



# TERRES DE LOUPS

*Dans la lutte pour devenir l'alpha,  
il faut savoir montrer les crocs.*



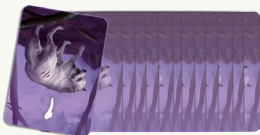
## BUT DU JEU

*Terres de Loups* est un **jeu de plis** et de majorité pour **deux** joueur·euse·s. Vous dirigez une meute de loups et tentez de prendre le contrôle de **plusieurs territoires** en ayant plus de **force** que votre adversaire. Tour après tour, utilisez vos loups pour remporter ou concéder les plis.

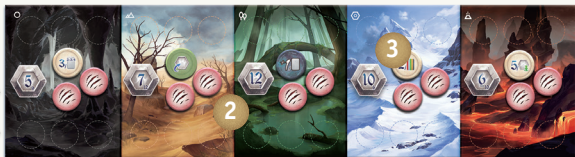
En remportant un pli, vous gagnez en force dans ce territoire, tandis qu'en concédant, vous gagnez un **bonus** à ajouter sur le territoire de votre choix.

En fin de partie, c'est la meute avec le plus de points de victoire qui l'emporte !

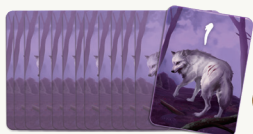
# MATERIEL



1



4



5

30 cartes Loup  
18 jetons Griffure  
(2 de chaque type)  
1 plateau Territoires  
5 jetons Points de victoire

1 jeton Pleine lune  
1 jeton Lune rouge

## MISE EN PLACE

- 1 Assemblez et placez le **plateau Territoires** au milieu de la zone de jeu.



*Les côtés du plateau avec des griffures blanches sont utilisés pour la variante avancée (voir p. 12).*

- 2 Mélangez les 18 **jetons Griffure** sans les regarder.  
Sur chaque Territoire, placez :
- 1 jeton face cachée sur chacun des emplacements Griffure foncés.
  - 1 jeton face visible sur l'emplacement Griffure clair.
- Remettez les jetons restants dans la boîte sans les regarder.

- 3 Mélangez les **jetons Points de victoire** et placez aléatoirement 1 jeton sur chaque Territoire.
- 4 Placez les **jetons Pleine lune** et **Lune rouge** à côté du plateau.
- 5 Mélangez les 30 **cartes Loup** et distribuez-en 13 à chaque joueur·euse. Remettez les 4 cartes restantes dans la boîte sans les regarder.
- 6 Le joueur ou la joueuse ayant le plus de chances de survivre seul·e dans la nature devient la meute active et commence la partie (vous pouvez aussi tirer au sort).

## ANATOMIE D'UNE CARTE LOUP

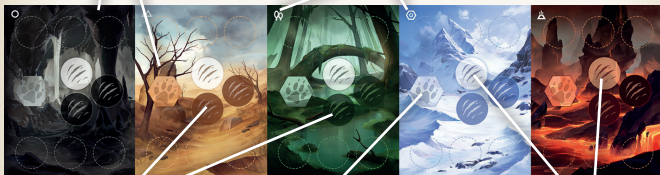


Il y a 5 couleurs de cartes différentes : noire, orange, verte, bleue et rouge. Chacune des 5 couleurs est composée de **6 cartes uniques**, numérotées de 2 à 7. Les cartes 2 et 3 ont des capacités spéciales.

# ANATOMIE DU PLATEAU TERRITOIRES

Couleur des Territoires

Symbole des couleurs



Emplacement jetons  
**face cachée**

Emplacement jeton  
**Points de victoire**

Emplacement jeton **face visible**

Il y a 5 territoires différents : Cavernes obscures (noir), Vallées désertiques (orange), Forêts marécageuses (vert), Sommets enneigés (bleu), Cratères volcaniques (rouge).

Chaque Territoire peut accueillir un **total de 6 cartes Loup** (en comptant les cartes des meutes de chaque côté du plateau).

## DEROULEMENT D'UNE PARTIE

*Terres de Loups* se joue en **13 tours**, donc **13 plis**. À chaque tour, les joueur·euse·s placent une de leurs **cartes Loup** devant le **Territoire** de leur choix et de leur côté du plateau. Ils ou elles vont ainsi accumuler de la **Force** grâce aux valeurs de leurs cartes Loup et tenter de remporter les **Points de victoire** associés aux Territoires. La partie prend fin quand toutes les cartes ont été jouées. La meute ayant le plus de Force (valeur totale des cartes Loup jouées) dans chacun des Territoires gagne le **jeton Points de victoire** associé. Celui ou celle qui a le plus de Points de victoire remporte la partie !

