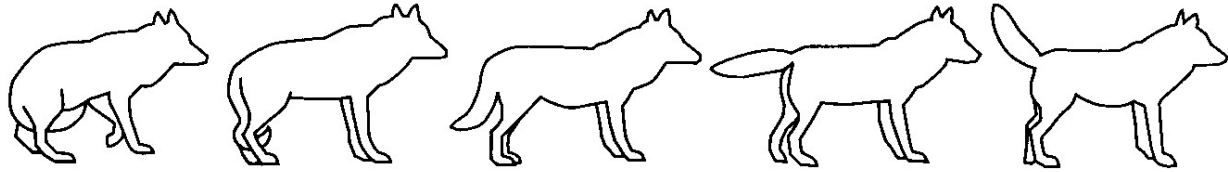


Traces de loups

Règle du jeu



Un jeu pour 3-6 joueurs à partir de 12 ans
Durée du jeu : Environ 90 mn

Sommaire

<i>À propos de Traces de Loups</i>	3
Présentation du jeu	4
Concept du jeu	4
Matériel de jeu	4
But du jeu	6
Préparation du jeu	6
Déroulement du jeu	8
Phase de préparation (P)	8
1 - Naissance des petits	8
2 - Grandes proies	9
3 - Placement des pions action	9
Phases d'action	10
1 - Éducation des louveteaux	10
2 - Chasse en solitaire	10
3. Chasse en meute	11
4. Hurllements	12
5. Combats de rang	12
Loup oméga	14
Phase de marque (M)	14
Décompte	14
Fin de la partie	15
Règles optionnelles	15
Loups se joignant à la meute	15
Durée de vie	15
Priorité à la force sur le rang	16
Exclusion des loups oméga	16
Explication des termes utilisés et des règles du jeu	17
Remerciements	21
Crédits photos	21
Bibliographie	22
Sites internet sur les loups	22
Vocabulaire (pour les cartes et les tableaux)	23
Fiche résumé de jeu :	25

À propos de *Traces de Loups*

C'est après avoir lu une brochure sur une nouvelle réserve de loups de la Maison du Faisan à Wiesbaden, en Allemagne, que nous est venue l'idée de créer *Traces de Loups*. À l'origine, le projet nous fut commandité sous la forme d'un contrat, mais nous l'avons finalement achevé par nous même. Notre intérêt pour les loups y a bien sûr joué un rôle prépondérant.

Le signalement de la présence de loups sauvages ou échappés de leurs réserves provoque de vives réactions parmi les populations. La plupart des gens ont peur du "grand méchant loup" ! Cela nous a incité à créer un jeu pour contribuer à une meilleure connaissance de ces fascinants animaux. Le loup vient d'être réintroduit en Allemagne (il y a peu, une petite meute de loups s'est installée dans une zone militaire de Saxe), ce qui nous a encouragé à œuvrer à la réhabilitation de son image.


En créant *Traces de Loups* nous avons plus d'une fois été surpris du nombre de personnes se montrant enthousiasmées par le projet. L'intérêt qu'ils ont montré et leur désir de nous aider nous ont fait très plaisir et nous fut d'un grand soutien. Nous avons particulièrement apprécié la coopération avec la Gesellschaft zum Schutz der Wölfe e.V. (Société allemande pour la Protection des Loups). Une partie des bénéfices tirés de la vente des jeux sera versée au profit de divers projets concernant les loups. Vous trouverez à l'intérieur de chaque jeu une brochure de la Gesellschaft zum Schutz der Wölfe e.V. Le soutien amical de Monty Sloan de Wolfpark à Battle Ground fut aussi très important pour nous. Il nous a fourni beaucoup d'informations et de nombreuses photos pour le jeu.

Mis à part l'être humain, peu de mammifères ont montré une adaptabilité et une flexibilité aussi grande que le loup. Les loups vivent dans l'arctique, dans le désert d'Arabie, dans la jungle de l'Inde et dans les plaines des Amériques et d'Asie. Ce que nous savons de ces animaux est le résultat des études et des observations menées par les chercheurs sur les loups.

Les loups sauvages et ceux vivant en captivité se comportent différemment. De la même façon, les loups ont diverses stratégies de chasse et modes de vie en raison de leurs migrations vers des habitats divers et à leur capacité de s'adapter à l'environnement naturel. La personnalité des individus influe aussi sur le comportement d'une meute. Toutes les études montrent clairement que le stéréotype du prédateur sanguinaire doit être révisé.

Le concept du jeu est basé sur une meute de loups des forêts observée et étudiée par Monty Sloan et Günther Bloch, parmi d'autres. Les loups des forêts vivent dans les régions nordiques d'Amérique du nord et peuvent être de couleurs assez différentes, comme les grands loups arctiques du nord-ouest. Une meute peut comporter des loups de couleur très pâle comme des loups complètement noirs. Dans les régions des grandes forêts, les élans et les biches sont les proies habituelles des loups. Les loups ont une taille à l'encolure de 60 à 75 cms et pèsent approximativement 40 kgs. La vie des loups des forêts est relativement bien connue grâce au grand nombre d'observations et d'études qui ont été menées. La plupart des règles du jeu ont été développées sur ces bases.

Dans un jeu sur les loups comme *Traces de Loups*, il faut limiter la diversité des loups et laisser certains aspects de côté. Certaines règles du jeu diffèrent de la réalité. Lorsque c'est le cas, des explications tirées de la bibliographie sont données en annexe.

Les  font référence à une remarque dans l'annexe.

Dans la règle du jeu, le terme "loups" fait indistinctement référence aux mâles ou aux femelles. Lorsqu'un seul sexe est concerné, les termes "mâles" ou "femelles" sont utilisés.

Présentation du jeu

Un jeu pour 3-6 joueurs âge 12+

Temps de jeu approximatif de 90 minutes

Concept du jeu

Traces de Loups a pour cadre la vie d'une meute de loups – naissance des petits, éducation des louveteaux, chasse en meute, blessures et mort. La vie des loups est en permanence menacée et la meute ne peut survivre que si les loups coopèrent. Il peut néanmoins y avoir des combats entre les loups chaque année au cours desquels ils essaient de se faire une place dans la hiérarchie de la meute. En effet, seule la paire alpha, la paire de loups dominants, peut engendrer une progéniture.

