LUPOS

Un jeu coopératif passionnant de Wolfgang Dirscherl & Julien Gupta pour 1 à 5 joueurs, à partir de 7 ans.

La pleine lune brille au dessus de la forêt des loups *- la meute attend ce moment depuis longtemps car ce n'est que lors de cette nuit spéciale que les loups vont enfin pouvoir rencontrer leur légendaire chef* **Lupos** *de nouveau…*

La forêt de loups est remplie d'endroits mystérieux, de chemins sinueux et d'étonnantes rencontres. Lors de votre tour, piochez une tuile afin de déplacer un des loups vers le symbole le plus proche - mais quel loup choisir ? Votre seule chance de l'emporter est de réussir à rassembler tous les loups au bon endroit au bon moment. Pour ce faire, vous aurez besoin de coopérer tous ensemble !

Réussirez-vous à agir tous ensemble afin d'accomplir toutes les tâches avant que l'aube n'apparaisse ?



Matériel

- **1 plateau de jeu**
  (composé de 5 parties)



- **1 Rocher des loups**
  (composé de deux parties)



- **24 tuiles Lieu**
  Trois séries de 8 tuiles chacune:
  Ces trois séries vous servent à varier le niveau de difficulté de vos parties.



Recto: *Vous indique le lieu et la tâche à accomplir.*

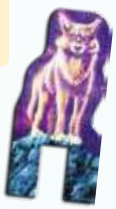


Verso: *Vous indique le loup magique que vous trouvez lorsque la tâche est accomplie.*

- **4 jetons Chouette**



- **1 jeton Chef légendaire Lupos**



- **4 Loups** - *avec des socles en plastique*



2 petits *2 grands*

- **16 tuiles Forêt**

Recto vert:



Verso bleu:



- **12 tuiles Lupos**



5 x Tanière *4 x Envol de la chouette* *3 x Hurlement* *Verso*

- **21 tuiles Déplacement**

15 tuiles bleues:



6 tuiles jaunes:



- **2 sacs en tissus**
- **1 livret de règles**

But du jeu

Votre but est de trouver les 7 loups magiques qui se trouvent dans la forêt des loups avant que l'aube n'apparaisse. Pour les trouver, vous devrez déplacer les loups sur les différents lieux de la forêt au bon moment.

Vous déplacez les loups dans la forêt en piochant une tuile Déplacement dans le sac. Cette tuile vous indique à quel endroit vous pouvez déplacer un des loups. Comme vous jouez tous ensemble, vous devez tous vous mettre d'accord sur le déplacement à effectuer.

Si vous réussissez à trouver 7 loups magiques avant l'aube, vous remportez la victoire tous ensemble et le légendaire chef Lupos apparait pour vous sur le Rocher des loups.

Mise en place

1) Assemblez le **plateau de jeu** au centre de la zone de jeu comme s'il s'agissait d'un puzzle à cinq pièces. Montez le Rocher des loups et placez-le dans les deux fentes prévues à cet effet sur le plateau de jeu.

2) Au début de la partie, vous recevez trois **tuiles Lupos** : une **"Tanière"**, une **"Envol de la chouette"** et une **"Hurlement"**. Placez ces trois tuiles dans la petite clairière située en haut du plateau de jeu. Mélangez toutes les tuiles Lupos restantes et formez une pile que vous placez face cachée près du plateau de jeu.

4) A chaque tour, vous avez besoin des **quatre loups**. Placez-les sur la case de départ.

5) Mélangez les **tuiles Forêt**, côté vert visible. Placez aléatoirement une tuile Forêt sur chacune des 16 cases Chemin et Tanière vides du plateau de jeu.

6) Mettez les **15 tuiles Déplacement bleues** dans un des sacs et gardez-le à portée de main. Placez les **6 tuiles Déplacement jaunes** près du plateau de jeu, à portée de main de tous les joueurs.





7) Triez les **tuiles Lieu** en fonction du nombre de symboles Tête de loup représentés sur leurs versos et formez trois piles. Plus il y a de têtes de loups sur une pile et plus les tâches seront difficiles à accomplir.
Vous devez utiliser 2 piles lors de chaque partie.

Nous vous recommandons d'utiliser les piles représentant un et deux symboles Tête de loup lors de votre première partie. Replacez la pile représentant trois symboles Tête de loup dans la boite de jeu, les tuiles ne seront pas utilisées.



Mélangez les 16 tuiles Lieu et placez-les dans le deuxième sac en tissus. Piochez immédiatement trois tuiles Lieu et placez-les sur les lieux indiqués dessus. Mettez ensuite le sac contenant les tuiles Lieu derrière le Rocher des loups.

