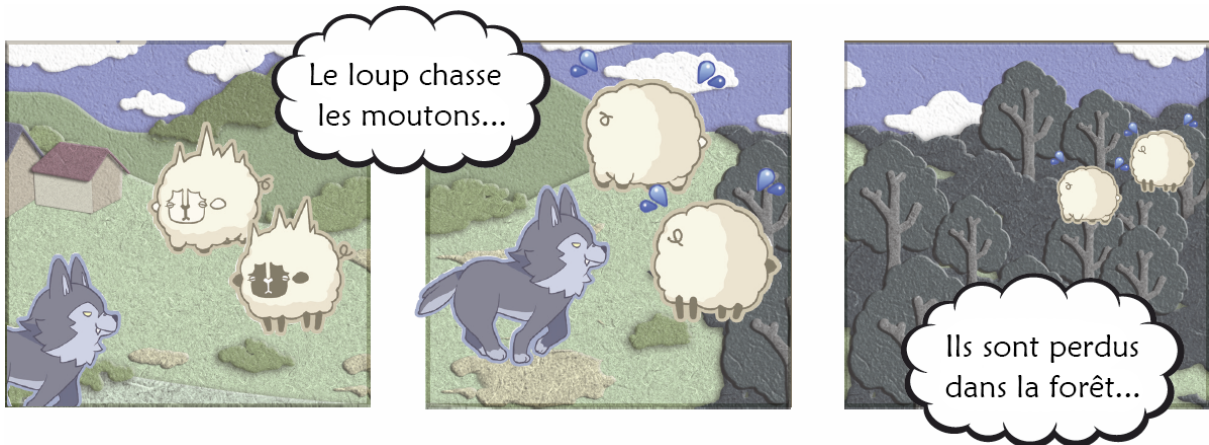


1. Aperçu général

“Wolf & Hound” est un jeu de cartes en équipe où les joueurs doivent protéger leur troupeau de moutons des méchants loups. Dans ce jeu, vous incarnez un berger dans les Alpes Française où les loups deviennent un problème en tentant de chasser vos moutons de votre pré. Il ne tient qu'à votre chien fidèle de retourner chercher les moutons perdus et de les ramener !



A chaque tour, vous allez jouer une carte pour contrôler le mouvement du loup ou de votre chien. Là où ce loup ou chien se déplacera déterminera le destin de vos moutons. S'il y a un loup dans votre pré au début de votre tour, alors celui-ci chassera l'un de vos moutons. S'il y a un chien dans votre pré, alors celui-ci ramènera l'un de vos moutons perdus.

Choisissez judicieusement pour protéger vos moutons
et ceux de votre partenaire,
et chassez les moutons de vos adversaire !



