

Variante 1 : partie plus simple

Pour une partie plus simple, les joueurs jouent sans les cartes spéciales. Les cases « cartes spéciales » sont alors des cases comme les autres.

Quand un joueur croise « Gaspard le grand méchant loup », il retourne à sa case départ, sans perdre d'objet.

Les autres règles ne changent pas.

Variante 2 : partie corsée !

Le joueur doit se déplacer du nombre exact indiqué par le dé. Si son score est supérieur au nombre de cases nécessaire pour s'arrêter et récupérer une carte trésor ou spéciale, il devra utiliser une carte « Hop ! » ou attendre le tour suivant.

Retrouvez dans la même collection :

Dès 3 ans



Dès 4 ans



Dès 5 ans



Dès 6 ans



playBac



l'école des loisirs

© Illustrations de Grégoire Solotareff



LOULOU

LE JEU

Un jeu d'après l'univers de Grégoire Solotareff



De 5 à 105 ans
2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- 1 grand plateau
- 16 cartes « Trésors »
- 4 jetons « Loulou »
- 1 jeton « Gaspard le grand méchant loup »
- 24 cartes spéciales
- 1 dé

But du jeu

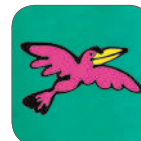
Le joueur qui réussit à collecter les 4 trésors, puis à se rendre dans la grotte du loup pour libérer Tom, en premier a gagné !

Préparation du jeu

Disposer le plateau au milieu des joueurs et placer le jeton « Gaspard le grand méchant loup » sur la case centrale (la grotte).



Placer les cartes « Trésors » à côté des lieux correspondants (« la canne à pêche » près de la rivière, « le manuel des loups » près de l'école des loups, « le baluchon de Tom » près du terrier de Tom et « l'oiseau » près de la forêt).



Constituer une pioche avec les cartes spéciales.

Chaque joueur place son jeton « Loulou » sur une case « Loulou » du plateau.



Déroulement du jeu

Celui qui imite le mieux le cri du loup commence la partie. Si tous les cris de loup sont réussis, le plus jeune joueur commence.

Il lance le dé et déplace son jeton dans la direction de son choix.

Pour récupérer une carte trésor (située à la rivière, à l'école des loups, dans la forêt, dans le terrier de Tom) ou spéciale (en se rendant sur une case du plateau ayant un fond gris foncé), il doit s'arrêter sur la case correspondante, même si son score lui permet de la dépasser.

Si le dé tombe sur la face « Gaspard le grand méchant loup », le joueur n'avance pas son jeton. Il relance alors le dé et fait avancer le jeton « Gaspard le grand méchant loup » dans la direction de son choix du nombre indiqué par le dé.

Si le dé tombe à nouveau sur la face « Gaspard le grand méchant loup », le loup n'avance pas.

À noter : le loup ne peut pas faire demi-tour au milieu d'un déplacement. Si le jeton « Gaspard le grand méchant loup » passe ou s'arrête sur la même case qu'un des joueurs, ce dernier doit rendre un de ses trésors et devra alors retourner le chercher. Si le joueur n'a pas encore d'objet, il doit retourner à sa case départ.

Un joueur ne peut collecter deux fois le même trésor.

Plusieurs joueurs peuvent se trouver en même temps sur la même case. Pour être déclaré vainqueur, le joueur doit se rendre au centre du plateau, à la grotte, avec les 4 cartes « Trésors », pour libérer Tom !

Les cartes spéciales

Les joueurs peuvent les garder secrètes et les jouer à tout moment. Elles ne peuvent être utilisées qu'une fois et sont ensuite remises dans la pioche.

Les cartes « Hop ! »

Elles permettent d'ajouter 1, 2 ou 3 aux scores du dé afin de se déplacer plus vite.

Elles peuvent également servir à faire avancer le loup.



« Même pas peur ! »

Si un joueur croise « Gaspard le grand méchant loup », cette carte lui permet de conserver tous ses trésors !



« J'y vais ! »

Le joueur l'utilise à la place de lancer le dé. Il se rend alors sur la case de son choix.

Il peut surtout s'arrêter aux quatre endroits stratégiques du plateau : la rivière, l'école des loups, le terrier de Tom et la forêt, afin de récupérer les cartes « Trésors ».

