

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

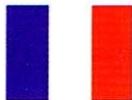
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





FULL MOON  
(2 joueurs, « Sud » et « Nord », dès 8 ans)

MATERIEL

1 lune



12 loups répartis ainsi:

1 empreinte

2 empreintes

3 empreintes

3 loups noirs



3 loups roux



3 loups blancs

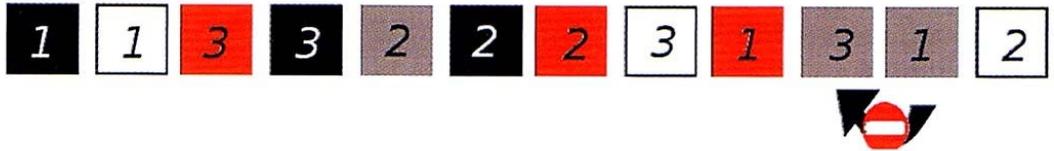


3 loups gris



Important: une même colonne ne peut pas comporter deux loups de même couleur, ce qui interdira certains déplacements.

Exemple: Le joueur ne peut ici pas déplacer le loup gris à une empreinte vers la gauche car il y aurait alors 2 loups gris dans la même colonne.

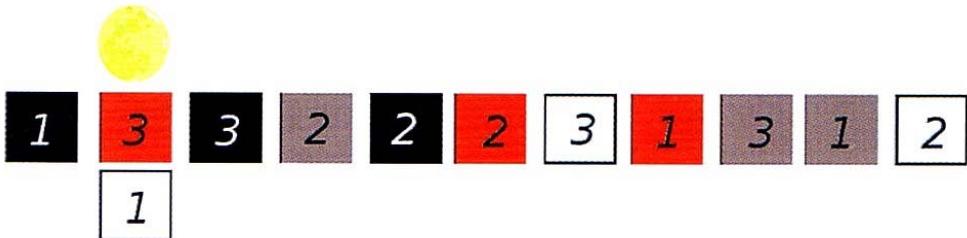


Déplacement de la lune:

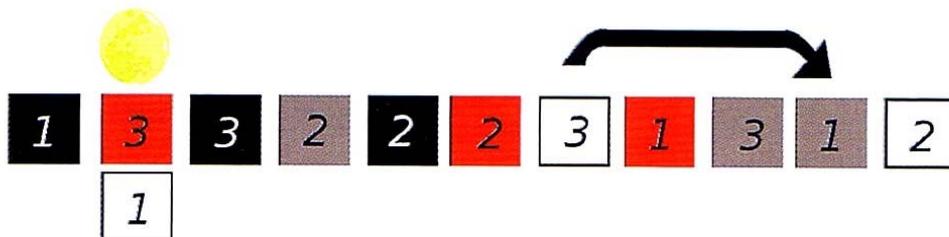
Chaque fois qu'un joueur aura déplacé un loup, il devra déplacer la lune sur cette nouvelle colonne (la colonne d'arrivée du loup) et choisir de quelle coté de la colonne il la place (en dessous ou au dessus)

Cette lune influencera le prochain coup de son adversaire: il devra jouer soit un loup ayant le même nombre d'empreintes, soit un loup de la même couleur que le loup visé par la lune.

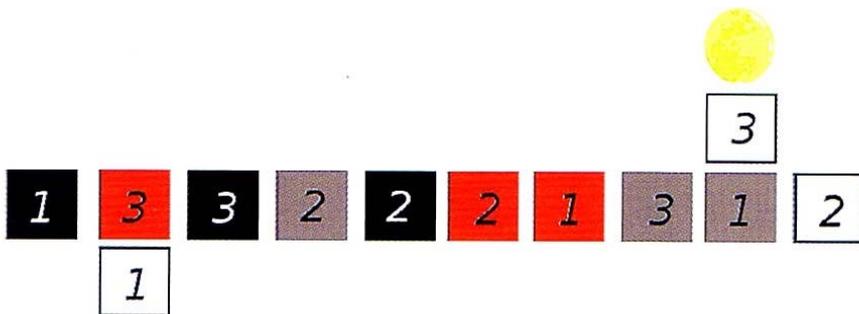
Exemple: Le joueur suivant devra jouer un loup rouge ou un loup avec 3 empreintes car la lune a été placée sur le loup rouge à 3 empreintes.



Exemple: Le joueur suivant (joueur se situant coté tête des loups) doit donc jouer un loup rouge, ou un loup à 3 empreintes. Il décide de déplacer le loup blanc à 3 empreintes vers la droite.