Note: Lorsque vous piochez une tuile Lieu dans le sac et que le lieu représenté est déjà occupé par une autre tuile, replacez la tuile piochée dans le sac et piochez-en une nouvelle à la place. De cette façon, il y a toujours trois tuiles Lieu différentes en jeu au début de chaque tour.

Les tuiles Lieu vous indiquent quels loups vous devez déplacer sur le lieu concerné afin d'accomplir la tâche:

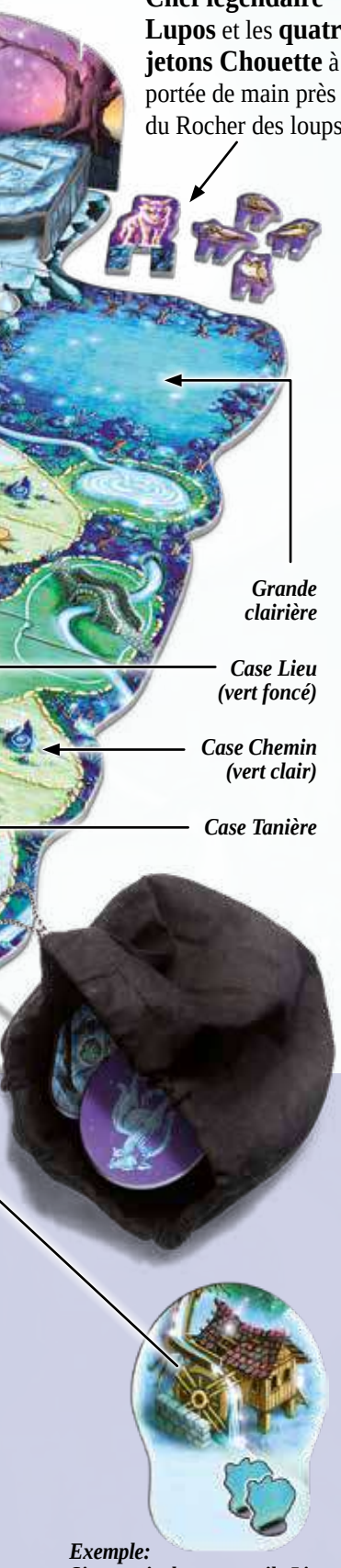


Petit loup *Grand loup* *N'importe quel loup*



Exemple:
Si vous piochez cette tuile Lieu, placez-la sur la case Tour. Afin de trouver le loup magique, vous devez réussir à rassembler un petit loup, un grand loup et n'importe quel autre loup (un petit ou un grand) sur la case Tour.

3) Gardez le **jeton Chef légendaire Lupos** et les **quatre jetons Chouette** à portée de main près du Rocher des loups.



Exemple:
Si vous piochez cette tuile Lieu, placez-la sur le Moulin. Afin de trouver le loup magique vous devez réussir à amener les deux grands loups sur le Moulin en même temps.

Déroulement de la partie

Dans ce jeu coopératif, tous les joueurs forment une meute et agissent ensemble. Vous formez une seule et même équipe et vous perdez ou gagnez tous ensemble. Tous les loups peuvent être déplacés par tous les joueurs, il n'y a pas de jetons Loup individuels.

Lors de chaque tour de jeu, des loups magiques apparaissent sur trois lieux différents de la forêt. Votre but est de déplacer les loups sur ces lieux.
Le tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et prend le sac qui contient les tuile Déplacement. Un tour de jeu se déroule toujours de la façon suivante: piocher une tuile dans le sac puis effectuer l'action correspondante.

Important : Lors de chaque tour de jeu, vous avez le droit de discuter tous ensemble des actions à effectuer et de vous entraider. Cependant c'est toujours le joueur actif qui effectue son action et qui prend la décision finale.

Vous gagnez la partie si vous réussissez à découvrir sept loups magiques. En revanche, vous perdez la partie si vous ne parvenez pas à découvrir sept loups magiques après quatre tours de jeu, lorsque la nuit de la pleine lune s'achève.

Astuce: Nous vous conseillons de commencer à jouer immédiatement et de piocher une tuile Déplacement dans le sac. Vous pourrez ensuite continuer à lire les règles afin de découvrir ce que vous avez à faire!



Les tuiles Déplacement



Lorsque vous piochez une tuile, vous devez toujours en appliquer l'effet immédiatement et ensuite la placer dans la grande clairière. C'est à cet endroit que vous mettez les tuiles utilisées avant de les récupérer pour le tour de jeu suivant.