2. Matériel

- 4 Cartes Joueurs : 4 types



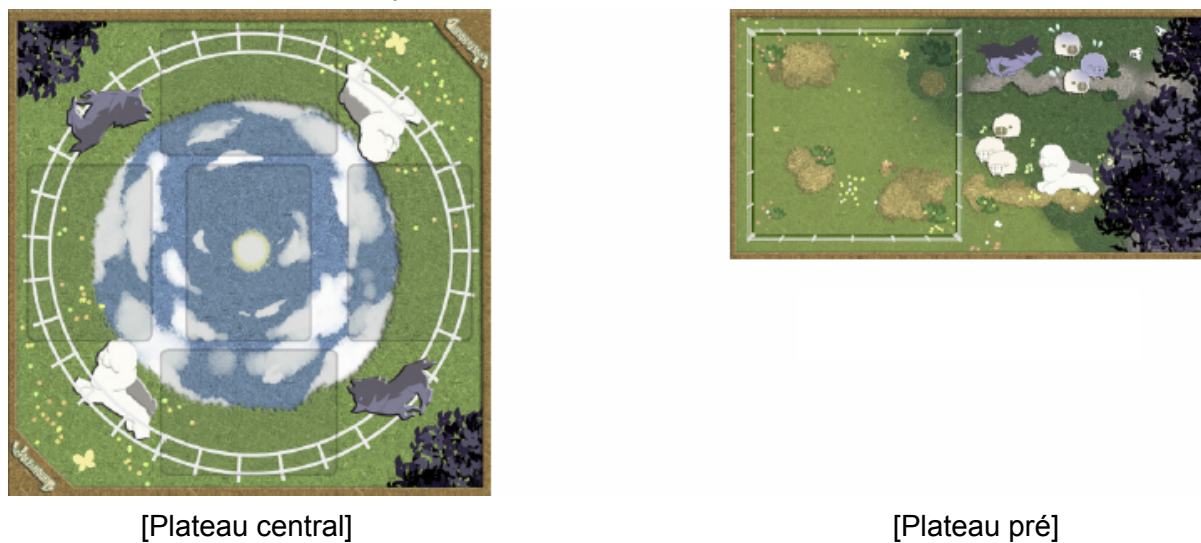
- 32 Cartes Nombres : 8 types



- 16 Cartes Wolf & Hound : 16 types



- 5 Plateaux de Jeu : 2 types



- 16 Moutons : 2 types, 8 de chaque



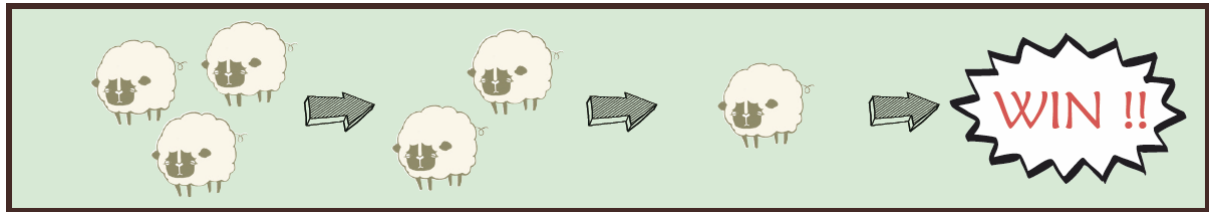
- 1 Livre de Règles : Celui que vous êtes en train de lire.

3. Résumé du jeu

3-1. Qu'est-ce que "World & Hound" ?

C'est un jeu en équipes de 2 contre 2.

Sauvez vos moutons des loups. Ne soyez pas le premier à perdre tous vos moutons. Votre équipe gagne si l'un de vos adversaire perd tous ses moutons en premier.



[Pré d'un adversaire]

3-2. Comment perd/récupère-t-on ses moutons ?

Les loups vont chasser vos moutons. Les chiens ramèneront vos moutons perdus.



