



WOLF PANIC

WOLF PANIC

 De 6 à 99 ans

 De 1 à 4 joueurs

 **Contenu :** 42 cartes, 8 jetons-animal.

Sur les cartes, on trouve :



5 animaux différents :

lapin, hibou, hérisson, renard ou loup



4 terrains différents :

cailloux, prairie, forêt ou chemin

 **But du jeu :** Coopérer afin de créer, au plus vite, des groupes de cinq animaux afin qu'ils soient protégés des attaques des loups.

 **Préparation du jeu :** Mélangez les cartes et distribuez 1 carte à chaque joueur. Posez le reste des cartes en pioche, face cachée, sur un côté de la table. Étalez les 8 jetons à côté. La 1^{re} carte de la pioche est retournée, puis posée au centre de la table (face découverte).

Déroulement du jeu : le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pose sa carte sur la table en respectant les contraintes suivantes :

Carte sans loup :

– **Les cartes se posent côte à côte :** le joueur doit poser sa carte à côté d'une carte déjà posée sur la table, en accolant 2 terrains côte à côte.



– **2 terrains de même nature (herbe, cailloux, chemin ou forêt) ne peuvent pas se toucher :** le joueur ne peut pas poser sa carte à côté d'une autre, si les 2 cases qui se touchent ont le même terrain.



Carte avec loup :

– Le loup présent sur la carte va croquer un des animaux présents sur la table : la case du loup doit se poser sur une case avec un animal.



=

Les cartes avec loup suivent la même règle de pose que les autres : 2 terrains identiques ne peuvent pas se retrouver à côté.

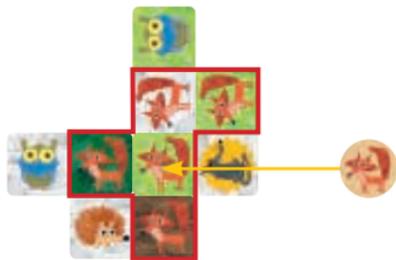


Dès qu'un joueur a posé sa carte sur la table, il pioche une nouvelle carte et la main passe au joueur suivant.

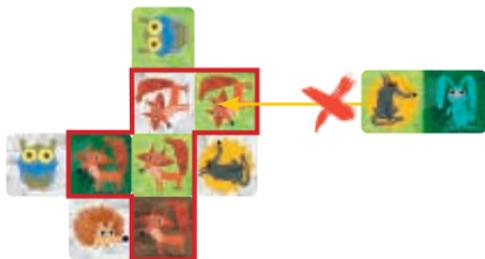
Les groupes d'animaux :

Un groupe d'animaux est constitué de 5 animaux identiques, sur 5 terrains adjacents.

Dès qu'un joueur réussit à constituer un groupe, il prend le jeton correspondant à cet animal et le pose sur une des cases de ce groupe.



Attention : Un loup ne peut pas manger un animal faisant partie d'un groupe de 5 animaux déjà constitué.



NB : Si la carte avec loup ne peut pas être posée, elle est remise sous la pioche.

Fin de la partie :

La partie s'arrête dès que les 8 jetons-animal ont été posés, ou que la pioche est épuisée.

Pour comptabiliser les points, on compte le nombre de jetons posés + le nombre de cartes restantes.

- 1 à 7 point(s) : **Oups... c'est raté !** les 8 jetons n'ont pas été placés. N'abandonnez pas et recommencez !
- 8 points : **Pas mal !** Vous avez terminé les 8 groupes à la dernière carte. Réessayez pour augmenter le score !
- 9 ou 10 points : **Bravo !** Vous avez regroupé tous les animaux et il vous reste quelques cartes !
- 11 à 13 points : **Excellent !** Vous alliez efficacité et vitesse.
- + de 14 points : **Quel talent !**

Un jeu de Frank Crittin & Grégoire Largey