

vilac

3+

# Loup Yélu ?



vilac

Route de la Grange au Gui  
39260 Moirans en Montagne  
FRANCE

© Vilac - 2020

## FR - Règle du jeu

- 2 à 3 joueurs
- Contenu du jeu : 1 plateau en bois (4 pièces de puzzle), 1 loup en bois (5 pièces à empiler), 3 pions (cochons), 3 maisons à construire (5 pièces chacune) et 1 dé.

**Préparation du jeu :**  
Assembler les 4 pièces du plateau de jeu.

**Version coopération :**

**But du jeu :**  
Ce jeu s'inspire de la célèbre comptine du XVII<sup>ème</sup> siècle (Loup y-es-tu?) et de l'histoire des 3 Petits Cochons. Les cochons jouent ensemble contre le loup. Pendant qu'il s'habille, il faut construire rapidement la maison en paille, puis celle en bois et enfin celle en briques. Quand cette dernière est achevée (que le toit est posé), le jeu s'arrête, les cochons sont en sécurité et la partie est gagnée!  
Attention, si le loup est prêt avant que la maison en briques ne soit construite, il peut souffler sur les constructions, et la partie sera perdue !!!

**Déroulement du jeu :**  
Les 3 joueurs se placent sur la case départ. Le joueur qui imite le mieux le cochon commence. Il lance le dé.

**Le dé indique :**

Le joueur avance son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué.

On habille le loup (une pièce à la fois en commençant par les pieds) ou on souffle si le loup est entièrement vêtu.

Le joueur peut enlever un habit au loup, ajouter une pièce à une maison, ou rejouer.

**Cases spéciales :**

On commence à construire ou on ajoute 1 pièce à une maison.

On commence à construire ou on ajoute 2 pièces à une maison.

On retire une pièce sur la maison en construction.  
**Important : quand une maison est achevée, on ne peut plus la déconstruire.**

On ajoute 2 vêtements au loup. S'il ne reste que le chapeau à mettre, alors on le pose et on souffle.

**Cas de figure :**

• **Seule la maison de paille est achevée, le loup est tout habillé.**  
Dans ce cas, si le joueur suivant lance le dé et tombe sur la face «chapeau», alors il doit souffler sur la maison de paille. Les cochons ne sont plus en sécurité, la partie est perdue! Tant que le loup n'a pas soufflé, la partie continue.

• **La maison de paille et de bois sont achevées, le loup est tout habillé.**  
Dans ce deuxième cas, si le joueur suivant lance le dé et tombe sur la face «chapeau», alors il doit souffler sur la maison de paille. Les cochons sont encore protégés par la maison de bois. Si le joueur d'après tombe à nouveau sur «chapeau», il doit souffler sur la maison de bois. La partie est perdue! Tant que le loup n'a pas soufflé, la partie continue.



Vite ! Mettez les cochons à l'abri dans leur maison avant que le Loup ne soit tout habillé !

Quick ! Shelter the pigs in their house before the Wolf is fully dressed !

## RÈGLE DU JEU / RULE



• Au moment où l'on pose le toit de la maison de brique, la partie est gagnée, les petits cochons sont sauvés!



**Version Solo :**

**But du jeu :**

Les cochons jouent chacun pour soi contre le loup. Dans cette variante, la maison de briques peut être soufflée, comme les autres. Pour gagner, chaque cochon doit construire sa maison et être le premier à rejoindre sa case de départ avant que le loup ne soit entièrement habillé et prêt à souffler.

**Déroulement du jeu :**

Chaque joueur se place sur sa case de départ et choisit la maison qu'il veut construire. Celui qui imite le mieux le loup commence. Il lance le dé. On interprète les indications du dé et les cases spéciales comme dans la version coopérative.

**Sauf :**

Le joueur peut enlever un habit au loup ou rejouer.

Le joueur retire une pièce sur sa maison, même si elle est achevée.

Quand le loup est tout habillé, si le joueur suivant lance le dé et tombe sur la face « loup », il verra sa maison soufflée (par un autre joueur). **La partie est finie pour lui.** Tant qu'un cochon n'a pas rejoint sa case de départ, sa maison risque d'être soufflée. Soyez rapides petits dodus!!

Cases départ

Version Solo



On ne peut tomber qu'une fois par tour sur cette case. Une fois passé la boucle, on saute par-dessus.

Case départ

Version Coopération

