

RÈGLES DU JEU DE BASE

LE PEUPLE LOUP

Mon Aventure

CARTES DU JEU DE BASE

55 cartes Histoire / Objectif (recto verso)

Carte Histoire
La face recto de la carte.



Carte Objectif
La face verso de la carte.

ICÔNES SUR LES CARTES



AUTRES CARTES

6 aides de jeu

Pour se rappeler de certaines informations en cours de partie.

43 cartes pour la variante « Histoire palpitantes »

Des cartes Permanent et Pouvoir, pour plus de choix à votre tour.



1 carte Règle supplémentaire

Des instructions pour jouer à 3 ou 4 joueurs en utilisant deux copies du jeu.

1 carte Bonus

Cette carte ne sert pas dans le jeu.

4 cartes Vierges

Pour vos propres idées palpitantes.



MISE EN PLACE

1 CARTES - Vous n'aurez besoin que des cartes Histoire/Objectif. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi utiliser les cartes Aide de jeu. Remettez toutes les autres cartes dans la boîte.



2 ZONES DES JOUEURS - Chaque joueur doit avoir assez de place pour former une grille de 5 x 5 cartes (environ 35 x 50 cm).

3 PRÉPAREZ LA PIOCHE - Assurez-vous que toutes les cartes sont côté Histoire visible (avec des icônes en bas à gauche). Mélangez-les toutes et posez la pioche à portée de main des deux joueurs, côté Histoire.



4 PRÉPAREZ LE MARCHÉ - Disposez les cartes comme indiqué dans l'exemple ci-contre : prenez 6 cartes de la pioche et placez-en 4 côté Histoire et 2 côté Objectif près de la pioche. Ces cartes constituent le Marché, où vous prendrez des cartes pour les placer sur votre grille.



5 CARTES AIDE DE JEU - Donnez à chaque joueur les 3 cartes Aide de jeu de sa couleur (jaune ou noir).

6 CHOISISSEZ LE PREMIER JOUEUR

Le dernier à s'être promené dans les bois devient le premier joueur. Si vous jouez plusieurs parties à la suite, celui qui a perdu la partie précédente devient le premier joueur.



MATÉRIEL

BUT DU JEU



1 Chacun votre tour, vous allez **prendre une carte du Marché** et la placer dans votre grille.



2 À la fin de la partie, vous aurez chacun une grille de 5 x 5 composée de 25 cartes.



3 Votre grille sera composée de deux types de cartes :

7 À la fin de la partie, vous faites le **décompte final des points gagnés** grâce aux objectifs remplis de votre grille.

Le joueur avec le **plus de points gagne !**

6 Les cartes Objectif ont des exigences variées. Vous **gagnez des points** en remplissant celles de votre grille.



Entends-tu, petite ?
Bruissements, hurlements... Rires.
Étrange, non ? On raconte que les loups peuplent cette forêt.
Mais je sens que ces arbres cachent un mystère plus grand encore... Curieuse ?
Va. Trouve ton histoire.

5 LES CARTES OBJECTIF représentent différents enjeux du film et vous intégrerez à votre grille et essayez de remplir grâce aux cartes Histoire.

4 LES CARTES HISTOIRE représentent des moments marquants du film et vous donnent des icônes inspirées de leur illustration.



En commençant par le premier joueur, chacun votre tour, vous allez prendre une carte du marché et la placer dans votre grille.

À VOTRE TOUR :

1 PRENEZ UNE CARTE

Prenez **une des six cartes** du marché. Gardez-la du côté où vous l'avez prise (vous ne pouvez pas retourner les cartes que vous prenez du marché).

Si vous prenez une carte Histoire, elle doit rester côté Histoire visible. Si vous prenez une carte Objectif, elle doit rester côté Objectif visible.