-1

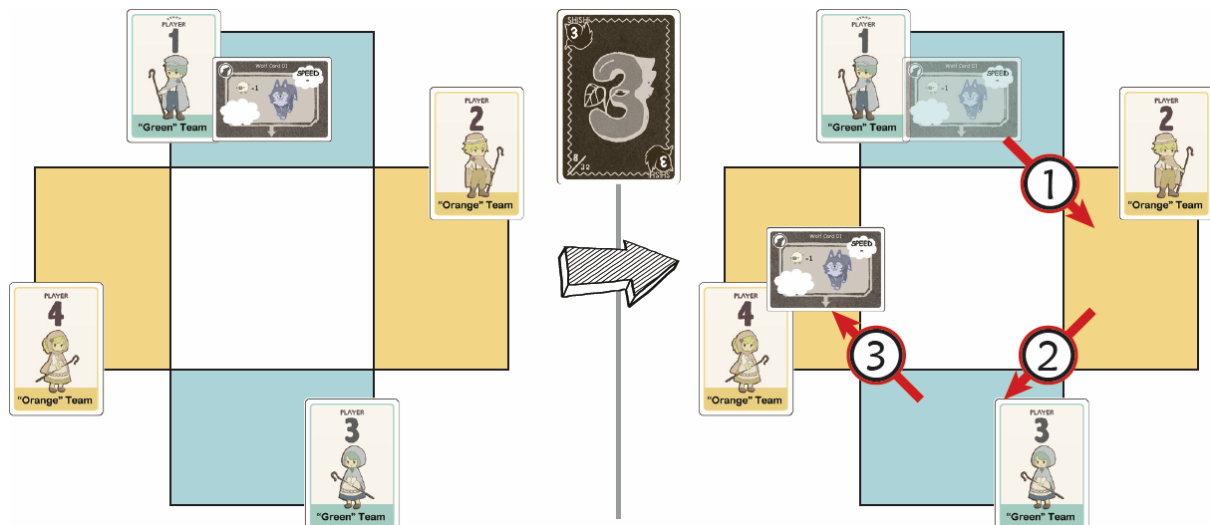


+1

3-3. Que peut-on faire ?

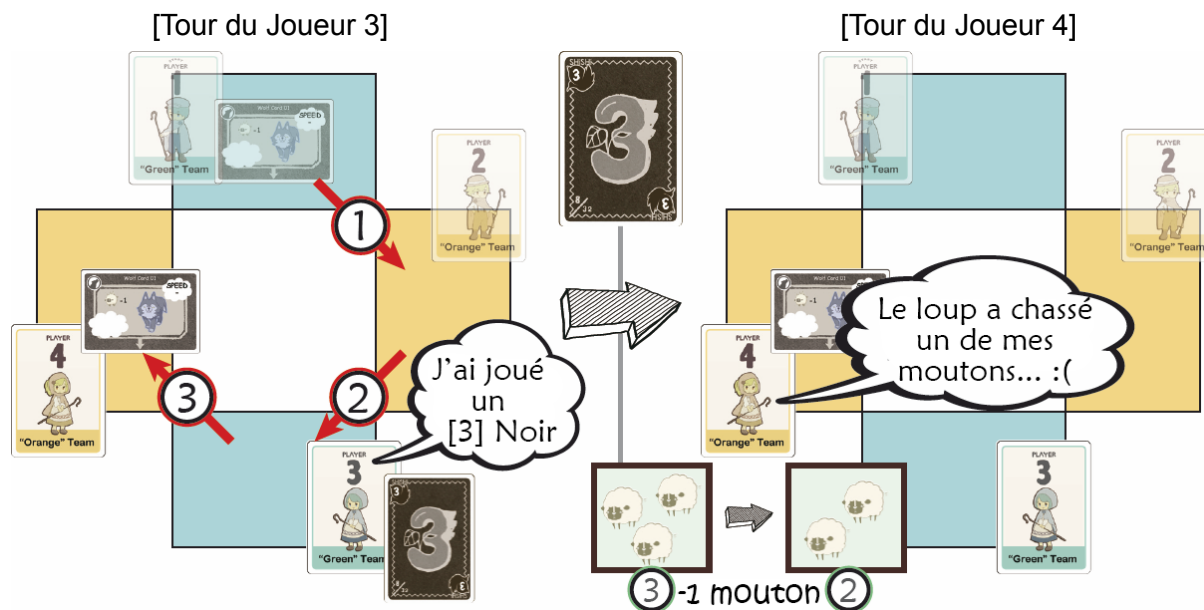
Vous jouez une carte de votre main. C'est tout !

Vous déplacez le chien ou le loup en jouant des cartes. Par exemple, si vous jouez un [3] Noir...



3-4. Quand le loup ou le chien est-il activé ?

S'ils sont devant vous au début de votre tour.



4. Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans l'ordre suivant.

1. Au début de votre tour, vérifiez s'il y a des cartes Wolf & Hound devant vous.
S'il y en a, alors ces cartes sont activées (voir section 7-1 pour plus de détails).
2. Jouez une carte Nombre de votre main et déplacez les cartes Wolf & Hound correspondantes.
3. Le tour passe au joueur suivant jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit rencontrée.

5. Conditions de fin de partie

La partie se termine si l'une des 2 conditions suivantes est avérée.