Matériel de jeu

- ◆ 18 cartes loup avec une échelle de force
- ◆ 18 marqueurs avec un symbole en spirale permettant d'indiquer la force actuelle d'un loup
- ◆ 30 pastilles rouges de reconnaissance
- ◆ 6 tableaux de jeu individuels
- ◆ 90 pions action
- ◆ 27 cartes proies (15 petites proies, 12 grandes proies)
- ◆ 10 cartes combat violettes
- ◆ 10 cartes combat bleues / cartes de naissance



Carte loup






Marqueur de force



Pastille de reconnaissance



Pion action

	1. Phase Jungenaufzucht	2. Phase Einzeljagd	3. Phase Rudeljagd	4. Phase Heulen	5. Phase Rangkämpfe
A 					
B 					
C 					

Phase éducation
des louveteaux

Phase chasse
en solitaire

Phase chasse
en meute

Phase
hurlements

Phase combats
de rang

Tableau de jeu individuel



Caribou
 Jagderfolg **43**
 Risiko **20 30**
 Nahrung **13**

Carte grande proie



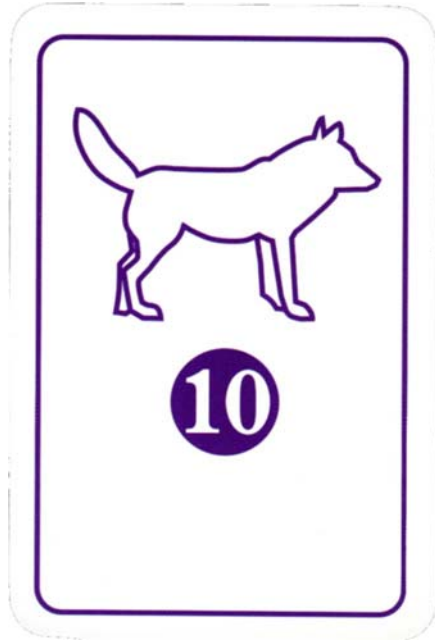
Hase
+1

Carte petite proie



**Keine
Beutetiere**

Carte "Pas de proie"



Carte combat



Carte combat / naissances

Vous aurez besoin en plus d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter au fur et à mesure les points marqués par les joueurs

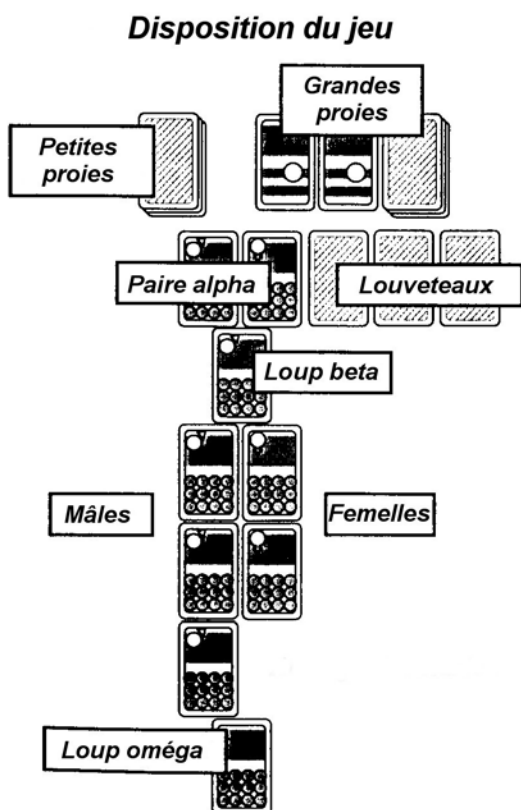
But du jeu

Chaque joueur prend simultanément en charge jusqu'à 3 loups de la meute (mâles ou femelles). Le jeu se décompose en tours. Chaque tour de jeu se décompose en 7 phases. Au début d'un tour, les joueurs décident secrètement à quel point leurs loups s'investiront dans chacune des phases d'action. Avec ses loups, chaque joueur essaie de gravir autant que possible dans la hiérarchie de la meute. Plus la position de ses loups est élevée et plus le joueur gagne de points à la fin de chaque tour. On peut aussi gagner des points en récompense d'un statut social acquis au sein de la meute, représenté par les pastilles de reconnaissance. Pour gagner la partie, un joueur doit atteindre un total de points définis à l'avance. Si la meute vient à disparaître avant qu'un des joueurs n'ait atteint le score voulu, le jeu s'achève sans vainqueur. Le total à atteindre doit être déterminé par l'ensemble des joueurs avant de commencer la partie. Il ne doit pas être inférieur à 40 pour 3 joueurs et pas inférieur à 60 pour 6 joueurs. Le temps de jeu pour 4 joueurs devant atteindre un score de 50 points est d'environ 90 minutes.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes loups, le tableau de jeu individuel, les trois marqueurs de force et tous les pions actions correspondant (Dans certaines couleurs il y a 2 mâles (♂) et une femelle (♀) alors que dans d'autres c'est l'inverse. Dans un jeu à 3 ou 4 joueurs, répartissez les sexes de manière aussi égale que possible)
2. Un joueur est désigné pour noter les points marqués par tous les joueurs sur une feuille de papier et pour gérer les pastilles de reconnaissance.

- Les 15 cartes petites proies sont mélangées et placées faces cachées en une pile indépendante. Ces cartes incluent 3 cartes "pas de proie".
- Les 12 cartes grandes proies sont mélangées et placées faces cachées en une pile indépendante. Les 2 cartes du dessus sont retournées et placées à côté de la pile. Les animaux tués pendant le jeu seront placés sur une pile de défausse.
- Les 2x10 cartes de combat sont placées en deux piles faces cachées.
- La meute : Les cartes loup utilisées dans le tour sont placées sous les cartes proies dans une disposition représentant schématiquement la hiérarchie de la meute. Les mâles sont placés dans la colonne de gauche, les femelles dans la colonne de droite.



(Le schéma ci-contre ne correspond pas à la disposition initiale du jeu : À 3 joueurs il n'y a que 3 cartes loup au départ, à 6 joueurs, il y en a 6. Le schéma représente l'exemple d'une situation de jeu au 3^{ème} ou au 4^{ème} tour.)

Chaque joueur choisit une de ses cartes loup et la place face cachée au milieu de la table. Toutes les cartes loups choisies par les joueurs sont ensuite mélangées et retournées une à une. Le premier mâle retourné est placé dans la position alpha gauche (cf. Le schéma) et la première femelle dans la position alpha droite. Ces deux loups forment la paire alpha qui occupe la plus haute place dans la hiérarchie. Le second mâle retourné devient le loup bêta et est placé au centre juste en dessous de la paire alpha. La position bêta est exclusivement réservée aux mâles. Les mâles et femelles suivants sont placés sous le loup bêta, à gauche pour les mâles et à droite pour les femelles. (Notez svp qu'un loup oméga ne peut apparaître en bas de la hiérarchie qu'au cours du jeu ! Le loup oméga est alors placé en bas et au centre)

