

# Jeu du LOUP

## Les émotions

Dès  
4 ans

10  
min

2 à 6  
joueurs

48  
cartes



32 cartes *Nuage*



8 cartes *Solution*



4 cartes *Soleil*

Loup peut être troublé par des émotions qui le font changer d'humeur à cent à l'heure. Certaines sont lumineuses, telles que la joie, la fierté, l'amour..., mais d'autres sont pénibles, comme la jalousie, la colère, l'excitation... Lorsqu'une telle émotion se présente, trouve vite la solution qui lui permettra de s'en libérer.

### **BUT DU JEU :**

Gagner le plus de cartes.

## PRÉPARATION :

- Les cartes à dos bleu sont étalées, soigneusement mélangées et placées en tas, au milieu de la table, faces cachées, pour constituer la pioche.
- Les 8 cartes *Solution* (dos rouge) sont placées, faces visibles, autour de la pioche.



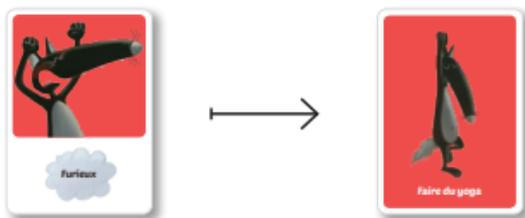
## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

*Le joueur le plus zen commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.*

À son tour, un joueur pioche une carte et la pose très vite, face visible, autour des cartes *Solution* (sans que les cartes se recouvrent).

Lorsque deux cartes *Nuage* identiques sont visibles, il faut vite poser sa main sur la carte *Solution* correspondante. Le joueur qui y parvient le plus rapidement remporte les deux cartes *Nuage* qu'il empile, faces cachées, devant lui.

Par exemple, pour libérer Loup de la colère (fond rouge), il faut utiliser la carte *Solution* « Faire du yoga » (fond rouge).



Lorsqu'apparaît une carte *Soleil*...

- « **Joyeux** », le joueur qui l'a piochée **explose de joie** et remporte la carte.
- « **Amoureux** », le joueur qui l'a tirée **fait un cœur avec ses doigts** puis remporte la carte.
- « **Zen** », le joueur qui l'a piochée **la place devant lui et doit, pour la gagner, rester calme, le dos droit, impassible pendant une dizaine de secondes** (en comptant lentement dans sa tête ou en prenant 3 respirations profondes). S'il y parvient, il remporte la carte ; sinon, il la donne au joueur situé à sa gauche, lequel tente à son tour de la gagner... et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur réussisse. Après avoir fait le tour, si personne n'y est parvenu, la carte est écartée. Le tour de jeu reprend ensuite normalement à partir du joueur ayant pioché la carte.

## QUE SE PASSE-T-IL SI...

- **un joueur se trompe ?** S'il pose sa main sur une carte *Solution* alors qu'il n'y a pas lieu de le faire ou s'il se trompe de carte *Solution*, le joueur ne peut plus poser sa main à ce tour et doit attendre que le joueur suivant retourne une nouvelle carte pour taper.
- **un joueur pioche une carte « Zen » alors qu'il en a déjà remporté une ?** Il la donne au joueur situé à sa gauche pour qu'il tente le défi « Zen ».

## FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand la dernière carte de la pioche est retournée.

Le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie.

## VARIANTE CALME :

On prépare le jeu comme précédemment, **mais en plaçant les 8 cartes *Solution* faces cachées** (après les avoir mélangées sans les regarder). Les autres cartes (dos bleu) sont mélangées et placées en tas, au milieu de la table, faces cachées, pour constituer la pioche.



Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur tire une carte de la pioche et la garde en main (sans être obligé de la montrer aux autres joueurs) :

- S'il s'agit d'une carte *Soleil*, il la pose, face visible, et elle est jouée normalement.
- S'il s'agit d'une carte *Nuage*, il regarde sur la table s'il y a déjà une carte identique.

**S'il n'y en a pas**, il pose sa carte face visible sur la table, et c'est au joueur suivant de piocher une carte.

**S'il y a déjà une carte identique sur la table**, il pose la sienne par-dessus et retourne une carte *Solution*.

À la façon d'un mémo, soit elle correspond aux deux cartes *Nuage* et il remporte ces dernières puis remet la carte *Solution* face cachée. Soit elle ne correspond pas, et le joueur la remet face cachée. C'est alors au joueur suivant de retourner une carte *Solution*, et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne carte soit trouvée.

Puis, c'est au tour du joueur situé à la gauche de celui qui a trouvé la solution de piocher une nouvelle carte.

Si un joueur pioche une carte *Nuage* et la pose à côté des autres alors qu'une carte identique se trouve déjà sur la table, n'importe quel joueur peut aussitôt poser sa main sur la pioche et lui signaler son erreur, lui permettant ainsi de la corriger et de retourner une carte *Solution*. Pour le remercier, le joueur qu'il vient d'aider lui donne une de ses cartes (s'il en possède).