Souche, Champignons ou Pierre





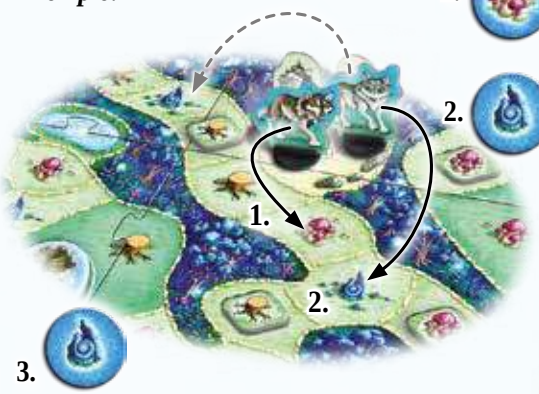


La plupart des tuiles du sac représentent un de ces trois symboles. En les utilisant, vous pouvez déplacer les loups à travers la forêt. Vous pouvez déplacer n'importe quel loup dans la direction de votre choix vers la case la plus proche qui contient le symbole représenté sur la tuile. Cependant, vous avez le droit de terminer votre déplacement sur n'importe quelle case avant cette dernière.

Note : Il ne peut y avoir qu'un seul loup sur une case vert clair alors que le nombre de loups sur une case vert foncé est illimité.

Important : Si un loup se trouve déjà sur une case (Lieu ou Chemin) qui représente le même symbole que sur la tuile piochée, vous avez le droit de ne pas tenir compte de cette case lorsque vous déplacez un autre loup et vous pouvez donc aller sur la case suivante qui contient ce symbole.

Exemple:



1. 
1. Maurice pioche une tuile Champignons dans le sac. Il discute avec ses coéquipiers et décide de déplacer un grand loup de deux cases jusqu'à la case Champignons la plus proche.

2.
2. C'est ensuite au tour de Léa et elle pioche une tuile Pierre. Elle déplace l'autre grand loup de trois cases vers la case Pierre la plus proche dans cette direction. Elle aurait également pu déplacer le loup de trois cases dans l'autre direction vers l'autre case Pierre.



3.
3. Simon pioche également une tuile Pierre. Il a le droit de déplacer le petit loup noir situé sur la case de départ sur la case Pierre située derrière la Tour. Il a le droit de ne pas tenir compte de la case Pierre sur laquelle est posé le grand loup. Cependant il décide de s'arrêter sur la case Tour.

Petits loups




Les petits loups aiment nager, même si ce n'est pas forcément le bon moment. Placez immédiatement le petit loup représenté sur la tuile sur un des deux lacs de la forêt.

- Les deux petits loups peuvent être dans le même lac en même temps.
- Si le petit loup représenté est déjà placé sur un lac lorsque vous piochez cette tuile, déplacez-le sur l'autre lac.





4. Exemple: Maurice pioche une tuile Petit loup du sac. Il doit donc déplacer le petit loup en question sur un des deux lacs de la forêt. Avec ses coéquipiers, il décide de le placer sur le lac situé au centre du plateau de jeu.

Chouette



Les tuiles Chouette déterminent la durée de vos différents tours de jeu. Si vous piochez une tuile Chouette dans le sac, ne la placez pas sur la grande clairière avec les autres tuiles mais posez-la sur une des trois cases situées à côté des arbres mots. Dès que vous placez la troisième tuile Chouette à cet endroit, le tour de jeu se termine immédiatement.



5. Exemple: Léa pioche une tuile Chouette dans le sac et la place sur une des trois cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu.

Envol de la chouette



Coup de chance! Prenez une tuile Chouette parmi celles déjà posées près des arbres morts sur le plateau de jeu et replacez-la dans le sac. Replacez ensuite la tuile Envol de la chouette dans la grande clairière.

Note: S'il n'y a aucune tuile Chouette disponible, vous ne pouvez pas en retirer. Dans ce cas, replacez la tuile Envol de la chouette dans le sac.



6. Exemple: Simon pioche une tuile Envol de la chouette et replace une des tuiles Chouette posées sur le plateau de jeu dans le sac.

Vous savez désormais comment vous déplacez dans la forêt. Il peut arriver que vous terminiez votre déplacement sur une tuile Forêt verte. Dans ce cas, poursuivez la lecture des règles pour savoir ce que vous devez faire.



Les tuiles Forêt

Si un loup termine son déplacement sur une case qui contient une tuile Forêt, retirez-la du plateau de jeu et retournez-la de façon à voir ce qui est représenté derrière.



7. Exemple: Maurice déplace un loup jusqu'à une case contenant une tuile Forêt. Il la révèle et effectue l'action correspondante.