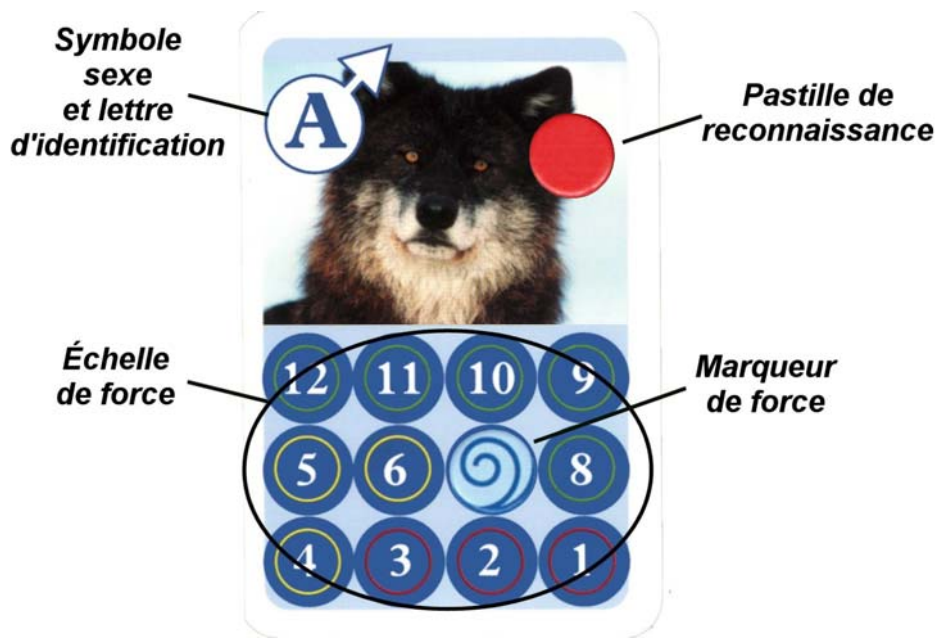
Si les joueurs ne choisissent au début que des mâles ou que des femelles, chacun reprend son loup, en choisit de nouveau un puis on remélange et on retire les cartes. S'il n'y a qu'un seul mâle, la position bêta est laissée libre pour les mâles qui viendront plus tard.

- Chaque joueur place un marqueur sur la position 12 de l'échelle de force de son loup, indiquant par là sa force initiale (vitalité, endurance...). La force d'un loup ne peut pas dépasser 12. Si la force d'un loup descend en dessous de 1, le loup meurt et le joueur récupère la carte dans son jeu.



- Une pastille rouge de reconnaissance est placée sur chaque loup. D'autres pastilles pourront être gagnées ou perdues au cours du jeu. Si un loup perd sa dernière pastille de reconnaissance il devient un "loup oméga", qui occupe la position la plus basse dans la hiérarchie et court en permanence le risque de se faire exclure de la meute. Il ne peut y avoir plus de 4 pastilles de reconnaissance par loup. Si un loup en ayant déjà 4 gagne encore de la reconnaissance ils ne sont pas comptabilisés par une pastille supplémentaire.





Déroulement du jeu

Phase de préparation (P)

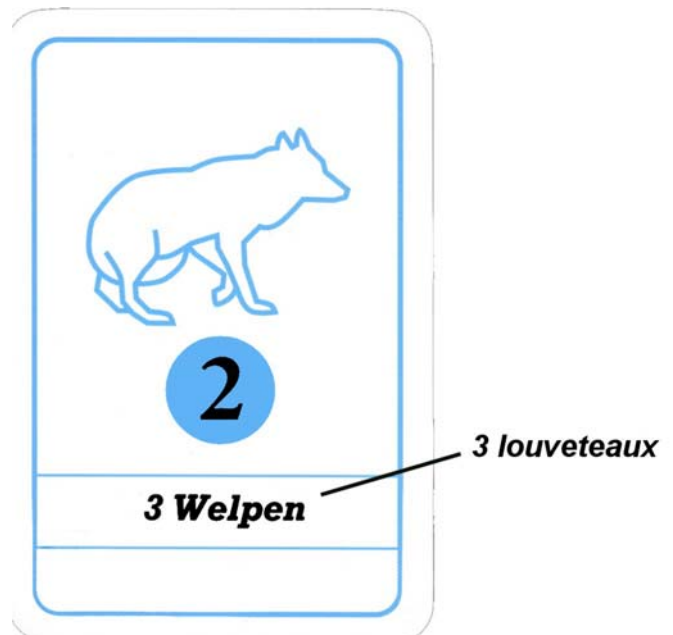
Traces de Loups se joue en tours, eux-mêmes divisés en 7 phases: Après une **Phase de préparation (P)** se suivent 5 phases d'action: l'**Éducation des louveteaux (1)**, la **Chasse en solitaire (2)**, la **Chasse en meute (3)**, les **Hurlements (4)** et les **Combats de rang (5)**, puis vient finalement la **Phase de marque (M)**. Chaque tour correspond à une année de la vie de la meute.

La **Phase de préparation** se décompose dans l'ordre en les 3 étapes suivantes :

1 - Naissance des petits

(Cette étape n'est jouée qu'à partir du second tour de jeu, et seulement si au moins un des joueurs a une de ses cartes loup en main).

Le joueur qui joue le mâle alpha mélange les cartes de naissance (cartes de combat bleues). Le joueur qui joue la femelle alpha tire une carte au hasard qui indique le nombre de naissances. Chaque joueur – en commençant par l'éventuel joueur qui ne possède plus aucun loup dans la meute, puis par celui qui joue le loup le plus bas dans la hiérarchie et ainsi de suite en remontant la hiérarchie (en commençant à rang égal par la femelle) – ajoute une carte loup jusqu'à ce que le nombre de naissances soit atteint. Si tous les joueurs ont ajouté une carte et que le nombre de petits n'est toujours pas atteint, les joueurs recommencent à ajouter

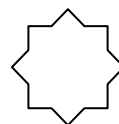


de nouvelles cartes loups dans le même ordre que la première fois. Si un joueur n'a plus de carte loup en mains il passe son tour.

Toutes les cartes loups qui viennent d'être choisies par les joueurs sont mélangées et placées horizontalement côte à côte **faces cachées** comme autant de **petits** à la droite de la femelle alpha (cf. le diagramme ci-dessus).

2 - Grandes proies

La première carte de la pile "grandes proies" est retournée à côté de celles qui le sont déjà (Si la pile est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées et réutilisées). Les joueurs décident ensemble de quel animal ils vont chasser durant la phase 3. Si une majorité absolue ne se dégage pas sur la proie à chasser, c'est le joueur qui joue la femelle alpha qui décide. La carte représentant la proie choisie est placée en diagonale par rapport à la pioche.



3 - Placement des pions action

Les pions action indiquent avec combien d'énergie un loup s'investit dans une phase – plus le nombre est important, plus il dépense d'énergie et plus il a de chances de parvenir à ses fins. Chaque tableau de jeu individuel comporte une ligne pour chacun des 3 loups (A, B ou C) et 5 colonnes, à savoir une pour chaque phase d'action. Chaque joueur détermine secrètement les actions de chacun de ses loups en jeu pour chacune des 5 phases d'action en plaçant jusqu'à 5 pions action par loup dans les cases correspondantes. Placer des pions action est facultatif. Il est possible de laisser autant de cases vides qu'on le souhaite. Les lignes correspondant aux loups qui ne sont pas en jeu doivent être laissées vides. Il en va de même pour la colonne "éducation des louveteaux" si aucune naissance n'a eu lieu pendant le tour.