1. Si un ou plusieurs joueurs n'ont plus de Moutons au début de la phase 2 :
 - L'équipe avec le joueur qui n'a plus de Mouton perd.
 - Si les deux équipes ont des joueurs sans Mouton, alors l'équipe dont le joueur sans mouton est le plus proche du joueur actif perd.
2. Si un joueur n'a plus de cartes dans sa main :
 - Le jeu continue jusqu'à la phase 1 du premier joueur (Joueur 1). Chaque équipe compte le nombre total de Moutons qu'il lui reste et l'équipe avec le plus de moutons gagne.
 - En cas d'égalité, l'équipe sans le premier joueur (Joueur 1) gagne.

Si vous trouvez une partie trop courte, nous vous recommandons de faire 5 manches.

6. Mise en place

Enfin, mettons le jeu en place !!

1. Mélangez et distribuez une Carte joueur à chaque joueur. Celles-ci déterminent les équipes et le placement des joueurs.
Les joueurs s'asseyent dans le sens horaire autour de la table en commençant par le Joueur 1. Les Joueurs 1 et 3 sont dans une équipe et les Joueurs 2 et 4 dans l'autre. La partie commence par le Joueur 1.
2. Mélangez les cartes Nombre et distribuez 4 cartes à chaque joueur. Placez le reste du paquet face cachée sur le Plateau central.
3. Chaque joueur prend 3 Moutons de la réserve. Remettez tous les marqueurs restant dans la boîte.
Placez tous les Moutons sur le côté gauche de votre Plateau pré, à l'intérieur de la clôture.
4. Choisissez des cartes Wolf & Hound. Placez les cartes choisies en face du Joueur 1.
 - a. S'il s'agit de la première partie pour l'un des joueurs, prenez les cartes Hound 01 et Wolf 01.
 - b. Une fois que tous les joueurs se sont acoutumés aux règles du jeu, alors choisissez l'une des combinaisons proposées à la section 9.

7. Tour de jeu

Un tour est divisé en 4 phases. Chaque joueur joue ces 4 phases.

La partie se joue dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur (Joueur 1). Le joueur actif effectue les phases 1 à 4 expliquées ci-dessous. Après avoir complété les 4 phases, le tour passe au joueur suivant jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit rencontrée.

1. Activation des cartes Wolf & Hound
2. Vérification des conditions de fin de partie
3. Jouer une carte
4. Pioche

7-1. Phase 1 : Activation des cartes Wolf & Hound

- Passez cette phase durant le premier tour du premier joueur (Joueur 1)
- Vérifiez si des cartes Wolf & Hound se trouvent en face de vous. S'il y en a, toutes les cartes en face de vous sont activées dans l'ordre suivant :
 1. Carte tornade (Bleue)
 2. Carte loup (Noire)
 3. Carte chien (Blanche)
- S'il y a plusieurs cartes de la même couleur, alors le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces cartes sont activées.
- La partie ne se termine durant cette phase même si vous ou un autre joueur perd tous ses Moutons. Ceci arrive durant la phase 2.

De façon générale :

- Les Cartes loup (Noires) réduisent le nombre de Moutons
- Les Cartes chien (Blanches) augmentent le nombre de Moutons
- Les Cartes tornade (Bleue) et Métamorphe (Noire ou Blanche) ont des capacités spéciales et seront expliquées dans la section 8.
- **N'oubliez pas : Noir = Dégats, Blanc = Soin**

Exemple 1 : C'est le tour du Joueur 1. Une Carte loup se trouve en face de lui. Il avait 3 Moutons dans son pré mais en perd 1 à cause de la Carte loup.

1. Une Carte loup se trouve en face du Joueur 1
2. Le Joueur 1 avait 3 Moutons mais en perd 1.

7-2. Phase 2 : Vérification des conditions de fin de partie

- Si un joueur n'a plus de Mouton à ce moment, la partie est terminée. Voir la section 5 pour plus de détails.

Exemple 2 : Le Joueur 1 a perdu 1 Mouton dans la phase précédente. Il vérifie si quelqu'un n'a plus aucun Mouton. Comme tout le monde possède encore au moins 1 Mouton, la partie continue.