Souche, Champignons ou Pierre

Comme pour les tuiles Déplacement, vous pouvez déplacer n'importe quel loup dans la direction de votre choix vers la case la plus proche représentant le même symbole. Une fois encore, vous avez le droit de vous arrêter sur n'importe quelle case que vous traversez avant d'arriver sur la case en question.



Tuiles Déplacement jaunes

Prenez la tuile Déplacement jaune indiquée et placez-la dans le sac qui contient les autres tuiles Déplacement. Cette tuile supplémentaire est maintenant disponible pendant tous les tours de jeu suivants. Une tuile Déplacement jaune fonctionne de la même façon qu'une tuile Déplacement bleue.



Écureuil

Un loup ne peut pas s'empêcher de courir après un écureuil effronté. Malheureusement, cela vous fait perdre un peu de temps. Si vous révélez une tuile Écureuil, vous devez piocher une tuile Déplacement du sac et la placer sur la grande clairière. Vous n'effectuez pas l'action de cette tuile Déplacement. Si vous piochez une tuile Chouette, placez-la sur une des cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu.



Araignée

Même les loups n'aiment pas les araignées. Si vous révélez une tuile Araignée, le loup (celui que vous êtes actuellement en train de déplacer) prend peur et retourne à sa case de départ. Placez le pion Loup correspondant à cet endroit.



Cases vides

Toutes les tuiles Forêt révélées doivent être utilisées immédiatement et sont ensuite retirées du jeu. Cela signifie que les distances sont de plus en plus courtes au fur et à mesure que le jeu progresse.



8. Exemple: Léa pioche une tuile Déplacement Champignons dans le sac et déplace ensuite le loup sur la case Moulin qui se trouve une case avant les champignons.

Accomplir les tâches - trouver les loups magiques

Si vous réussissez à rassembler tous les loups requis sur une tuile Lieu, vous avez accompli votre tâche et vous avez trouvé le loup magique. Prenez la tuile Lieu en question et insérez-la dans une des fentes du Rocher aux loups, de façon à ce que le loup magique soit devant (face au plateau de jeu).





Comme récompense, vous avez maintenant le droit de prendre une **tuile Lupos** de la réserve, de la révéler et de la placer dans la petite clairière. Le nombre de tuiles qui peuvent être placées dans la petite clairière est illimité.



9. Exemple: Simon pioche une tuile Pierre et déplace le second loup sur le Moulin. Un grand loup est déjà situé sur cette case. La tâche est donc accomplie et l'équipe a trouvé le premier loup magique. Simon place la tuile Lieu dans une des fentes du Rocher aux loups, côté loup magique visible. Comme récompense, il prend une tuile Lupos de la réserve, la révèle et la place sur la petite clairière.

Les tuiles Lupos



Vous commencez la partie avec trois tuiles Lupos, puis vous avez la possibilité d'en récupérer de nouvelles lorsque vous réussissez à trouver un loup magique. Les tuiles Lupos vous seront d'une grande aide car elles vous octroient des capacités spéciales. Vous avez le droit d'utiliser plusieurs tuiles Lupos au cours d'un même tour de jeu. Une fois utilisées, les tuiles Lupos sont retirées du jeu.



Tanière

Vous pouvez utiliser cette tuile **pendant** le déplacement d'un loup (que ce soit à cause d'une tuile Déplacement ou à cause d'une tuile Forêt). Les quatre tanières représentées sur le plateau de jeu sont connectées les une avec les autres par des souterrains. Un loup peut donc entrer dans une tanière et ressortir dans n'importe laquelle des autres tanières (comme si les deux cases étaient adjacentes). Les règles de déplacement habituelles sont appliquées.



Envol de la chouette

Vous pouvez utiliser cette tuile **avant** de piocher une nouvelle tuile Déplacement dans le sac. Dans ce cas, retirez immédiatement une tuile Chouette du plateau de jeu et replacez-la dans le sac.



10. Exemple: Maurice a pioché une tuile Souche. Il utilise une tuile Lupos "Tanière" qui lui permet de déplacer le petit loup blanc situé sur le lac vers le bas jusqu'à la case Tanière. A partir de cette case, il peut déplacer le loup sur la case Souche située juste au dessus de la tanière, en bas à droite du plateau de jeu.



Hurlement

Vous pouvez utiliser cette tuile **avant** de piocher une nouvelle tuile Déplacement dans le sac. Dans ce cas, vous pouvez forcer n'importe quel loup situé sur une tuile Lieu à hurler, ce qui attire un autre loup. Choisissez un des autres loups et déplacez-le jusqu'à la case du loup qui hurle.