Exemple: Un joueur veut que son loup B soit particulièrement actif dans la phase "éducation des louveteaux". Pour cela, il place un pion d'action de valeur élevée, par exemple le pion 14, sur la case située à l'intersection de la première colonne et de la seconde ligne. Il souhaite aussi que son loup C se montre particulièrement à son avantage lors de la phase de "chasse en meute" et place son pion 15 à l'intersection de la colonne 3 et de la ligne 3. Dans la phase de "chasse en solitaire", il veut laisser son loup A en arrière-plan, ce pourquoi il place le pion 6 à l'intersection de la seconde colonne et de la première ligne.

La phase de préparation est finie lorsque tous les joueurs ont placé tous les pions d'action qu'ils voulaient jouer. Une fois que la première phase d'action a commencé il n'est plus permis de modifier les pions d'actions qui ont été placés.

Au **début** des phases d'action : tous les pions d'action restent faces cachées jusqu'à ce que la phase correspondante commence. À ce moment seulement on retourne simultanément tous les pions d'action correspondant à la phase concernée. Ensuite, chaque loup perd immédiatement la quantité de points de force indiquée sur le pion d'action qui le concerne, c'est à dire un par symbole en spirale, en reculant d'autant d'unités le marqueur se trouvant sur son échelle de force.

Ordre de jeu : La valeur des pions d'action détermine l'ordre dans lequel les loups entrent en action dans les phases 2 et à 5. Le joueur dont le loup a le pion d'action de la valeur la plus élevée mène l'action correspondante, suivi par le joueur (qui peut être le même) dont le loup a le pion d'action de la deuxième valeur la plus élevée, et ainsi de suite. Si deux loups ont des pions d'action de même valeur, le loup de rang le plus élevé joue en premier. Si un mâle et une femelle de même rang ont des pions d'action de valeur identique (dans les phases 2 et à 4), la priorité est donnée à la femelle.



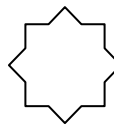
Après chaque phase d'action : Une fois qu'une phase d'action est achevée, tous les pions d'action correspondant à cette phase sont enlevés des tableaux de jeu et placés à côté faces cachées en préparation du prochain tour.

Phases d'action

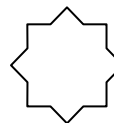
1 - Éducation des louveteaux

(rapporte de la reconnaissance et de nouveaux loups) (ne s'applique pas si aucune naissance n'a eu lieu, c'est à dire au moins lors du premier tour de jeu).

Les valeurs de tous les pions d'action se trouvant dans la colonne "Éducation des louveteaux" sont additionnées. Chaque petit a besoin de 7 points d'action pour survivre. Si la somme des valeurs de tous les pions d'action n'est pas suffisante pour tous les petits, certains d'entre eux meurent, à commencer par ceux placés le plus loin de la femelle alpha, dont les cartes reviennent dans les mains des joueurs correspondants. Le joueur ayant placé le pion d'action de la valeur la plus élevée gagne une pastille de reconnaissance qu'il place sur le loup correspondant (ceci ne s'applique pas si le loup en question a déjà 4 pastilles de reconnaissance). En cas d'égalité, c'est le loup le plus haut placé dans la hiérarchie, et s'ils sont au même rang c'est la femelle, qui gagne la pastille de reconnaissance.



Si un **loup oméga** obtient une pastille de reconnaissance, il reste à la place la plus basse de la hiérarchie pour l'instant mais est placé dans la colonne de gauche ou de droite en accord avec son sexe, et il n'est plus considéré comme étant un loup oméga.



2 - Chasse en solitaire

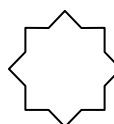
(rapporte des points de force supplémentaires)

Le premier joueur (celui dont le loup a le pion d'action de la valeur la plus élevée) tire 3 cartes petites proies et les place à côté de la pioche. Il choisit une carte et la place à côté de la carte du loup correspondant pour indiquer que ce loup a trouvé de la nourriture. Si la carte rapporte des points de force, le joueur augmente la force de son loup d'autant de points qu'indiqué sur la carte petite proie en déplaçant le marqueur en conséquence sur l'échelle de force de son loup. Il n'est pas possible de dépasser la valeur de 12. Si la carte petite proie représente un animal sans que soient indiqués de points de force, rien ne se passe. Si les 3 cartes "pas de proie" ont été retournées, le loup n'attrape aucune proie et perd 2 points de force.

Si la force d'un loup descend en dessous de la valeur 1, il meurt par manque de nourriture : Le joueur retire immédiatement la carte correspondante et la reprend dans sa main. Tant qu'un loup a attrapé une proie, le loup avec le pion d'action de valeur immédiatement inférieure tire une nouvelle carte petite proie (de façon à ce qu'il y ait toujours 3 cartes retournées) et choisit l'une d'entre elles. Une fois que les trois cartes "pas de proie" sont retournées, il ne reste plus de proies à capturer et tous les loups qui n'ont pu en attraper perdent 2 points de force. Les loups sans pion d'action pour cette phase n'ont pas chassé, donc ils n'ont pas attrapé de proies non plus et perdent aussi 2 points de force. À la fin de la phase, toutes les



Valeur
nutritive



cartes petites proies sont collectées, mélangées et placées en une pile faces cachées pour le prochain tour.

3. Chasse en meute

(rapporte de la reconnaissance)

À l'inverse de la chasse en solitaire, ce sont les efforts conjoints de tous les loups qui sont pris en compte dans cette phase. Les valeurs de tous les pions d'action se trouvant dans la colonne "Chasse en meute" sont additionnées. Si la somme des valeurs de tous les pions d'action est supérieure ou égale à la force (le nombre imprimé en noir dans un disque blanc) de la grande proie qui a été choisie dans la phase de préparation par la meute pour être chassée, la proie est tuée sans aucun problème.



Si la somme des valeurs de tous les pions d'action est inférieure à la force de la grande proie mais supérieure ou égale au nombre imprimé en vert, la proie a été tuée mais un des loups a été blessé lors de la chasse.

Si la somme des valeurs de tous les pions d'action est inférieure au nombre imprimé en vert mais supérieur ou égal au nombre imprimé en rouge, non seulement la proie s'est échappée mais un des loups a été blessé lors de la chasse.

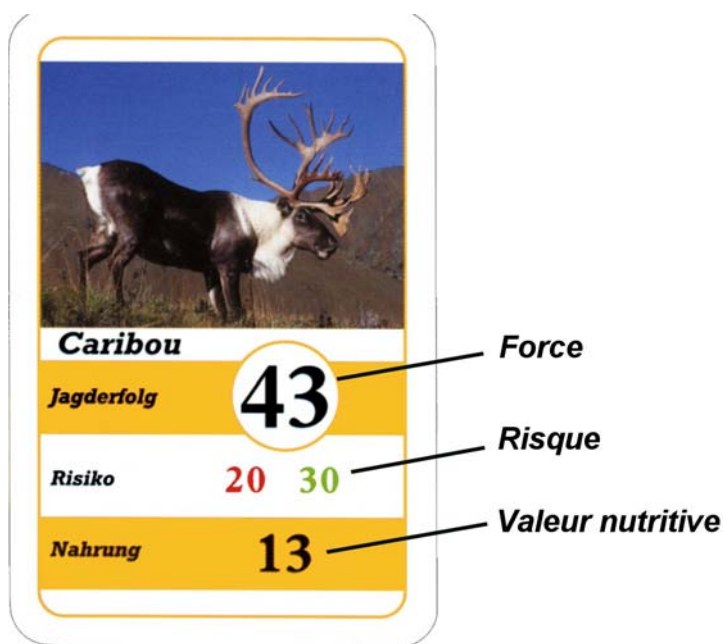
Si la somme des valeurs de tous les pions d'action est inférieure au nombre imprimé en rouge la proie s'est échappée et la chasse a échoué sans qu'aucun loup n'ait été blessé.