7-3 : Phase 3 : Jouer une carte

- Choisissez et jouez une carte de votre main face ouverte devant vous.
- Toutes les cartes Wolf & Hound qui correspondent au type de cette Carte se déplacent dans le sens horaire du nombre d'espaces indiqué par la valeur de mouvement de la Carte.
- Placez la carte jouée à côté de votre plateau pré. Conservez les cartes jouées de manière à ce que les joueurs puissent voir toutes les cartes qui ont été jouées.

Exemple 3 : C'est le tour du Joueur 1. Une Carte chien se trouve en face du Joueur 2 et une Carte loup se trouve en face du Joueur 3. Le Joueur 1 joue une carte [3] Blanche. La Carte chien se déplace de 3 espaces dans le sens horaire, finissant son mouvement en face du Joueur 1.

7-4. Phase 4 : Pioche

- Piochez une carte du paquet central et ajoutez la à votre main.
- Si la pioche est vide, ne piochez pas de carte.
- La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte dans sa main à la fin de cette phase. Voir la section 5 pour plus de détails.

Une fois les 4 phases terminées, le tour du joueur actif prend fin et le tour du joueur suivant démarre en commençant par la "Phase 1 : Activation des cartes Wolf & Hound".

8. Détail du matériel

8-1. Cartes Joueur :

1. Initiative

Le Joueur 1 est le premier joueur. Les joueurs doivent s'asseoir dans le sens horaire.

2. Couleur de l'équipe

Les Joueurs 1 et 3 forment une équipe.

Les Joueurs 2 et 4 forment l'équipe adverse.



8-2. Cartes Nombre

1. Type de la carte

Il y a deux types de cartes :

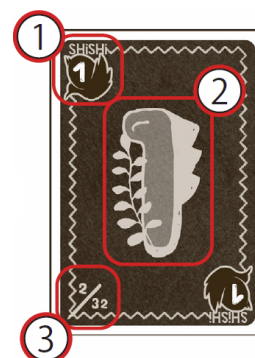
Les Cartes noires et les Cartes blanches.

2. Valeur de déplacement

Les cartes Wolf & Hound (mentionnées ci-dessous) se déplaceront dans le sens horaire selon cette valeur.

3. Nombre d'exemplaires

Nombre d'exemplaires de cette carte / Nombre total de cartes dans le paquet



8-3. Cartes Wolf & Hound

1. Nom de la carte / Numéro de la carte

Permet d'identifier la carte.

2. Type de la carte

Il y a les cartes loup (noires), les cartes chien (blanches) et les cartes tornade (bleues).

3. Modificateur de mouvement

Modifie le nombre d'espaces du déplacement de la Phase 3.

Par exemple, si vous jouez un [2] noir et

qu'une Carte loup en jeu a un modificateur

de mouvement de [$\frac{1}{2}$], alors la Carte loup se déplace de 1 espace au lieu de 2 ($\frac{1}{2}$ de 2 vaut 1).

4. Pouvoir de la carte

Voir la section 9 pour plus de détails.

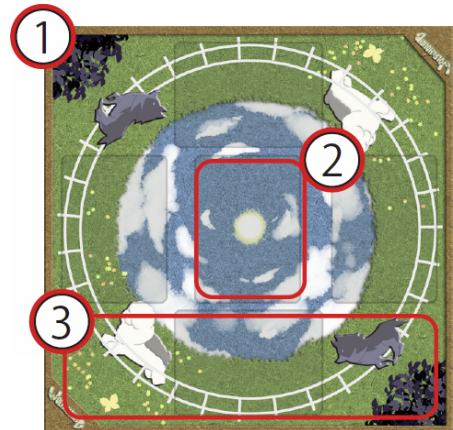
5. Cible

Cible le ou les joueurs affectés par le pouvoir de cette carte lorsqu'elle est activée.



