



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.

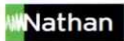
Plus le joueur continue à retourner des cartes, plus il peut en gagner, mais il prend aussi le risque de tout perdre...

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 Hilaires*
Illustré par Béatrice Garel

© Diset, 2014

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A. : Calle C, n° 3,
Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne. Groupe Jumbodiset
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur **jeux.nathan.fr**

service consommateurs : info.fr@jumbodiset.com

réf. 31497
ZJ25012025MM