Lorsqu'un loup a été blessé au cours de la chasse, c'est toujours celui dont le pion d'action a la valeur la plus élevée. Une carte de combat est tirée au sort par le joueur dont le loup a été blessé et le nombre indiqué sur la carte est soustrait à la force du loup concerné.

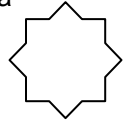
Si la proie n'a pas été tuée, tous les petits meurent (les joueurs récupèrent les cartes dans leurs mains) et chaque loup de la meute perd 2 points de force pour raison de famine.

Si la proie a été tuée, les joueurs vérifient si tous les loups peuvent manger à leur faim ou non, c'est à dire peuvent bénéficier de la valeur nutritive indiquée sur la carte grande proie (Le nombre imprimé en noir en bas de la carte). Tout d'abord, la paire alpha mange pour 2 points de nourriture chacun, puis chacun des louveteaux en mange 1 point chacun, et finalement, tous les autres loups, dans l'ordre descendant de la hiérarchie mangent 2 points de nourriture chacun (à rang égal, les femelles mangent avant les mâles).

Un loup qui n'a pas eu assez de nourriture perd 2 points de force, à moins qu'il n'ait pu manger 1 point de nourriture (le dernier), auquel cas il ne perd qu'un seul point de force. (Note : Comme la valeur nutritive des grandes proies est d'au moins 11 points de nourriture, même 7 petits peuvent survivre si la meute a réussi à tuer un animal). Si la force d'un loup descend en dessous de la valeur 1, il meurt par manque de nourriture et le joueur retire immédiatement la carte correspondante et la reprend dans sa main. Le loup dont le pion d'action a la valeur la plus élevée a causé la morsure mortelle et gagne une pastille de reconnaissance (ceci ne s'applique pas si le loup en question a déjà 4 pastilles de reconnaissance). En cas d'égalité, c'est le loup le plus haut placé dans la hiérarchie, et s'ils sont au même rang c'est la femelle, qui gagne la pastille de reconnaissance.



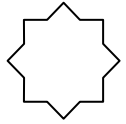
Si un **loup oméga** obtient une pastille de reconnaissance, il reste à la place la plus basse de la hiérarchie pour l'instant mais est placé dans la colonne de gauche ou de droite en accord avec son sexe, et il n'est plus considéré comme étant un loup oméga. Un loup oméga n'ayant pas reçu de reconnaissance est immédiatement exclu de la meute à la fin de cette phase et sa carte retourne dans la main du joueur correspondant.



4. Hurllements

(rapporte de la reconnaissance)

Les valeurs de tous les pions d'action se trouvant dans la colonne "Hurllements" sont additionnées. Si la somme est inférieure à 35, la meute perd la carte d'une des grandes proies. Le joueur jouant la femelle alpha défusse une des cartes grandes proies retournées. Si cela arrive plusieurs fois et qu'il n'y a plus de grandes proies disponibles, le joueur jouant la femelle alpha ne peut rien faire. La meute est en grand danger de disparaître ! Si la somme des valeurs de tous les pions d'action dépasse 55, le joueur jouant la femelle alpha retourne immédiatement une carte grande proie supplémentaire.



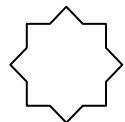
Le joueur ayant placé le pion d'action de la valeur la plus élevée gagne une pastille de reconnaissance qu'il place sur le loup correspondant (ceci ne s'applique pas si le loup en question a déjà 4 pastilles de reconnaissance). En cas d'égalité, c'est le loup le plus haut placé dans la hiérarchie, et s'ils sont au même rang c'est la femelle, qui gagne la pastille de reconnaissance.

5. Combats de rang

(rapporte de la reconnaissance et des points de victoire)

Dans les combats de rang, les loups essaient de gravir la hiérarchie ou de maintenir leur position. Mâles et femelles ne combattent que contre les loups du même sexe.

Les joueurs ne peuvent pas faire se combattre leurs propres loups entre eux. Les combats de rang des femelles sont résolus en premier, puis c'est au tour de ceux des mâles.



Les femelles ne peuvent attaquer qu'une seule fois par tour. Un loup oméga ne peut pas combattre.

La femelle dont le pion d'action a la plus grande valeur peut attaquer n'importe quelle autre femelle en premier. Dans ce cas chaque joueur prend un jeu de cartes de combats, lequel est composé de 10 cartes de valeurs allant de 1 à 10. Les joueurs mélangent leur cartes et en tirent 6 au hasard. Le joueur dont la femelle a la plus grande force et celui dont la femelle a le plus de pastilles de reconnaissance tirent chacun une carte supplémentaire. Ainsi, il peut arriver qu'un des deux joueurs ait 8 cartes tandis que l'autre n'en a que 6, ou que chacun en ait 7. Si les deux femelles sont de forces égales, on ne tire pas de carte supplémentaire pour la force. Si elles bénéficient de la même reconnaissance, on ne tire pas de carte supplémentaire pour la reconnaissance. Les cartes restantes sont écartées faces cachées.

Chacun des loups commence le combat avec un score initial égal à la valeur du pion d'action joué dans la colonne "Combats de rang".

Chacun des deux joueurs examine ses cartes de combat et en choisit une. Les deux cartes sont placées faces cachées sur la table et retournées simultanément. La carte présentant le nombre le plus élevé l'emporte et le loup du joueur ayant joué la carte la plus faible prend un coup d'une certaine force (cf. la table). À chaque coup reçu on enlève un certain nombre de points au score du loup touché. Si les deux cartes de combat ont la même valeur, aucun loup ne perd de point.

Table:

Différence	Nombre de points perdus
0	0
1 ou 2	1
3 ou 4	3
5 ou 6	5
7 ou plus	Défaite immédiate

Cas spécial d'une **soumission immédiate** : Si la différence entre les valeurs des cartes est supérieure ou égale à 7, la femelle perdante perd immédiatement le combat.

Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes à jouer, c'est à dire au bout de 6 ou 7 fois, ou jusqu'à ce qu'un des joueurs ne perde en atteignant un score de zéro ou moins. Si le combat ne se termine pas avant que toutes les cartes d'un des joueurs ne soient jouées, la femelle qui a le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, personne ne gagne et le rang et la reconnaissance de chacune des femelles restent inchangés.

Exemple : Le loup A a un pion d'action de valeur 13 sur sa table, le loup B en a un de valeur 11.