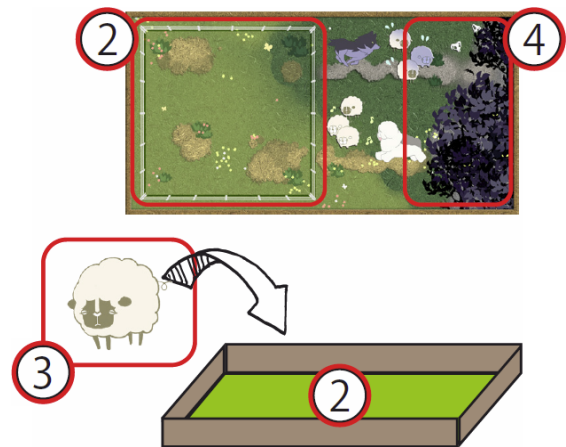
8-4. Plateau central

1. Placez ce plateau au centre de l'aire de jeu.
2. Le paquet de cartes Nombre est placé au centre du plateau.
3. Les cartes Wolf & Hound se déplaceront le long du bord du plateau.



8-5. Plateau pré

1. Placez les plateaux le long du bord du Plateau central.
2. Placez la clôture sur la partie gauche du plateau.
3. Les Moutons sont mis à l'intérieur de la barrière du pré.
4. Forêt obscure (côté droit)
Lorsque l'un de vos Moutons s'enfuit à cause des loups, prenez un Mouton à l'intérieur de la clôture et placez le sur la Forêt obscure.



[Placement des plateaux]



9. Détail des cartes “Wolf & Hound”

9-1. Types de cartes

1. Carte chien (blanche)

Votre fidèle chien ramène l'un de vos moutons perdus ! Vous déplacez l'un de vos Moutons de la Forêt obscure (droite) dans votre Pré (gauche).

*Vous ne pouvez jamais avoir plus de Moutons que ce que vous aviez au début de la partie. (Classiquement, vous démarrez la partie avec 3 Moutons).



2. Carte loup (noire)

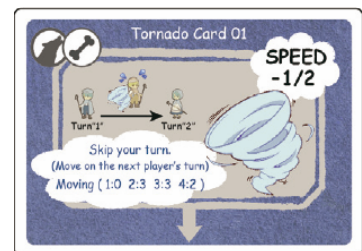
Le loup affamé chasse l'un de vos moutons ! Vous déplacez l'un de vos Moutons de votre Pré (gauche) dans la Forêt obscure (droite).



3. Carte tornade (bleue) [Pour joueurs expérimentés]

Cette carte est déplacée par les cartes Noires et Blanches.

Ces cartes n'affectent pas directement les Moutons mais changent la façon de jouer votre tour.



4. Carte métamorphe (Double-face) [Pour joueurs expérimentés]

Ces cartes ont différents effets selon leur côté. Cette carte doit être retournée sur son autre face au moment où elle arrive au premier joueur durant son mouvement.

Exemple :

C'est le tour du Joueur 4. Il joue un [1] Noir. Le Loup métamorphe en face du joueur 4 se déplace en face du Joueur 1. Cette carte est retournée sur son autre face, devenant ainsi un Chien métamorphe. Lors du tour du Joueur 1, cette carte est considérée comme une Carte chien, ce qui signifie qu'elle fera gagner un mouton et qu'elle sera déplacée s'il joue une carte Blanche.

[Face]



[Dos]

9-2. Effets courants

1. Modificateur de mouvement

Lorsque cette carte se déplacera, son mouvement sera modifié en fonction de cette valeur.

+1 : Cette carte se déplacera d'un espace en plus.

-1 : Cette carte se déplacera d'un espace en moins.

$\frac{1}{2}$: Cette carte ne se déplacera que de la moitié de la valeur de la carte Nombre.

[1] Ne se déplace pas

[2] Se déplace de 1 espace

[2] Se déplace de 1 espace

[4] Se déplace de 2 espaces

$-\frac{1}{2}$: Cette carte ne se déplacera que de la moitié de la valeur de la carte Nombre dans le sens anti-horaire.

[1] Ne se déplace pas

[2] Se déplace de 3 espaces dans le sens horaire (1 dans le sens anti-horaire)

[2] Se déplace de 3 espaces dans le sens horaire (1 dans le sens anti-horaire)

[2] Se déplace de 2 espaces



2. Cible

Certaines cartes affectent différents joueurs lorsqu'elles sont activées. N'oubliez pas que seules les cartes Wolf & Hound en face du joueur actuel seront activées.

