

# LES REGLES

## But du jeu :

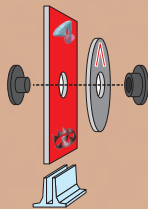
Avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie en endossant, manche après manche, le rôle du Loup ou de l'une de ses tendres victimes. Mais attention, ces dernières savent se défendre !

## Contenu :

- 6 cartes *Personnage*
- 29 jetons *Victoire* (recto : 1 point / verso : 5 points)
- 5 maisons + socles
- 1 figurine *Loup* + socle

## Préparation :

Après avoir détaché les éléments de leur planche, fixez la roue au dos des maisons à l'aide des petites attaches en plastique (voir schéma ci-contre). Puis, insérez les socles au pied des maisons et du loup.






Suivant le nombre de joueurs, vous aurez besoin des personnages suivants :

- **3 joueurs :** le Loup / les Chevreaux / l'un des trois petits cochons .
- **4 joueurs :** le Loup / les Chevreaux / le Petit Chaperon Rouge et la Mère-grand / l'un des trois petits cochons .

- **5 joueurs :** le Loup / les Chevreaux / le Petit Chaperon Rouge et la Mère-grand / deux des trois petits cochons .
- **6 joueurs :** le Loup / les Chevreaux / le Petit Chaperon Rouge et la Mère-grand / les trois petits cochons .

Ensuite, formez la réserve de points de victoire en plaçant les jetons au centre de la table et à la portée de tous. En début de partie, chaque joueur reçoit au hasard une carte *Personnage*. Cette carte est dévoilée dès que tout le monde l'a reçue. Puis, chaque joueur prend la maison ou la figurine correspondante et la place devant lui.


## Comment on joue ?


- Avant que le joueur *Loup* ne choisisse sa victime, les autres joueurs sélectionnent secrètement l'une des deux possibilités suivantes : **dormir** ou **tendre un piège**. Pour cela, faites tourner la roue afin que la flèche  indique le sommeil  ou le piège . Le joueur *Loup* et vos voisins ne doivent pas voir ce que vous avez choisi et rien ne vous empêche de bluffer ou de raconter quelques petits mensonges...




- Ensuite, le joueur *Loup* choisit sa victime en posant sa figurine devant la maison concernée. N'hésitez pas à promener la figurine du loup de maison en maison histoire de faire monter la tension chez vos camarades de jeu.


• Une fois la figurine du loup posée devant la maison d'un joueur, ce dernier doit retourner sa maison afin de révéler son choix. Deux cas se présentent :

 : le joueur **Loup** gagne autant de points de victoire que la valeur de sa victime (3, 2 ou 1). Cette dernière en perd autant.

 : le joueur **Loup** perd autant de points de victoire que la valeur de sa victime. Cette dernière en gagne autant.

• Après que le loup et sa victime ont réglé leur affaire, les autres joueurs dévoilent leur choix en retournant leur maison. Deux cas se présentent :

 : le joueur gagne autant de points de victoire que la valeur de son personnage (3, 2 ou 1).

 : n'ayant pas été attaqué par le loup, le joueur ne gagne pas de points de victoire mais n'en perd pas non plus.

• Chaque joueur prend ou remet dans la réserve les points de victoire gagnés ou perdus pendant la manche.

Si un joueur atteint un total de 5 points de victoire ou plus, il doit faire la monnaie en retournant l'un de ses jetons sur la face 5 et en remettant les jetons en trop au milieu de la table.

**Attention** : si un joueur doit perdre des points de victoire (le loup ou sa victime) et qu'il n'en a pas ou pas assez, il perd simplement ce qu'il peut. Il est tout de même déclaré perdant de la manche.

• Enfin, le joueur ayant perdu des points durant la manche (le loup ou sa victime) prend les cartes *Personnage* et les redistribue à sa guise, face visible. Puis, chaque joueur prend la maison ou la figurine correspondante et la place devant lui. Une nouvelle manche peut commencer.

## Fin De la Partie

La partie prend fin lorsqu'un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 10 points de victoire à la fin d'une manche. Est déclaré(e) vainqueur celui ou celle qui possède le plus de points de victoire.

En cas d'égalité parmi les gagnants, le vainqueur est le loup ou sa victime s'ils ont marqué des points de victoire durant la dernière manche de la partie. Si ces derniers ne font pas partie des gagnants, le joueur le plus proche du loup dans le sens des aiguilles d'une montre est déclaré vainqueur.



## Crédits

Auteur du jeu : Jun'ichi Sato

Illustrateur : Mathieu Leyssenne (<http://www.aniiii.com/>)

Remerciements : Nobuaki Takerube & Japon Brand, Junias, Mike Brodu, Jello Team.

© 2014 Purple Brain Creations