# DEROULEMENT D'UN TOUR


## JOUER UN PLI


La personne qui commence, appelée la **meute active**, joue une carte Loup de son choix depuis sa main, en la plaçant face visible de son côté du plateau, devant l'un des **Territoires**. Vous pouvez jouer une carte de n'importe quelle couleur devant n'importe quel Territoire. Votre adversaire doit jouer une carte de la même couleur (la « couleur demandée »), si possible, dans le Territoire de son choix, de son côté du plateau. Il n'est donc pas obligatoire de jouer ses cartes dans le même Territoire que son adversaire. S'il ou elle n'a pas de cartes de la couleur demandée, il ou elle peut alors jouer n'importe quelle autre carte de sa main.

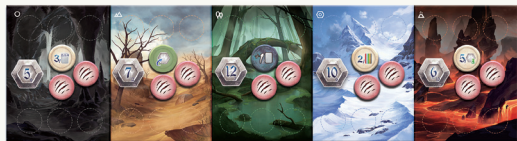
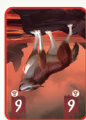
Un Territoire ne peut contenir que **6 cartes**, en comptant les deux côtés du plateau. Ainsi, lorsqu'une sixième carte est jouée dans un Territoire, d'un côté ou de l'autre, ce dernier est considéré comme **plein**, et personne ne peut plus y jouer de cartes Loup.



### Les cartes de valeurs 2 et 3 ont des capacités spéciales :

 Un 2 est toujours supérieur à un 7 de la **même couleur**. Ainsi, si un 2 et un 7 de la même couleur sont joués dans le même pli, c'est le 2 qui l'emporte.

 Lorsque vous jouez un 3, que vous ayez la main ou non, vous devez immédiatement choisir un jeton Griffure face cachée du Territoire **dans lequel vous venez de jouer** (s'il en reste), et le retourner face visible pour révéler son effet.



*Geoffroy joue le 6 rouge dans les Forêts marécageuses. Le rouge est la couleur demandée. Dans sa main, Chloé a des cartes rouges (le 4 et le 2), et doit donc en jouer une. Elle pose le 4 rouge dans les Cavernes obscures. Geoffroy remporte le pli ( $6 > 4$ ).*



Une fois que les deux meutes ont joué leur carte, le pli est résolu.

## RÉSOLUTION DU PLI

**Vous remportez le pli si :**

- la carte que vous avez jouée est **de la couleur demandée** et **de plus haute valeur** que celle de votre adversaire ;
- la carte que vous avez jouée est **un atout** ;
- vous avez joué un 2 **de la même couleur** que le 7 de votre adversaire.

**Si vous avez GAGNÉ le pli :** votre carte Loup reste à sa place, face visible, devant le Territoire où vous l'avez placée. La valeur de cette carte représente la Force que vous avez déployée dans ce Territoire pour tenter de remporter le jeton Points de victoire associé. Vous devenez la meute active et prenez la main pour le tour suivant.



**Si vous avez PERDU le pli :** votre carte Loup reste également à sa place, mais est retournée face « Loup solitaire ». Sa Force est maintenant de 1. **Prenez un jeton Griffure disponible** (face visible ou cachée) au centre du Territoire dans lequel vous avez placé votre Loup. Posez ce jeton immédiatement sur un emplacement en pointillés **vide** de **n'importe quel Territoire de votre côté du plateau**. Cela peut affecter la Force de votre meute ou même le score final.



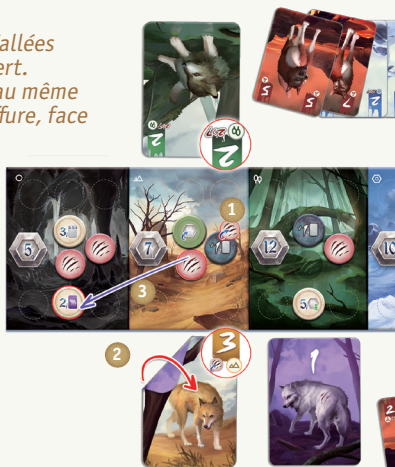
***Note :** Si la personne qui joue un 3 perd le pli, elle n'est pas obligée de prendre le jeton qu'elle vient de révéler.*

Ensuite, la meute active commence le pli suivant en jouant une nouvelle carte. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que les joueur·euse·s aient joué toutes leurs cartes.