Lorsqu'une carte est activée, elle peut affecter un autre joueur.



↴ : Le joueur actif

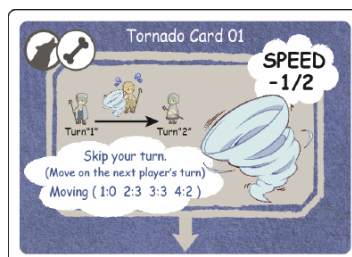
⇒ : Le joueur assis à droite du joueur actif

⇐ : Le joueur assis à gauche du joueur actif

9-3. Effets spéciaux

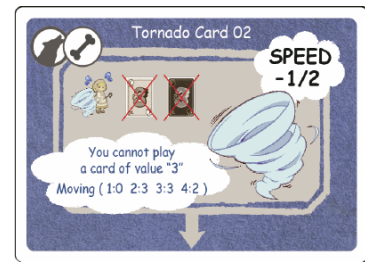
1. Passer (Carte tornade 01)

- Si cette carte est activée, le tour du joueur actif se termine immédiatement et on passe au tour du prochain joueur.
- Les cartes tornade sont toujours activées en premier, donc les autres cartes Wolf & Hound en face du joueur actif ne sont pas activées.



2. Vous ne pouvez pas jouer de 3 (Carte tornade 02)

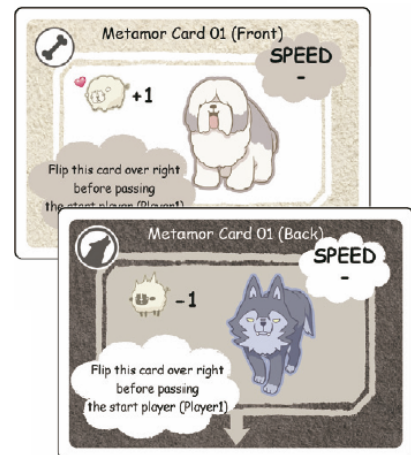
- Si cette carte est activée, le joueur actif ne peut pas jouer de [3] Noir ou de [3] Blanc durant ce tour.
- Si le joueur actif ne peut pas jouer de carte, il révèle alors sa main et son tour prend fin immédiatement.



3. Métamorphe

- Ces cartes ont une capacité qui s'active durant la Phase 3.
Cette carte doit être retournée sur son autre face au moment où elle arrive au premier joueur durant son mouvement.
- Ces cartes ont toujours un effet classique d'ajouter ou retirer un Mouton.
- Règles spéciales avec les Métamorphes :
Si vous jouez avec 2 Métamorphes, il arrivera des fois où 2 métamorphes de la même couleur se trouveront en face du même joueur. Dans ce cas, retournez l'un des deux métamorphes sur son autre face de sorte que les deux cartes aient des couleurs différentes.

[Face]



[Dos]

10. Combinaisons de cartes recommandées

Il y a différentes combinaisons de cartes qui fonctionnent.

Voici quelques unes de celles que nous recommandons.

Essayez différentes combinaisons et dites-nous vos favorites !

1. Première partie
Hound card 01 + Wolf card 01
2. Niveau débutant (une fois que tout le monde a joué une partie)
Hound card 01 + Wolf card 01 + Wolf card 02
Hound card 01 + Wolf card 02 + Wolf card 03 ou 04
Lorsque vous jouez avec plus de 1 Carte loup, nous vous conseillons de démarrer avec 4 Moutons.
3. Niveau expérimenté (une fois que tout le monde a bien appréhendé les règles)
Hound card 01 + Wolf card 01 + Tornado card 01 ou 02
Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02
Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04
4. Niveau expert (si vous aimez la stratégie)
Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02 + Wolf card 02
Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04 + Wolf card 02
5. Essayez vos propres combinaisons ! Partagez-la avec nous quand vous en avez trouvé une combinaison sympathique !