Il décide ensuite de placer la lune sur le loup blanc à 3 empreintes, pour forcer le joueur suivant à jouer soit un loup à 3 empreintes, soit un loup blanc.



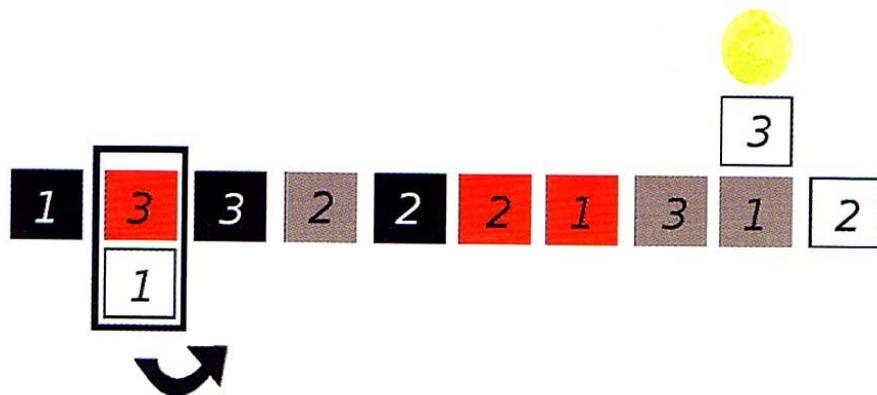
Notez qu'il aurait également pu placer la lune sous le loup gris à une empreinte, et forcer ainsi le joueur suivant à jouer soit un loup gris, soit un loup à une empreinte.

## Déplacement de plusieurs loups à la fois:

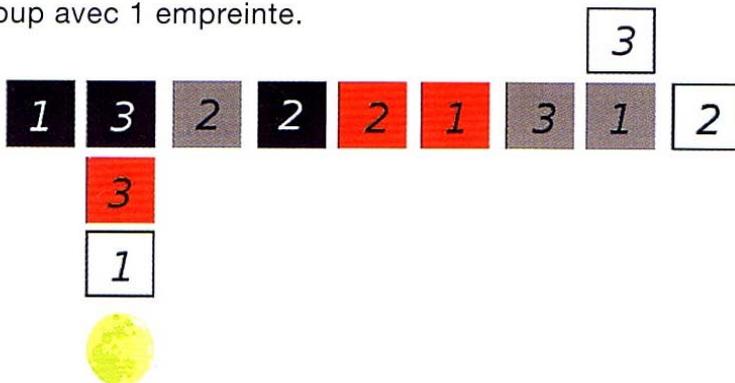
Quand une colonne comporte 2 ou 3 loups, on peut déplacer le loup le plus proche de soi sur cette colonne seul, mais on a également la possibilité de déplacer ce loup avec le loup juste derrière lui. C'est dans ce cas le loup le plus proche de soi qui impose son déplacement au groupe.

Rappel: il est interdit d'avoir 2 loups de même couleur sur une colonne. Pour qu'un déplacement de plusieurs loups soit possible, aucun des loups de cette colonne ne doit avoir la même couleur que le/les loups sur la colonne d'arrivée.

Exemple: c'est au joueur situé coté pieds des loups de jouer. Il doit jouer, du fait de la position de la lune, un loup blanc, ou un loup à 3 empreintes. Il décide de jouer le loup blanc à 1 empreinte en le déplaçant en meute, accompagné du loup rouge à 3 empreintes. Il décide de déplacer cette meute vers la droite.

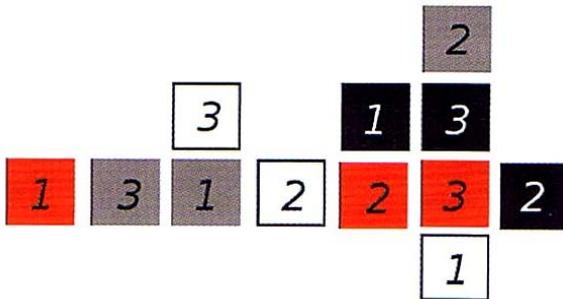


Exemple suite: il décide ensuite de placer la lune sous le loup blanc à 1 empreinte. Le joueur suivant devra jouer soit un loup blanc, soit un loup avec 1 empreinte.



Condition de victoire: Le premier joueur qui créera une colonne de 4 loups (un loup blanc, un rouge, un gris et un noir) sera déclaré vainqueur, et pourra décrocher la lune !

Exemple d'une condition de victoire



Cas particulier: si un joueur ne peut pas jouer un coup autorisé, il passe son tour et son adversaire rejoue immédiatement le loup de son choix.