*Geoffroy joue le 2 vert dans les Vallées désertiques. Chloé n'a plus de vert. Elle décide de jouer le 3 orange au même endroit et retourne un jeton Griffure, face visible, sur ce Territoire ①.*

*Geoffroy remporte le pli, car il est le seul à avoir joué une carte de la couleur demandée. Chloé retourne donc sa carte sur son côté « Loup solitaire » ②, ce qui lui donne une Force de 1 dans le Territoire.*

*Chloé doit récupérer 1 jeton Griffure des Vallées Désertiques. Elle préfère le jeton face cachée et choisit de le placer dans les Cavernes obscures ③.*



## ATOOTS

Au début du jeu, il n'y a pas de couleur d'atout : aucune couleur n'est plus forte que les autres, et la carte la plus forte de la couleur demandée remporte le pli. Une fois que **le dernier jeton Griffure** d'un des Territoires a été récupéré, le **jeton Pleine lune** est placé sur ce Territoire. La couleur correspondant au Territoire devient la couleur d'atout à partir du pli suivant.

***Note :** La meute qui contrôle le Territoire où se trouve le jeton Pleine lune à la fin de la partie gagne 5 Points de victoire supplémentaires.*



Une fois que le dernier jeton Griffure d'**un deuxième Territoire** a été récupéré, le jeton Lune rouge est placé sur ce Territoire, et la couleur correspondante devient la couleur d'atout. La couleur d'atout précédente, fixée par le jeton Pleine lune, n'est plus une couleur d'atout et fonctionne de nouveau normalement (elle est battue par la couleur demandée et la couleur d'atout).

***Note :** La meute qui contrôle le Territoire où se trouve le jeton Lune rouge à la fin de la partie gagne 3 Points de victoire supplémentaires.*



La couleur d'atout ainsi désignée est plus forte que les autres : une carte de cette couleur remporte le pli sur n'importe quelle autre couleur, même la couleur demandée. Vous pouvez jouer un atout seulement si vous n'avez plus de cartes de la couleur demandée.







Plus tôt dans la partie, le dernier jeton Griffure des Vallées désertiques a été retiré. Le jeton Pleine lune (1) a donc été placé sur ce Territoire, et les cartes orange sont devenues des atouts.

À présent, Geoffroy a la main et joue le 7 vert dans les Forêts marécageuses (2). Chloé n'a pas de cartes vertes et joue le 5 orange dans les Cratères volcaniques.

Le orange étant la couleur d'atout, Chloé remporte le pli, et sa carte reste face visible. Geoffroy perd le pli et déplace le dernier jeton Griffure des Forêts marécageuses (3). Le jeton Lune rouge est donc placé sur ce Territoire (4), et les cartes vertes deviennent les atouts. Le jeton Pleine lune reste dans les Vallées désertiques, mais le orange n'est plus la couleur d'atout et fonctionne de nouveau normalement.

## FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois que vous n'avez plus de cartes, c'est-à-dire après le 13<sup>e</sup> pli, la partie prend fin et vous pouvez compter les Points.

**Pour chacun des 5 Territoires :** calculez la Force totale de chaque meute en additionnant la valeur de ses cartes Loup (les Loups solitaires valent 1) et des jetons Griffure qui modifient la Force.

**Important :** Il n'est pas obligatoire d'avoir un Loup dans un Territoire pour le remporter si vous y avez plus de Force que votre adversaire grâce aux jetons Griffure.



La meute ayant le plus de Force a conquis ce Territoire : elle remporte le jeton Points de victoire associé, et le jeton Pleine lune ou Lune rouge si l'un des deux s'y trouve. En cas d'égalité, personne ne récupère les jetons.

### Additionnez ensuite pour chaque meute les Points de victoire gagnés grâce :

- aux jetons Points de victoire de l'ensemble des Territoires,
- aux jetons Pleine lune (5 points) et Lune rouge (3 points),
- aux jetons Griffure qui accordent des points.

La meute ayant le plus de Points de victoire remporte la partie ! En cas d'égalité, celui ou celle qui a le plus de cartes Loup solitaire gagne.

