

# Le TOUR du MONDE de LOUP

## Règles du jeu



Durée d'une partie :  
10 à 15 minutes.



Nombre de joueurs :  
2 à 6 joueurs.



Âge :  
À partir de 4 ans.

Pour se changer les idées, Loup décide de faire le tour du monde.  
Partout où il passe, il envoie des cartes postales à ses amis...

### Contenu :



1 pion Loup  
en métal



1 dé



1 plateau de jeu



25 cartes  
postales



30 cartes  
Action

### But du jeu :

Être le premier joueur à avoir **envoyé toutes les cartes postales** de son paquet.

### Préparation du jeu :

Les joueurs se placent autour du plateau.

On installe les cartes Action à l'emplacement prévu sur le plateau. Le joueur le plus âgé tire une carte postale au hasard et **place le pion Loup** sur le pays correspondant. **Loup commencera son voyage depuis ce pays.**

Puis on distribue les cartes postales entre les joueurs :

- Si l'on joue à 2, 3, 4 ou 6 joueurs, on distribue les 24 cartes postales restantes.
- Si l'on joue à 5 joueurs, on distribue 4 cartes postales à chacun et les cartes restantes sont mises de côté.

On peut faire varier le nombre de cartes postales distribuées, selon la durée voulue pour la partie de jeu.

### Déroulement de la partie :

Tous les joueurs placent leurs cartes postales devant eux, face visible.

Le joueur le plus âgé commence. Il lance le dé.

- **Si le dé tombe sur un chiffre**, le joueur déplace Loup autant de fois qu'indiqué par le résultat du dé. Il peut cependant arrêter Loup avant d'avoir atteint le nombre total de déplacements.

- Si le dé tombe sur une face blanche, le joueur passe son tour.
- Si le dé tombe sur un point d'interrogation, le joueur pioche une carte « Action », lit son contenu et réalise l'action indiquée.
- Un joueur peut poster une carte postale uniquement lorsque c'est son tour, avant ou après avoir lancé le dé, et dans 3 cas de figures :
  - si, au début de son tour, le pion est sur une case pays dont le joueur a la carte postale ;
  - si, lors de son tour, le joueur pioche une carte Action et positionne le pion sur un pays dont il a la carte postale ;
  - si, à la fin de son déplacement, le pion se retrouve sur une case pays dont le joueur a la carte postale.

### Précisions :

- Loup peut être déplacé dans tous les sens, suivant les chemins blancs tracés sur le plateau.
- Les cases « Avion » sont des escales et comptent comme une étape dans le nombre de déplacements.
- Pour poster une carte postale : le joueur place la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.

### Fin de la partie :

La partie prend fin lorsqu'un joueur a réussi à envoyer toutes les cartes postales de son jeu.

### Variante :

Pour les plus jeunes joueurs, le jeu devient coopératif.

On tire 6 cartes postales au hasard. La première sera le pays de départ de Loup. Les 5 restantes sont mises devant tous les joueurs. Ils auront 10 tours pour réussir, tous ensemble, à poster toutes leurs cartes.

Attention : ne pas oublier de comptabiliser le nombre de tours de jeu (si besoin, on peut se servir des cartes Action pour comptabiliser : retirer alors 10 cartes Action du paquet et s'en servir comme marqueur de tour).

### Conseil :

Avant de jouer pour la première fois, il peut être intéressant de montrer les cartes postales aux joueurs pour qu'ils repèrent les différents pays.

