La carte « Paf le loup ! »

Le loup retourne à sa tuile de départ. Bravo !

La carte « Choisis ton loup »

Quand le joueur pioche cette carte, il en pioche aussitôt une deuxième. Il a alors deux options :
- Soit il donne la seconde carte au joueur de son choix qui doit obligatoirement faire l'action demandée.
- Soit la seconde carte lui est favorable et il la conserve pour lui. Il la joue alors normalement et la défausse.

Quand le loup arrive sur la toute dernière tuile « Chemin », le joueur est éliminé. La partie continue alors entre les autres joueurs. Le dernier joueur à se faire attraper par son pion « Loup » gagne la partie !

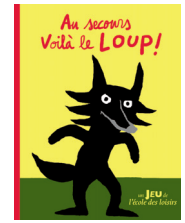
Variante

Les cartes « Choisis ton loup » sont retirées du jeu.
Dans cette variante, chaque joueur peut intervenir sur les pions « Loup » des autres joueurs.
Le joueur retourne une carte « Voilà le loup ! », il a alors deux options :
- Soit il donne la carte au joueur de son choix et celui-ci doit obligatoirement faire l'action demandée.
- Soit la carte lui est favorable et il la garde pour lui. Il la joue alors normalement et la défausse.

© 2018, illustrations de **Cédric Ramadier** et **Vincent Bourgeau**

Au secours Voilà le LOUP !

D'après l'univers de **Cédric Ramadier** et **Vincent Bourgeau**



De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

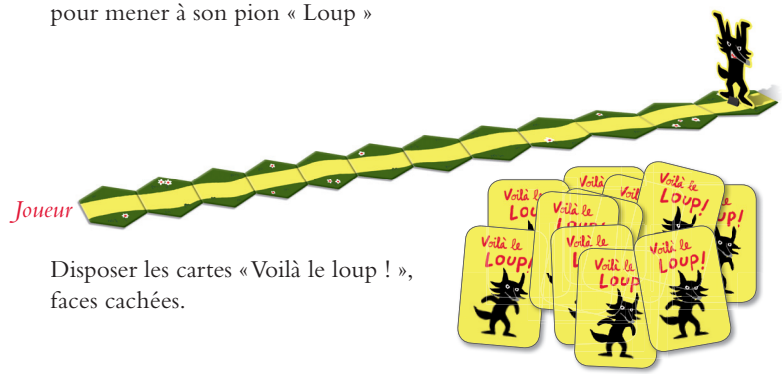
- 48 tuiles « Chemin » recto verso
- 49 cartes « Voilà le loup ! »
- 4 pions « Loup »

But du jeu :

Être le dernier joueur à se faire attraper par son loup !

Préparation du jeu :

Disposer, devant chaque joueur, 12 tuiles du côté vert et jaune pour former un chemin.
Chaque joueur choisit son pion « Loup » et le pose **sur la dernière tuile**.
Ainsi, le chemin formé de 12 tuiles doit absolument partir du joueur pour mener à son pion « Loup »



Disposer les cartes « Voilà le loup ! », faces cachées.

Déroulement du jeu :

Celui qui imite le mieux le hurlement du loup commence la partie. Si les joueurs n'arrivent à se départager, le plus jeune joueur commence.

Le premier joueur retourne une carte « Voilà le loup ! »

Son pion « Loup » doit alors réaliser l'action indiquée.

La carte est ensuite défaussée.

Les cartes « mouvements ! » +1, +2, +3, +4

Attention ! Le pion « Loup » avance sur le chemin vers son joueur, du nombre de tuiles indiqué : ça fait peur !

La carte « mouvement » - 1

Le joueur fait reculer son pion « Loup » d'une tuile. Ouf !

La carte « Secoue le loup »

Le joueur secoue très fort son pion « Loup ». Cela lui donne tellement le tournis qu'il ne peut plus avancer pendant un tour.

À noter, si le joueur retourne les cartes : « -1 », « Secoue le loup » et « Paf le loup ! » (voir plus bas), dès le premier tour, il ne se passe rien et il doit défausser la carte concernée.

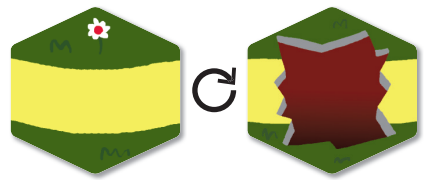
La carte « Retourne le loup ! »

Le joueur couche son pion « Loup » sur la tuile !
Le loup n'avance plus que **d'une seule tuile par tour** tant que le joueur n'aura pas pioché une nouvelle carte « Retourne le loup ! ».

S'il pioche les cartes :
- +2, +3 ou +4 : le loup n'avance que **d'une seule tuile,** tant pis pour lui !
- « Tombe le loup ! » : la carte est défaussée et le joueur passe son tour.

La carte « Tombe le loup ! »

Le joueur retourne la tuile « Chemin » sur laquelle se situe son pion « Loup ». Surprise : il y a un trou dans lequel le loup tombe !
Le loup n'avance **pas pour ce tour et le tour suivant,** le temps de remonter et de sortir du trou. Le joueur ne pioche donc pas de carte au tour d'après. C'est seulement au bout de deux tours qu'il reprend le cours de sa partie en retournant la tuile côté « chemin » et en piochant une nouvelle carte.



Le loup tombe dans le trou !

Recto Verso