

Jeu du LOUP

Tap tap anniversaire !

40
cartes

2
jetons-
mystères

Dès
4 ans

2 à 6
joueurs

BUT DU JEU :

Trouver les cartes cachées et gagner 3 cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les cartes sont mélangées et placées en tas, faces cachées, au milieu de la table.

Le joueur le plus âgé commence, il est le maître du jeu pour ce premier tour. Au tour suivant, ce sera au joueur à sa gauche de commencer.

Il débute la partie en disant : « Pour l'anniversaire de Loup, il y aura... », puis il pose sur la table les trois premières cartes du dessus de la pile, faces visibles, en annonçant ce qu'il voit.

Après avoir laissé ces trois cartes visibles pendant une dizaine de secondes, il les retourne faces cachées, les mélange sur la table et pose un **jeton-mystère** sur l'une d'elles : celle-ci devient la **carte-mystère**. Le maître du jeu retourne alors de nouveau les cartes, sans toucher à la carte-mystère. Dès que la 2^e carte est retournée, chaque joueur — y compris le maître du jeu — peut taper sur la carte-mystère en annonçant le nom de l'élément caché.

Si le joueur qui tape hésite à donner une réponse ou s'il donne une mauvaise réponse, tout autre joueur peut poser sa main sur la sienne et donner sa réponse.

Quand il n'y a plus de propositions, la carte-mystère est retournée. Le joueur ayant nommé en premier ce qu'elle représente remporte la carte et la place face visible devant lui.

Un nouveau tour commence, avec un nouveau maître du jeu.

Il tire 2 nouvelles cartes et les retourne faces visibles, à côté des 2 anciennes cartes, restées sur la table. Et le jeu se poursuit avec 4 cartes et ainsi de suite. La partie s'arrête lorsqu'un joueur a remporté 3 cartes.

Exemple :



Dans cet exemple, pour l'anniversaire de Loup, il y aura des bonbons, du jus de fruit et des cadeaux ①. On retourne les cartes, on les mélange et on pose le jeton-mystère sur l'une d'elles ②. On retourne deux cartes : la carte-mystère à trouver est « Des cadeaux » ③.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

• **un joueur tape sur la carte-mystère sans donner de réponse ?**

Il doit retirer sa main et n'a plus le droit de taper dessus lors de ce tour.

• **un joueur annonce un élément puis change d'avis ?** Son coup n'est

pas validé (même si la réponse est bonne). Il doit retirer sa main et n'a plus le droit de taper sur la carte-mystère à ce tour.

• **aucun joueur ne devine ce que représente la carte-mystère ?**

On recommence ce tour de jeu avec les mêmes cartes.

VARIANTES POSSIBLES...

• POUR CORSER LE JEU :

On peut commencer la partie avec un plus grand nombre de cartes : le maître du jeu retourne **4 cartes au lieu de 3**.

On peut également jouer avec **2 cartes-mystères**. Le déroulement de la partie est identique, mais on utilise les **2 jetons-mystères** et lorsqu'un joueur tape sur l'une des cartes, il doit annoncer les deux éléments sans marquer de pause. Le gagnant remporte les deux cartes et, au tour suivant, on retourne 3 nouvelles cartes (pour remplacer les 2 cartes gagnées et en ajouter une).

La partie s'arrête lorsqu'un joueur remporte 6 cartes.

• POUR SIMPLIFIER LE JEU :

On commence la partie en tirant 3 cartes. Lorsqu'une carte est gagnée, on ne tire qu'une nouvelle carte pour la remplacer. Ainsi, il y a toujours 3 cartes en jeu. Le déroulement du jeu est identique.