The diagram illustrates the scoring process for a pack of cards. It shows five territories with their respective cards and victory tokens. The top pack has a total score of 17 points, and the bottom pack has a total score of 44 points.

**Top Pack (Total: 17 pts):**

- Territoire 1: 4 pts (1 I, 2 II), 5 pts (5 I), +9
- Territoire 2: 4 pts (2 II), +3
- Territoire 3: 0 pts (5 Q), +7
- Territoire 4: 0 pts (5 Q), +9
- Territoire 5: 4 pts (2 II), +10

**Bottom Pack (Total: 44 pts):**

- Territoire 1: 7 pts (7 I), +3
- Territoire 2: 8 pts (5 Q, 2 II, 3 III), +8
- Territoire 3: 6 pts (6 I), +13
- Territoire 4: 7 pts (7 I), +11
- Territoire 5: 5 pts (5 I), +10

**Additional Tokens:**

- 5 pts (5 Q)
- 2 pts (2 II)
- 3 pts (3 III)
- 7 pts (7 I)
- 10 pts (10 I)

# EFFETS DES JETONS GRIFFURE

Les effets des jetons Griffure s'appliquent uniquement **du côté et sur les Territoires** où ils sont placés par les meutes ayant perdu un pli. Ces jetons peuvent être posés sur un Territoire plein, tant qu'il y a un **emplacement vide**.



**+ 1 point de Force** pour chaque carte Loup (y compris les Loups solitaires) de ce côté du Territoire.



**+ 3 points de Force** de ce côté du Territoire.



Ajoutez une **carte Loup Solitaire** dans ce Territoire. Prenez une des cartes restantes dans la boîte, sans la regarder, et ajoutez-la au Territoire. Attention, il ne peut pas y avoir plus de 6 cartes dans un Territoire, tous côtés confondus.



Retournez le jeton **Points de victoire** de ce Territoire pour modifier sa valeur. Au cours de la partie, le même jeton Points de victoire peut être retourné plusieurs fois.



**+ 1 Point de victoire** pour chaque carte Loup (y compris les Loups solitaires) de ce côté du Territoire.



**+ 2 Points de victoire** pour chaque carte Loup solitaire de ce côté du Territoire.



**+ 2 Points de victoire** pour chaque carte Loup face visible (**sauf** les Loups solitaires) de ce côté du Territoire.



**+ 3 Points de victoire** pour chaque carte Loup de valeur 2, 3 ou 4 **visible** de ce côté du Territoire.



**+ 5 Points de victoire** si vous gagnez le jeton Points de victoire de ce Territoire.



Pour plus de complexité, vous pouvez utiliser le plateau Territoires du côté Griffure : une griffure blanche se trouve dans les coins inférieurs gauche. Sur ce côté du plateau, les Territoires sont asymétriques. Le mode de jeu est le même que pour l'autre face du plateau.

Les emplacements pour les jetons Griffure peuvent se trouver à la frontière entre deux Territoires. Dans ce cas, le jeton s'applique **aux deux Territoires** de la même manière.

Suivez les règles de mise en place habituelles, avec une exception : tous les Territoires n'ont pas **3 jetons Griffure**. Vous placez toujours aléatoirement 1 jeton face visible sur les emplacements clairs, mais il peut y avoir 2 ou 3 emplacements foncés pour les jetons face cachée, selon le Territoire (cela peut modifier le rythme de la partie, et notamment les changements de couleur d'atout).

## CREDITS

**Auteurs :** Yasuyuki Nakamura  
et Anthony Perone  
**Illustrations :** Zingco Kang  
**Direction artistique :** Yuan Momoco  
et Igor Polouchine  
**Production et développement :**  
Lenny Liu  
**Écriture et langue :** Phillip Dieringer  
**Cheffe de projets :** Jessica Roser  
**Traduction :** Juliette Chastel  
**Relecture :** Arnyanka  
**Directrice éditoriale :** Tiffany Martin

La version française est éditée sous licence par Origames, 52, avenue Pierre Sémard, 94200 Ivry-sur-Seine, France.  
[www.origames.fr](http://www.origames.fr)  
[sav@origames.fr](mailto:sav@origames.fr)



© 2025, Origames pour la version française. Tous droits réservés.  
© 2024, Wonderful World Movie & Media Limited Company. Tous droits réservés.



Merci aux playtesteurs et aux playtesteuses.



FR  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)