2 PLACEZ UNE CARTE

Placez la carte devant vous, dans votre grille. Vous allez construire une grille de 5 x 5 cartes au fur et à mesure de la partie. Vous pouvez placer votre **première carte où vous le souhaitez**. Chaque carte suivante devra être placée **adjacente à au moins une autre carte de votre grille** (les diagonales ne sont pas considérées comme étant adjacentes dans ce jeu).

À la fin de la partie, chaque colonne et rangée de votre grille devra comporter 5 cartes.

Inutile de décider du placement exact de vos cartes sur votre grille tant que celle-ci n'est pas clairement définie ; vous la construisez petit à petit. Faites juste attention à ne jamais dépasser les limites de 5 x 5 de votre grille.

3 REMPLACEZ LA CARTE

Prenez la carte du dessus de la pioche et placez-la à l'emplacement vide (lissé par la carte que vous venez de prendre). Tournez la carte du même côté que la carte que vous venez de prendre.

Le marché doit toujours être composé de 4 cartes Histoire et 2 cartes Objectif. Au sommet de la pioche, vous pouvez voir la prochaine carte Histoire qui rejoindra le marché si l'un des joueurs prend une carte Histoire. Mais attention : si un joueur prend une carte Objectif dans le marché, vous devez retourner la carte Histoire au sommet de la pioche côté Objectif visible pour remplir l'emplacement vide (la carte Histoire ne sera donc plus disponible pour cette partie !).

4 FIN DU TOUR

Votre tour se termine et **c'est au tour de votre adversaire.**

DÉROULEMENT

Il y a **4 types d'objectifs** et seuls ceux présents **dans votre grille** vous font gagner des points. Le calcul des points se fait **à la fin de la partie**.

Chaque description est accompagnée d'un exemple de calcul de score que vous pouvez retrouver dans l'exemple de grille finale illustré ci-contre.

Les différentes icônes ont une rareté différente. Référez-vous à la carte « Fréquence des icônes » pour savoir combien de fois chaque icône apparaît sur les cartes Histoire du jeu.



Exemple : la grille de Anne à la fin de la partie.

Nom de la carte Nombre de points par carte Histoire avec cette icône dans la même colonne/rangée Nombre de points gagnés si l'objectif est accompli

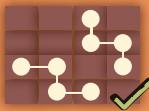
► Les objectifs donnent des points en les accomplissant **OU** pour chaque icône / combinaison correspondante.

FORMES

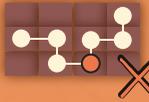
Pour gagner ces points, vous devez arranger des cartes Histoire comportant ces icônes pour qu'elles forment la forme illustrée. Les icônes des cartes Histoire doivent suivre l'ordre de la forme.



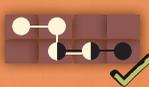
La forme peut être **reflétée** et/ou **pivotée** (voir exemple sur l'une des aides de jeu).



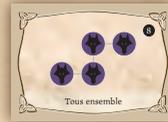
Vous gagnez les points d'un objectif **autant de fois** que vous l'accomplissez sur votre grille. Attention, vous ne pouvez pas utiliser une **carte plusieurs fois** pour le même objectif : **les formes d'un objectif "formes" ne peuvent pas se superposer** (même avec des symboles différents à chaque fois).



Vous pouvez utiliser les **mêmes cartes** pour remplir des objectifs différents : dans ce cas seulement, des formes peuvent se superposer sur votre grille.



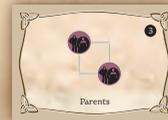
A Sur sa grille, Anne a réussi à obtenir la forme demandée. Elle est reflétée, mais toujours valide.
= 8 POINTS



B Sur sa grille, Anne a réussi à obtenir deux fois cette forme. Chaque forme est indépendante de l'autre, donc elle obtient deux fois les points de cet objectif. Notez que les icônes suivent à chaque fois l'ordre indiqué sur la carte Objectif.
= 2 x 6 POINTS
= 12 POINTS



C Ici, deux cartes Histoire avec l'icône « Parents » doivent être en diagonale. Anne a deux formes correspondantes, mais ne marque les points qu'une seule fois car ces formes partagent une même carte et ne sont pas indépendantes. Elle marque tout de même les points une fois, même si ces cartes sont réutilisées pour des objectifs différents.
= 3 POINTS



FLÈCHES



Vous marquez des points pour **chaque fois** que l'icône illustrée apparaît sur les **cartes Histoire de même rangée ou colonne que cette carte Objectif**. Le placement de cet objectif est donc primordial.