11. Règles à 3 joueurs

Bien que Wolf & Hound soit meilleur à 4 joueurs, vous n'avez pas toujours le bon nombre de joueurs. Lorsque vous jouez à 3 joueurs, vous jouerez avec un joueur fantôme.

Il existe plusieurs différences avec les règles du jeu à 4 joueurs :

1. Formation des équipes
2. Nombre de Moutons initial
3. Mise en place
4. Tour du joueur fantôme
5. Déroulement du jeu et Conditions de fin de partie

11-1. Formation des équipes

Le partie se joue en 2 contre 1. Le joueur le plus expérimenté joue seul. Les joueurs doivent être divisés comme suit :

Equipe verte : Joueurs 1 et 3

Equipe orange : Joueurs 2 et 4 (joueur fantôme)

11-2. Nombre de Moutons initial

Etant donné que le joueur seul a un désavantage, son équipe va démarrer avec un plus grand nombre de moutons.

Equipe orange :

Joueur 2 (humain) : 4 moutons

Joueur 4 (fantôme) : 3 moutons

Equipe verte :

Joueur 1 (à gauche du joueur fantôme) : 2 moutons

Joueur 3 (à droite du joueur fantôme) : 3 moutons

11-3. Mise en place

Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur, y compris le joueur fantôme. Empilez les cartes du joueur fantôme et placez-les près de son pré. On appellera cette pile, la **main du joueur fantôme**. Une fois la partie commencée, ne modifiez plus l'ordre des cartes de ce paquet.

11-4. Tour du joueur fantôme

Durant le tour du joueur fantôme, retournez la carte du dessus de la pioche (pas la main du fantôme) face ouverte et traitez la comme la carte jouée par le joueur fantôme. Cette carte

fonctionne normalement. Après avoir déplacé les cartes Wolf & Hound, placez la carte jouée face ouverte à côté du pré du joueur fantôme, comme à l'accoutumée.

Appel à échange

Pendant le tour du joueur fantôme, le joueur de son équipe (Joueur 2) peut, une seule fois, échanger la carte jouée avec la première carte du haut de la **main du joueur fantôme**.

Utilisez cette capacité si vous n'aimez pas la carte jouée !

Si vous choisissez de procéder à l'échange, retournez la première carte de la main du joueur fantôme et considérez-la comme la carte choisie par le joueur fantôme. La carte provenant de la pioche est placée au-dessous de la main du joueur fantôme face cachée. Ne mélangez pas le deck.

Une fois que la pioche est épuisée

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, le joueur fantôme joue les cartes de sa main.

11-5. Déroulement du jeu et Conditions de fin de partie

Le déroulement du jeu et les conditions de fin de partie sont les mêmes que lors d'une partie à 4 joueurs.

En cas d'égalité, le joueur seul l'emporte.

12. Règles à 2 joueurs

Les règles à 2 joueurs fonctionnent de la même manière que celles à 3 joueurs. Lorsque vous jouez à 2, il y aura 2 joueurs fantômes.

12-1. Former les équipes

Le partie se joue en 1 contre 1.

Equipe verte : Joueur 1 et 3 (joueur fantôme)

Equipe orange : Joueur 2 et 4 (joueur fantôme)

12-2. Nombre de Moutons initial

Pour équilibrer l'ordre du tour de jeu, le joueur 1 commence la partie avec moins de moutons.

Equipe verte :

Joueur 1 (à gauche du joueur fantôme) : 2 moutons

Joueur 3 (à droite du joueur fantôme) : 3 moutons

Equipe orange :

Joueur 2 (humain) : 3 moutons

Joueur 4 (fantôme) : 3 moutons

12-3. Mise en place

La mise en place est identique au jeu à 3 joueurs mais avec 2 mains fantômes.

12-4. Tour du joueur fantôme

Les joueurs fantômes se jouent de la même façon que lors d'un jeu à 3 joueurs.

12-5. Déroulement du jeu et Conditions de fin de partie

Le jeu se déroule de la même façon que lors d'un jeu à 4 joueurs.

En cas d'égalité, le Joueur 1 gagne.