Tour de jeu	Valeur de la carte jouée		Points perdus		Évolution des scores	
	Loup A	Loup B	Pour le loup A	Pour le loup B	Loup A	Loup B
<i>Situation de départ</i>					13	11
<i>1er tour</i>	9	7		-1	13	10
<i>2ème tour</i>	8	4		-3	13	7
<i>3ème tour</i>	4	10	-5		8	7
<i>4ème tour</i>	7	3		-3	8	4
<i>5ème tour</i>	10	5		-5	8	-1

Le loup B perd le combat au 5ème tour.

Si la femelle de rang inférieur a gagné, les deux loups intervertissent leurs positions dans la hiérarchie. Le loup gagnant remporte une pastille de reconnaissance supplémentaire tandis que le perdant en perd une. Si le loup perdant perd à cette occasion son unique et dernière pastille de reconnaissance, il devient un **loup oméga**. Si le loup gagnant avait déjà 4 pastilles de reconnaissance, aucune pastille de reconnaissance supplémentaire ne lui est attribuée car il n'est pas possible pour un loup d'en avoir plus de 4. Si la femelle alpha perd un combat, elle perd toutes ses pastilles de reconnaissance et elle descend à la position hiérarchique la plus basse en devenant un **loup oméga**.

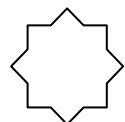
La femelle perdante est blessée dans le combat et perd de 1 à 10 points de force. Pour déterminer combien elle en perd, on tire au hasard une carte de combat parmi les 10. La valeur de la carte tirée indique combien de points de force lui sont immédiatement retirés.

Ensuite, la femelle dont le pion d'action a la deuxième plus grande valeur peut attaquer à son tour n'importe quelle autre femelle, et ainsi de suite. Une femelle ne peut en attaquer une autre qu'une seule fois. Par contre, une femelle ayant déjà combattu peut être de nouveau attaquée par une autre. En conséquence, une femelle peut subir de lourds dommages si elle perd plusieurs combats.

Les femelles **sans** pion d'action sur la colonne combat du tableau de jeu à ce tour ne combattent pas et laissent leur position dans la hiérarchie sans se battre. Les femelles avec un pion d'action peuvent aussi **volontairement** se soumettre sans combattre. Comme aucun combat n'a lieu dans ce cas, la femelle gagnante ne reçoit pas de pastille de reconnaissance supplémentaire. La femelle perdante ne perd pas de points de force mais elle perd une pastille de reconnaissance qui est défaussée. S'il s'agissait de son unique et dernière pastille de reconnaissance elle devient un **loup oméga**.

Si un loup décide de ne pas combattre il ne peut plus combattre dans le tour. Cela veut dire que si d'autres l'attaquent, il doit se soumettre de la même façon sans combattre.

Une fois que les combats de rang des femelles sont achevés, les mâles combattent de la même façon, excepté le fait que chaque mâle ne peut combattre que le mâle qui a la position



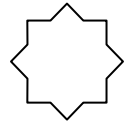
hiérarchique **juste au dessus de lui**, et que le mâle perdant n'est jamais blessé et en conséquence ne perd jamais de points de force.

Loup oméga

Le loup oméga est un mâle ou une femelle qui a perdu toute reconnaissance dans la meute, c'est à dire qu'il n'y a plus de pastille de reconnaissance sur la carte correspondante. Le loup oméga est toujours le loup qui occupe le rang le plus bas dans la hiérarchie, ce qui est matérialisé dans le jeu en le plaçant au centre.

Il ne peut y avoir qu'un seul loup oméga. Si un autre loup perd sa dernière pastille de reconnaissance et devient donc lui aussi un loup oméga, celui des deux qui a le moins de force est immédiatement exclu de la meute. Si les deux loups oméga sont de force égale, le précédent loup oméga est exclu et le nouveau prend sa place.

La carte d'un loup exclu retourne dans la main du joueur correspondant. Lorsqu'un loup d'un sexe donné n'a plus de pastille de reconnaissance mais qu'il est le dernier de son sexe dans la meute, il est obligé de rester dans la position alpha jusqu'à ce qu'un second loup du même sexe rejoigne la meute. À ce moment là il prend la position de loup oméga.



Phase de marque (M)

Décompte

1. Les joueurs acquièrent des points de victoire en fonction de la place de leurs loups dans la hiérarchie de la meute. Le ou les loups les plus bas placés (c'est à dire placés au niveau de la ligne la plus basse, en l'occurrence le seul loup oméga s'il existe) rapportent 1 point chacun, le ou les loups placés sur la deuxième ligne rapportent 2 points chacun, et ainsi de suite. Cela veut dire que plus la meute est importante en nombre et plus les loups les plus hauts placés dans la hiérarchie rapportent de points. Les points de chacun des loups de chaque joueur sont ajoutés à leurs scores respectifs.

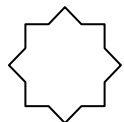
Si aucun loup n'occupe la position du loup beta, on ne compte pour les loups alpha qu'un point de plus par rapport aux loups qui leurs sont immédiatement inférieurs.

2. Chaque joueur marque autant de points de victoire supplémentaires que de pastilles de reconnaissance placés sur les cartes de ses loups.

3. Si un loup est mort durant le tour de jeu, le joueur correspondant perd 5 points de victoire. Si un loup oméga a été exclu de la meute, le joueur correspondant perd 3 points de victoire.

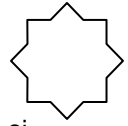
4. Chacun des deux loups alpha perd un point de force.

5. Les cartes louveteaux placées faces cachées à la droite de la femelle alpha deviennent des **jeunes loups** et rejoignent la meute en commençant à la plus basse position de la hiérarchie, tout en se plaçant néanmoins au dessus d'un éventuel loup oméga. La carte la plus proche de la femelle alpha est retournée. S'il s'agit d'un mâle il rejoint la meute dans la position hiérarchique la plus basse de la colonne de gauche. S'il s'agit d'une femelle elle rejoint la meute dans la position hiérarchique la plus basse de la colonne de droite. L'éventuel loup oméga conserve la position la plus basse dans la meute. Tous les jeunes loups débutent avec une force de 12 et une pastille de reconnaissance.



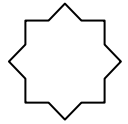
Départ des jeunes loups

Une fois que les jeunes loups ont rejoint la meute dans la phase de marque, chacun des joueurs dont un des loups vient d'être intégré décide secrètement si son loup reste dans la meute ou s'il s'en va volontairement. Pour cela, chacun des joueurs concernés prend un pion d'action dans sa main (le loup s'en va) ou non (il reste). Si plusieurs jeunes loups d'un joueur viennent d'être intégrés il doit déterminer ce qu'ils font en utilisant les pions d'action "1", "2" et "3" pour indiquer si ses loups "A", "B" ou "C" s'en vont (en prenant le ou les pions d'action correspondant dans la main) ou pas. Tous les joueurs ouvrent leur main simultanément.



