jeu:

Avant de jouer, pour la première fois, il y a lieu de monter les différents supports dans le plan de jeu. Les arbres seront fixés dans ces supports, qui leur donnent la stabilité.

A la fin du jeu, on rangera les arbres en les retirant des supports, alors que ces derniers restent définitivement montés sur le plan de jeu.

Le disque-support pour le loup est également monté sur le plan de jeu. Le loup lui-même sera fixé sur le disque.

Tout est prêt, et une passionnante partie de cache-cache avec le loup peut commencer.

Au départ, le loup est placé de telle façon que son museau ne soit jamais dirigé sur une maisonnette.

Déroulement du jeu:

Chaque joueur choisit un pion qu'il place devant sa maisonnette. Le plus jeune des joueurs commence la partie et lance le dé. Son parcours se fera dans le sens des flèches.

La case de couleur devant la maison est comptée comme un point. Deux parcours lui sont proposés: l'extérieur, plus long mais partiellement protégé par les arbres, ou l'intérieur, plus rapide et plus court, mais cependant, sans protection, donc plus risqué. Les deux parcours sont reliés



entre-eux, permettant ainsi de se cacher de la vue du loup.

Il n'est pas permis de reculer.

Le loup:

Si un joueur, en lançant son dé, obtient le loup, il fera pivoter énergiquement celui-ci.

Le plan de jeu est divisé en 12 tranches. Si le museau du loup s'arrête sur l'une d'entre-elles, et qu'un joueur s'y trouve à découvert, il doit reculer son pion de 4 cases, sur le parcours extérieur.

En aucun cas, on ne peut reculer plus

loin que sa propre maison. Si le museau du loup arrive à se stabiliser au juste milieu d'une ligne de séparation, les deux cases sont touchées, et tous les pions, non protégés, doivent faire marche arrière de 4 cases, toujours sur le circuit extérieur.

Aucun joueur ne peut s'arrêter dans la zone surveillée par le loup, sauf s'il arrive à se cacher derrière un arbre.

Expulsion:

Un joueur peut expulser un autre joueur s'il arrive sur la même case, sauf s'il se trouve caché derrière un arbre. Le joueur ainsi capturé, doit revenir au point de départ.

Plusieurs joueurs peuvent se trouver cachés derrière le même arbre. Sur les cases non protégées, il ne peut y avoir qu'un seul joueur.

Fin de la partie:

Le jeu est gagné par le joueur qui arrive le premier au terme de sa promenade, par un **coup direct**, (nombre de point exact) dans sa maisonnette.

Avant de recommencer une nouvelle partie, le vainqueur de la partie précédente peut déplacer le loup pour lui donner une nouvelle position, sans toutefois le pointer sur une maisonnette.

© 1981 by Otto Maier Verlag Ravensburg