Astuce: Afin de soutenir votre meute, vous avez le droit de pousser un hurlement tous ensemble. Vous êtes une meute de loups après tout!!



11. Exemple: Léa décide de faire hurler le petit loup noir afin d'attirer le grand loup et de le déplacer sur la case Tour.

Fin d'un tour de jeu



Deux éléments peuvent déclencher la fin d'un tour de jeu. Le tour de jeu se termine immédiatement dès que …

ou

- … **les trois cases** situées près des arbres morts **sont recouvertes par des tuiles Chouette**;
- … **toutes les tâches** (tuiles Lieu) du tour de jeu ont été accomplies, ce qui veut dire que vous avez trouvé trois loups magiques.

Note: Il est malheureusement trop tard pour utiliser une tuile Lupos "Envol de la chouette" - le tour de jeu s'achève immédiatement.

Retirez les éventuelles **tuiles Lieu** encore en jeu à la fin du tour de jeu.

Pour finir, insérez un des jetons Chouette dans la première fente libre au-dessus du Rocher des loups, en allant de la gauche vers la droite. De cette façon, vous pouvez plus facilement savoir à quel tour de jeu vous en êtes.



Tour de jeu suivant

Retirez **TOUTES les tuiles Déplacement situées dans la grande clairière** (les bleues et les jaunes) et replacez-les dans le sac qui contient les tuiles Déplacement. Remettez également les **tuiles Chouette** placées sur le plateau de jeu dans ce sac.

Piochez ensuite **trois nouvelles tuiles Lieu** et placez-les sur les lieux correspondants du plateau de jeu.

!/ Notes:

- Vous devez toujours piocher et placer trois nouvelles tuiles Lieu et ce, même s'il ne vous reste qu'un ou deux loups magiques à trouver.
- Si jamais les loups requis se trouvent déjà sur la bonne case lorsque vous piochez une nouvelle tuile Lieu, vous avez de la chance et la tâche est considérée comme déjà accomplie! Ne piochez pas de nouvelle tuile à la place de cette dernière!
- Si vous avez trouvé moins de quatre loups magiques à la fin du quatrième tour de jeu (ou aucun loup magique à la fin du deuxième tour de jeu), il vous sera impossible de remporter la victoire. Nous vous conseillons donc de recommencer une nouvelle partie immédiatement, si vous le souhaitez.

Le tour de jeu suivant peut maintenant commencer !

Fin de partie



✔ Vous **gagnez** la partie tous ensemble, **si vous avez trouvé le septième loup magique** et ajouté sa tuile au Rocher des loups. Les tâches des tuiles Lieu restantes sur le plateau de jeu n'ont pas besoin d'être accomplies. Les loups magiques invoquent le légendaire chef Lupos dont le jeton est également ajouté au Rocher des loups. Vous avez fait du bon travail! Vous pouvez entamer un grand hurlement à l'unisson afin d'accueillir Lupos comme il se doit! Peut-être est-il temps de passer au niveau de difficulté suivant?

✘ Vous **perdez** la partie tous ensemble si **les quatre jetons Chouette sont arrivés sur le Rocher des loups après quatre tours de jeu** et que vous n'avez pas réussi à trouver sept loups magiques. Le chef des loups ne se montrera pas cette fois-ci. Mais ce n'est pas si grave, vous pouvez toujours recommencer! Et vous ferez mieux lors de la prochaine partie!



Nouvelles aventures - changer le niveau de difficulté

A la fin de votre première partie, vous connaissez désormais les règles et vous pouvez varier **la difficulté du jeu**. Vous devez tous vous mettre d'accord sur le niveau de difficulté à utiliser avant le début de la partie. Plus il y a de symboles Tête de loup sur les tuiles Lieu et plus les tâches à accomplir seront difficiles. Vous pouvez combiner les tuiles Lieu à votre convenance.

Jeunes loups :	**Loups en pleine croissance :**	**Meute expérimentée :**
Tuiles Lieu +	Tuiles Lieu +	Tuiles Lieu +

Encore plus de défis attendent les **joueurs les plus expérimentés:** Retirez une tuile Déplacement bleue (Souche, Champignons ou Pierre) au début de la partie.
Toujours trop simple? Retirez une seconde tuile Déplacement bleue. Mais attention: ce niveau est vraiment difficile!

Astuce: Si vous souhaitez varier encore un peu plus vos parties, vous pouvez formez une pile avec toutes les tuiles Lupos faces cachées au début de la partie et la placer à côté du plateau de jeu. Puis, piochez-en aléatoirement trois et placez-les sur la petite clairière.

© Copyright 2020 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.