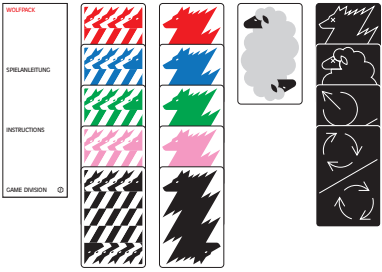
WOLFPACK

RÈGLE DU JEU

FR

Un jeu captivant
pour 2 à 5 joueurs
dès l'âge de 10 ans

GAME DIVISION



CONTENU

a 1 règle du jeu
b 5 cartes de horde (cartes d'aide)
c 5 × 10 loups (cartes à jouer)
d 140 moutons (cartes à jouer)
e 4 × 14 cartes d'action

OBJECTIF

Récupérer (collecter) autant de moutons et de loups étrangers que possible.

PRÉPARATION

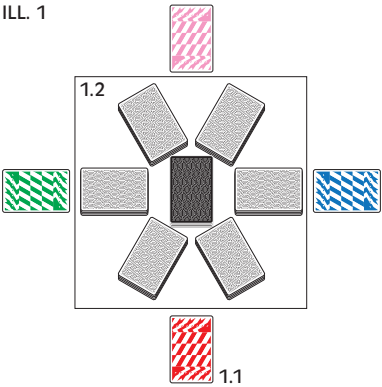
Chaque joueur choisit 1 carte de horde avec 10 loups.

Vous placez la carte de horde de manière visible devant vous. ⟶ ILL. 1.1

Selon la durée de jeu souhaitée, prenez 14 ou 28 moutons par joueur. Mélangez-les bien avec les loups choisis.

Mettez de côté toutes les cartes à jouer non utilisées.

ILL. 1

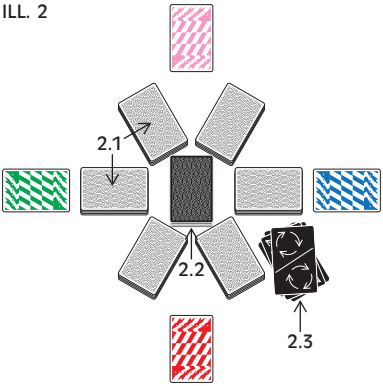


MISE EN PLACE

Faites 6 piles de cartes à jouer bien mélangées de taille à peu près identique et disposez-les en cercle – faces cachées, dos des cartes vers le haut.

Au centre du cercle, placez la pile de cartes d'action, dos vers le haut.
⟶ ILL. 1.2

ILL. 2



C'EST PARTI

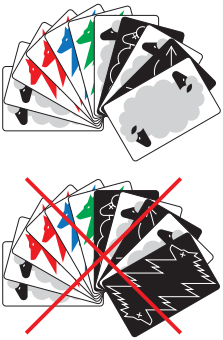
Chaque joueur prend 3 cartes à jouer dans une ou plusieurs des piles disposées en cercle. ⟶ ILL. 2.1
Vous tenez ces cartes bien cachées dans votre main.
Maintenant, vous êtes prêts.
Le plus jeune joueur commence par un coup de son choix:

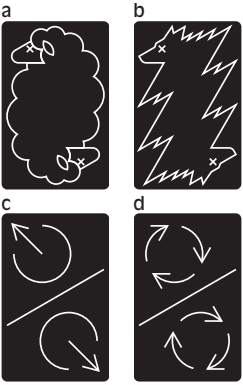
COUPS POSSIBLES

Prends 1 carte à jouer dans ta main.
ou
Prends 1 carte d'action ⟶ ILL. 2.2 (voir cartes d'action). Garde-la dans ta main. Ou joue-la directement et suis les instructions qu'elle te donne. ⟶ ILL. 2.3
ou
Joue 1 carte d'action que tu tiens dans la main. Suis les instructions qu'elle te donne.
ou
Si tu as 2 cartes d'action dans la main qui ne te conviennent pas, repose-les faces cachées. Tu peux tirer alors 1 nouvelle carte d'action. Attention: dans ce cas, tu dois passer ton tour et attendre la prochaine fois pour jouer la carte d'action.

