

# Règle du jeu de Loulou

**But du jeu** : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes

**Préparation du jeu** : distribuer 10 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche face cachée. La première carte de la pioche est retournée pour constituer le talon.

**Le jeu** : le plus jeune joueur commence. Le joueur doit recouvrir la carte du talon par une carte de même couleur ou du même numéro ou du même symbole.

**Ex** : si la carte du talon est un loup violet 5, le joueur peut poser n'importe quelle carte violette ou une carte 5 de n'importe quelle couleur, ou une carte action de la bonne couleur ou une carte joker et choisir sa couleur.

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il en pioche une. S'il peut la jouer de suite, il la pose sinon il passe son tour et conserve la carte.

## **Les cartes ACTIONS/JOKER**

**Cartes +2** : lorsqu'un joueur pose cette carte, le suivant doit piocher 2 cartes et passe son tour. Elle ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou du même symbole.

**Cartes Yéti** : le loup a rencontré Demoiselle Yéti et il fait demi-tour. Le sens du jeu change. Elle ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou du même symbole.

**Cartes Caribou** : loup est épuisé, il se repose. Le joueur passe donc son tour. Elle ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou du même symbole.

**Carte Joker** : carte multicolore qui permet au joueur de choisir la couleur qu'il veut voir jouer. Elle ne peut être jouée que lorsque le joueur ne peut rien mettre d'autre.

**Cartes super Joker** : carte multicolore +4 : celui qui la joue a le droit de choisir la couleur qu'il veut et le joueur suivant doit piocher 4 cartes et passe son tour. Elle ne peut être jouée que lorsque le joueur ne peut rien mettre d'autre.

**Fin de la partie** : lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte il doit dire Loulou. S'il ne le fait pas et qu'un joueur le remarque il doit piocher 2 cartes. La partie est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Si la pioche est terminée, on met de côté la carte du dessus du talon et on retourne le reste pour former une nouvelle pioche.