Évaluation des départs :

Un joueur **gagne 5 points de victoire** si un de ses jeunes loups s'en va avec un autre de sexe opposé. Si plusieurs paires peuvent être formées, le mâle et la femelle situés respectivement les plus bas dans la hiérarchie forment en premier la paire alpha (imaginaire) d'une nouvelle meute. Un loup qui part **seul** fait perdre 3 points de victoire à son joueur.



Les cartes correspondant aux loups qui sont partis reviennent dans la main des joueurs correspondant. Les jeunes loups qui restent dans la meute comblent les éventuels espaces dans la hiérarchie de la meute.

Après cela, le prochain tour commence avec la naissance des petits et la détermination de la prochaine grande proie. Tous les pions d'action peuvent de nouveau être utilisés.

Fin de la partie

Pour gagner la partie, un joueur doit atteindre le total de points de victoire prédéterminé par tous les joueurs au début de la partie. Si la meute disparaît avant qu'un des joueurs n'atteigne le score requis, il n'y a pas de gagnant, pas même le joueur qui a le score le plus élevé, et la partie est terminée.

Règles optionnelles

Loups se joignant à la meute

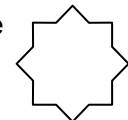
Si un joueur perd son dernier loup dans la meute il peut demander aux autres joueurs la permission d'introduire un nouveau loup. Si tous les autres joueurs sont d'accord, le joueur place immédiatement un de ses loups au rang hiérarchique le plus faible, quoique devant l'éventuel loup oméga. Ce nouveau loup commence avec 12 points de force et une pastille de reconnaissance.



Cette règle s'appuie sur le fait que certains loups errants se joignent quelquefois à une meute, si celle-ci trouve un intérêt à profiter de cette aide complémentaire et si la nourriture est suffisamment abondante.

Durée de vie

Chaque loup dont la force se situe dans la zone verte de l'échelle de force (de 8 à 12 points de force) sur la carte qui le représente gagne un point de force supplémentaire durant la phase de marque. Sa force est inchangée si elle se trouve dans la zone jaune (de 4 à 7 points de force). Il perd un point de force si elle se trouve dans la zone rouge (de 1 à 3 points).



Les loups alpha, quant à eux, voient leur force inchangée si elle se trouve dans la zone verte. Ils perdent un point de force si elle se trouve dans la zone jaune. Ils en perdent 2 si elle se trouve dans la zone rouge.

Lors de la phase de préparation, il n'est pas autorisé de placer des pions d'action dont le nombre de symboles spirale atteint ou dépasse leur nombre de points de force.

Cette règle est plus représentative de la réalité dans la mesure où les jeunes loups restent en forme et vigoureux pendant plus longtemps mais qu'ensuite la vieillesse et la mort surviennent assez rapidement.

Priorité à la force sur le rang

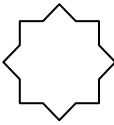
1. En cas d'égalité des pions d'action, le loup le plus fort agit en premier - en lieu et place de celui qui a le rang hiérarchique le plus élevé comme cela se passe dans les règles de base.
2. Si deux ou plusieurs loups ont la même force, celui qui a le rang hiérarchique le plus élevé agit en premier.
3. Si les rangs des deux loups sont aussi égaux, la femelle agit en premier.

Cette règle fait référence au fait que les loups les plus jeunes et les plus forts ont un avantage, par exemple lors d'une chasse, même si leur rang hiérarchique dans la meute est assez bas.

Exclusion des loups oméga

Un loup oméga n'est exclu de la meute que lorsqu'un autre loup vient prendre sa place en tant que loup oméga – et non plus également lorsqu'il n'a pas gagné de pastille de reconnaissance à l'issue des phases 1 (éducation des louveteaux) et 3 (chasse en meute).

Cette règle est plus réaliste de la situation réelle des loups oméga, lesquels peuvent rester dans la meute pendant des années.



Explication des termes utilisés et des règles du jeu

Paire Alpha :

Le mâle et la femelle alpha sont les leaders de la meute. Ils ont tous deux des rôles particuliers. Normalement, le mâle alpha décide quand commence la chasse, dans quelle direction et de quelle façon elle est menée, et si une chasse dangereuse ou épuisante doit être poursuivie ou abandonnée. Les leaders jouent aussi un rôle important dans la défense du territoire de la meute. La femelle alpha a la responsabilité de la préparation de la tanière et de l'éducation des louveteaux. Une autre tâche importante consiste à maintenir un contact constant avec tous les membres de la meute de façon à maintenir et à renforcer la structure sociale du groupe. L'expérience et la personnalité de la paire alpha sont aussi essentielles dans l'exercice du leadership de la meute – Certaines meutes sont dirigées de façon autoritaire tandis que dans d'autres la paire alpha s'appuie plus sur une coopération mutuelle.

La meute :

De nouvelles meutes se forment quand des loups qui sont partis de leur meute d'origine se réunissent et se reproduisent. Une meute peut atteindre à peu près 14 individus au bout de deux ans. Cependant, la population d'une meute dépasse actuellement difficilement 7 individus en raison de la mortalité élevée des jeunes loups. Les jeunes loups de la première portée sont sexuellement mature au cours de leur second hiver, mais seule la paire alpha engendre une progéniture. La paire alpha d'origine conserve son rang jusqu'à ce que les individus meurent, que ce soit pour cause de blessure ou de maladie, ou qu'un jeune loup soit assez fort pour prendre l'ascendant en matière de leadership sur la meute.

Grâce à la mise en place d'une hiérarchie dans la meute, une communauté sociale solide est mise en place, dans laquelle tous les membres ont leur position et coopèrent les uns avec les autres. La structure sociale est maintenue par l'intermédiaire d'une communication constante entre les loups sous la forme d'un langage corporel, de gestes et d'expressions faciales. Les louveteaux et les jeunes loups sont égaux les uns par rapport aux autres jusqu'à ce qu'ils deviennent adultes. Durant cette période, leurs préférences individuelles, leurs aptitudes, forces et faiblesses, qui sont mises en évidence par exemple lors des chasses en meute ou de la défense du territoire, jouent un rôle important dans leur insertion dans la hiérarchie. Cependant, la paire alpha possède une position particulière acceptée par tous les membres de la meute.

Départ des jeunes loups :

Les jeunes loups qui n'ont pas la chance de devenir des leaders et donc de se reproduire eux-mêmes doivent soit s'en accommoder soit quitter la meute pour créer la leur propre. Le manque de nourriture est une autre cause possible de départ de la meute à la recherche d'un nouveau territoire. Les chances de survie d'un loup solitaire sont plus faibles que s'il fait partie d'une meute. Un loup solitaire mourra souvent de faim car il ne parviendra pas à prendre assez de proies tout seul. Les attaques de la part d'autres loups dont il traverse le territoire ont souvent une issue fatale, et voyager dans des contrées inconnues expose toujours le loup au danger de se faire tuer par des chasseurs ou des bergers.

Dans le jeu, deux jeunes loups de sexe différent quittant la meute forment une nouvelle paire alpha. Cela n'arrive pas dans la nature car la progéniture d'une telle paire présenterait des problèmes de consanguinité.

