

RÈGLE DU JEU



NOMBRE DE JOUEURS/JOUEUSES

1 à 8



DURÉE DU JEU

20 min



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu.
- 60 cartes recto verso (60 cartes niveau 1 et 60 cartes niveau 2). Les cartes niveau 1 seront plus adaptées à un niveau CP et les cartes niveau 2 aux niveaux CE1/CE2.
- 1 dé à construire.
- 10 jetons piège « peau de banane ».
- 1 pion loup (adversaire commun).
- 4 pions enfants. Un seul pion enfants (pion d'équipe) est nécessaire si l'on joue en mode coopératif.
- 2 roues à assembler (avec une attache parisienne) pour le collecteur de niveau de filouterie.



BUT DU JEU

• Parvenir jusqu'à la clairière auprès du cerf avant le loup et ralentir l'avancée de ce dernier. Compléter le collecteur de niveau de filouterie en répondant correctement aux consignes des cartes.

• **Loupé, le loup !** est un jeu coopératif : on gagne ou on perd tous et toutes ensemble. Il est cependant possible d'utiliser plusieurs pions enfants et de revenir à un jeu classique (1 pion = 1 joueur/joueuse).

• **Déroulement du jeu** : un joueur ou une joueuse de l'équipe lance le dé pour savoir si c'est le pion loup ou le pion enfants qui commence. Le pion tiré par le dé avance d'une case. Quel que soit le pion avancé, on joue toujours la carte de la couleur de l'empreinte de loup où l'on vient d'arriver (par exemple, une carte bleue quand le pion arrive sur l'empreinte bleue).

▶ Si l'on a bougé le pion loup et que l'on a bien répondu à la consigne de la carte, on peut sélectionner l'encoche du collecteur de filouterie correspondant à la couleur de la carte (en la plaçant au-dessus de la petite roue).

▶ Si l'on a bougé le pion enfants et que l'on a bien répondu, on gagne un jeton piège « peau de banane », que l'on pourra placer sur le chemin pour retarder le loup.

On valide également une encoche du collecteur de filouterie.

Lorsque le loup arrive sur une empreinte où l'on a laissé un jeton piège, on peut avancer le pion enfants d'une case. Le jeton piège est alors enlevé du plateau et pourra être gagné de nouveau par les enfants.

▶ Si l'on répond mal, on ne gagne rien, mais le loup avance d'une case.

Sur le plateau de jeu, deux mares de boue sont présentes sur le chemin qui mène au cerf : lorsqu'un pion arrive à leur niveau, l'autre pion joue deux fois de suite.



FIN DU JEU

Le jeu se termine :

- quand les joueurs et joueuses font parvenir leur pion d'équipe à la clairière avant le loup, avec leur collecteur de filouterie complété (avec toutes les encoches au-dessus de la petite roue) : **victoire collective**.

- quand le loup parvient à la clairière avant les enfants : **défaite collective**.