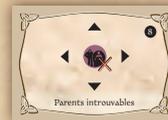


Si l'icône est marquée d'une croix, vous marquez les points si l'icône illustrée **n'apparaît sur aucune carte Histoire** de même rangée ou colonne que cette carte Objectif (vous ne gagnez les points de cet objectif qu'une seule fois).

D Anne a trois icônes « loups » dans la même rangée / colonne que cette carte Objectif. Bien qu'elle ait d'autres icônes « loups » dans sa grille, elles ne comptent pas puisqu'elles ne sont pas dans la bonne rangée ou colonne.
= 3 x 2 POINTS
= 6 POINTS



E Pour cet objectif, aucune carte Histoire de la rangée et la colonne de cette carte ne doit comporter d'icône « parents ». Anne n'a pas accompli cet objectif, puisqu'elle a des icônes « parents » dans la même colonne que cette carte Objectif (sinon, elle aurait gagné 8 points).
= 0 POINTS



ICÔNES DOUBLES



Deux icônes juxtaposées signifient que les deux icônes doivent se trouver **sur la même carte Histoire**. Leur ordre sur la carte Histoire n'a pas d'importance. Vous gagnez les points pour chaque carte Histoire correspondante sur votre grille, **où qu'elle se trouve**.



Si la carte Objectif contient aussi des **flèches**, seules les icônes doubles des cartes Histoire qui sont **dans la même rangée ou colonne** que cette carte comptent (vérifiez donc 8 cartes).

F Anne n'a qu'une seule carte Histoire avec ces deux icônes dans sa grille. L'ordre des icônes sur la carte Histoire n'a pas d'importance.
= 2 POINTS



ÉQUILIBRE

Pour cet objectif, vous gagnez les points indiqués seulement si **l'équation sur la carte est valide**. Comptez **toutes les icônes** des cartes Histoire de votre grille (même si elles sont sur la même carte). Vous devez avoir **au moins une des icônes** indiquées sur la carte Objectif (l'équation ne peut pas être 0 = 0).

G Anne a rempli cet objectif. Il y a 5 icônes « villageois » et 5 icônes « loups » dans sa grille.
= 10 POINTS



FIN DU JEU

ASTUCE

La partie se termine quand **les deux joueurs ont 25 cartes placées dans leur grille de 5 x 5**. Calculez chacun votre score en vérifiant quels objectifs de votre grille vous avez réussis. **Le joueur avec le plus de points gagne.**

Score final dans l'exemple = 41 POINTS

Lorsque vous êtes à l'aise avec le jeu de base, essayez la variante « Histoires palpitantes », pour encore plus de possibilités (placement diagonal, point bonus, plus de choix, etc.).

Remerciements spéciaux à Nejc Mesesnel, Rok Ritlop, Aljaž Podgornik, Darren Keamey, Kasia Mazur, Jure Gantar, l'équipe Cartoon Saloon, et tous nos autres testeurs.

Auteur : Maja Milavec
Illustrations : Cartoon Saloon
Conception graphique : Tia Friedel
Traduction française : Jérémie Tordjman

Cartoon Saloon MELUSINE PRODUCTIONS

©2022 Cartoon Saloon (WolfWalkers) Ltd / Mélusine Productions. Wolfwalkers est une marque déposée de Cartoon Saloon / Mélusine Productions. Tous droits réservés.



©2022 Funforge. Tous droits réservés pour la version française.

VALUE Add GAMES more than just games

WolfWalkers - My Story. Produit et distribué par Value Add Games, 2021.