IMPORTANT!
Tu peux avoir autant de cartes à jouer que tu veux dans la main, mais pas plus de 2 cartes d'action! ⟶ ILL. 3

ILL. 3





CARTES D'ACTION

Il y a 4 types de cartes d'action.
Lorsque tu en joues une, il se passe la chose suivante:

a Récupérer des moutons: tu as dans la main plus de loups qui t'appartiennent que de loups étrangers? Tu peux alors récupérer les moutons dans ta main. Repose les moutons récupérés bien en évidence à côté de ta carte de horde.
1 mouton rapporte 1 point. ⟶ ILL. 4

ILL. 4

b Récupérer des loups: repose tous les loups étrangers bien en évidence à côté de ta carte de horde.
1 loup étranger rapporte 3 points.
⟶ ILL. 5

ILL. 5

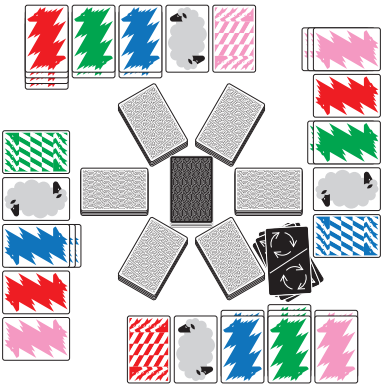
c Voler des cartes: Retire 1 carte à jouer ou 1 carte d'action de la main de chaque joueur et mets-les dans ta main.

d Échanger des cartes: Tous les joueurs tendent leur main avec les cartes une fois à droite ou à gauche – c'est toi qui décides de la direction.

IMPORTANT!

- Posez les moutons et les loups récupérés bien en évidence devant vous. De cette façon, tout le monde sait combien de loups sont encore en jeu. ⟶ ILL. 6

ILL. 6



- Quand vous récupérez des moutons, les autres joueurs peuvent demander de regarder vos cartes.
- Lorsque la pile de cartes d'action est épuisée, les cartes rejetées sont mélangées et réutilisées.

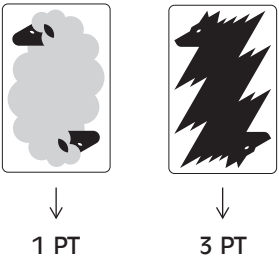
FIN DE PARTIE

- Tu dois te retirer du jeu lorsque les 10 loups de ta horde ont été écartés. Mais tu peux encore gagner, alors conserve bien tes cartes.
- La partie est terminée pour tout le monde dès que tu as récupéré tous les loups étrangers ou que la dernière carte à jouer a été tirée.

ÉVALUATION

Comptez les moutons et les loups que vous avez récupérés:
1 mouton = 1 point; 1 loup = 3 points
⟶ ILL. 7

ILL. 7



Les cartes que tu as dans la main sont réparties de la manière suivante:

Donne tes moutons au joueur dont tu as récupéré le plus grand nombre de loups. ⟶ ILL. 8

ILL. 8

⟶ 4 PT

Si tu as le même nombre de loups de couleurs différentes dans ta main (p. ex. 1 de la horde rouge, 1 de la horde bleue), tu dois donner le même nombre de moutons aux joueurs correspondants. Les moutons en plus ne comptent pas. ⟶ ILL. 9

ILL. 9

⟶ 2 PT
⟶ 2 PT

IMPORTANT!

- Les loups et les cartes d'action que tu as encore dans la main ne comptent pas.
- Si tu n'as plus aucun loup dans la main, tes moutons ne comptent. ⟶ ILL. 10

ILL. 10

⟶ 0 PT

GAGNANT*E

Celui ou celle qui a le plus de points a gagné.

Author: Tobias Angelo Kaufmann
Design: Erich Brechbühl

Version 1.2 / Mobile FR

© 2021 Game Division AG
Gewerbestrasse 6, CH-6417 Sattel
www.gamedivision.ch