



**SOYEZ PLUS RAPIDE QUE LE LOUP !**

Retrouve la règle sur notre chaîne: Jeux Auzou YouTube



**BUT DU JEU :**

Trouver et connecter des dominos pour encercler le loup tous ensemble avant qu'il n'atteigne le livre de contes !

**MISE EN PLACE :**

- Poser le plateau de jeu soit face version simple avec 10 pattes de loup, soit face version difficile avec 7 pattes de loup.
- Mettre les 4 dominos de départ dans le sac en toile.
- Placer les 18 dominos face cachée en 6 lignes (3 dominos par ligne) à côté du plateau.
- Poser le pion Loup sur le loup du plateau de jeu, et placer le dé à côté.



**DÉROULEMENT DE LA PARTIE :**

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur pioche un domino de départ et le place sur la zone de départ (emplacement rouge) autour du plateau, l'arrondi du domino doit suivre celui du plateau.
- Le joueur suivant retourne un domino et le montre aux autres joueurs. Si la couleur et la forme du domino le lui permettent, le joueur le connecte au domino de départ (vers la droite ou vers la gauche), sinon il le repose à sa place, face cachée. Si c'est un domino spécial, voir ci-après.

- Ensuite, chacun leur tour, les joueurs réitèrent cette même action et essaient de trouver un domino pouvant être connecté à la tuile de départ ou à un autre domino déjà en jeu, toujours en respectant la couleur des dominos et la forme incurvée qui doit correspondre à celle du plateau. On peut compléter le cercle des deux côtés.
- Les dominos spéciaux :



**Le loup :** quand un joueur le retourne, il avance le pion Loup de deux pattes ! Puis il le remet à sa place, face cachée.



**Le chasseur :** attention, ce domino est le seul qui peut terminer le cercle ! Si le joueur le retourne alors qu'il n'y a plus qu'un seul domino à poser, il le pose, la partie est finie et les joueurs remportent la victoire. S'il le retourne alors qu'il est encore possible de poser plusieurs dominos, il le remet à sa place, face cachée, et la partie continue.



**Patte de loup :** quand un joueur le retourne, il lance le dé et avance le loup de zéro, une ou deux pattes (0 si la face du dé est vide, 1 si elle présente une trace de patte, et 2 si on y voit deux traces de pattes). S'il le peut, le joueur pose le domino, sinon il le remet à sa place, face cachée.



**Bouh le loup ! :** quand un joueur le retourne, il recule le pion Loup d'une patte. S'il le peut, le joueur pose le domino, sinon, il le remet à sa place, face cachée.

**FIN DE LA PARTIE :**

Si le loup atteint la septième patte (mode difficile) ou la dixième patte (mode facile), le jeu s'arrête : il arrive dans le livre de contes et sème la pagaille dans les histoires. Si le dernier domino (chasseur) est placé, les joueurs ont aidé tous les personnages à effrayer le loup, qui a pris la fuite. Ils ont gagné !

Créé par *Cyrille Leray*  
Illustré par *Charlotte Ameling*

Directrice éditoriale : Laura Lévy  
Responsable éditoriale : Adrienne Heymans  
Éditrice : Deborah Schwarz  
Responsable studio graphique : Sabrina Regoui  
Maquette : Céline Bernard  
Gravure : Stéphane Cavazzini  
Responsable fabrication : Éric Peyronnet  
Fabrication : Jenny Vallée  
Correction : Vscript