Loups rejoignant la meute :

Les jeunes loups qui quittent leur meute essaient d'augmenter leurs chances de survie en intégrant une autre meute. La disponibilité de proies dans le territoire détermine si la meute accepte d'admettre de nouveaux membres ou non. Si la meute a besoin de nouvelles recrues pour augmenter ses chances de succès en chasse, le jeune loup a de bonnes chances d'être accepté. Cependant, la meute ne l'acceptera pas s'il n'y a pas assez de proies à chasser.

Dans la règle optionnelle "Loup rejoignant la meute", les joueurs qui dont les loups composent la meute décident si oui ou non un loup est admis dans la meute.

Naissance des petits et éducation des louveteaux :

Avant de porter bas, la femelle alpha aménage une tanière ou investit un terrier déjà existant, dans lequel 2 à 7 petits naissent après une période de gestation d'environ 2 mois (entre mi-mars et mi-mai, ceci dépendant de la latitude). Bien que la meute montre un grand intérêt pour cet important événement, le femelle alpha ne permet pas aux autres d'entrer dans la tanière durant les 4 premières semaines. Au cours de cette période, la meute alimente la mère en nourriture. Lorsque les petits sont prêts à quitter la tanière, les membres de la meute assument une responsabilité collective de leur progéniture. Tandis que les loups les plus âgés vont chasser, au moins un loup reste avec les jeunes pour les surveiller ; généralement ce sont les jeunes femelles qui se chargent de cette tâche. Lorsqu'un adulte revient de la chasse, ils lui font un accueil tumultueux. En léchant son museau, les petits l'invitent à régurgiter sa nourriture pour en dévorer autant que possible et aussi vite qu'ils le peuvent.

Après approximativement 8 à 10 semaines, la meute, qui n'a plus besoin de tanière, l'abandonne. Une zone cachée et située près d'un point d'eau sert de site de rendez-vous jusqu'à ce que les petits soient assez âgés pour accompagner les adultes dans leurs chasses et leurs déplacements. Avant cela, les loups doivent trouver de la nourriture pour eux-mêmes et pour les jeunes – ce qui n'est pas une tâche facile car les proies ne sont pas toujours en nombre suffisant. Généralement quelques uns des jeunes survivent. Mis à part le manque de nourriture, les maladies et les accidents sont d'autres causes de la mortalité des petits.

Durant l'été, les petits commencent à apprendre comment tenir leur rôle de prédateur en jouant : Stratégies de chasse, détection des dangers, comportement social et familiarisation avec leurs propres forces et faiblesses.

Les loups adultes sont très patients avec les petits. Cependant, les petits deviennent de plus en plus effrontés au fur et à mesure qu'ils grandissent et les adultes commencent à clairement leur montrer où se situent les limites – Ils doivent apprendre comment s'intégrer dans la meute. Une façon typique de corriger les petits est de leur "mordre le museau" et non de les "saisir par la peau du cou", comme beaucoup de gens le croient.

Par la nécessité d'établir des règles, dans *Traces de Loups* la progéniture rejoint la meute à la fin d'un tour c'est à dire à la fin de l'année. Dans la nature, les jeunes loups doivent être capables de se déplacer avec la meute à la fin de l'été.

Chasse en solitaire au printemps et en été :

Une meute de loups reste au même endroit pendant qu'elle élève les petits. Les loups retournent sans cesse à leur tanière et un peu plus tard à leur site de rendez-vous pour ramener de la nourriture aux louveteaux et à ceux qui s'en occupent. Au printemps et en été il y a beaucoup de jeunes animaux et de petites proies qu'un loup peut tuer seul. Pendant cette période les loups chassent en petits groupes ou en solitaires. Cependant, ils restent toujours en contact avec les autres membres de la meute, et en particulier se retrouvent régulièrement là où se trouvent les petits.

Chasse en meute :

En automne, les jeunes loups ont grandi et beaucoup de petits animaux disparaissent pour hiberner sous terre. Les loups chassent de nouveau ensemble pour attraper suffisamment de proies. Les jeunes loups ont déjà beaucoup appris et sont suffisamment forts pour se déplacer avec la meute. Ils parcourent leur territoire à une vitesse de 6 à 8 km/h jusqu'à ce qu'ils repèrent l'odeur ou la trace d'un animal. Les élans, les biches, les caribous et plus rarement les bisons sont généralement les proies des loups.

Les loups ont des méthodes de chasse très flexibles qui dépendent de la situation du terrain et du type de proie. Approche discrète des proies, rapides attaques et courtes poursuites constituent les stratégies de chasse les plus communes utilisées par les loups. Quelquefois une partie de la meute poursuit la victime pour les faire tomber dans une embuscade où les attendent les autres membres de la meute.

Chaque chasse réclame de l'énergie et entraîne le risque d'être blessé. Une meute abandonne souvent une chasse si la proie est trop vigoureuse et qu'en conséquence la poursuite risque d'être vaine ou le risque d'être blessé trop grand.

Les observations de L.D. Mech ont montré que sur 131 élans chassés, seulement 6 ont été tués. Les 125 autres ont pu s'enfuir ou ont forcé les loups à abandonner en se montrant prêts à combattre.

Combats de rang :

Les combats de rang sérieux sont rares dans les meutes de loups sauvages, où l'autorité de la paire alpha persiste longtemps. L'ordre est maintenu par l'intermédiaire du langage corporel. Ce n'est que lorsque vient la période de reproduction que surviennent les luttes et les départs de la meute – les deux peuvent être provoqués par un manque d'espace.

Les mâles et les femelles ont leurs hiérarchies propres. Les femelles capables de reproduction situées en bas de l'échelle se battent régulièrement avec la femelle alpha et sont quelquefois tuées dans la bataille. Cela peut sembler cruel, mais il s'agit en fait d'un moyen naturel de régulation de la population puisqu'il évite à la meute de donner naissance à plus de petits qu'ils ne peuvent en nourrir.

Les mâles se contentent quant à eux de démonstrations de force et d'intimidations pour se positionner dans la hiérarchie de la meute. De la personnalité des loups dépend toujours la façon dont les combats de rang commencent et finissent.

Territoire :

La taille du territoire dépend de la taille de la meute, du nombre d'animaux pouvant être chassés et de la topologie du terrain. Le nombre total de proies potentielles doit être assez grand pour garantir la présence de suffisamment d'animaux malades ou vieillissants que les loups peuvent tuer pour survivre. La présence d'un troupeau de caribous, par exemple, ne signifie pas que la chasse doive nécessairement être un succès (cf. "Chasse en meute").

La taille moyenne d'un territoire en Europe centrale est d'à peu près 200 km². La meute défend son territoire contre les autres meutes, par exemple lorsque des loups errants sont à la recherche d'un nouveau territoire ou lorsque les proies viennent à manquer dans les environs. Dans de tels cas, il peut y avoir des luttes de frontières. L'adoption de postures menaçantes suffit souvent à interdire l'entrée du territoire aux loups étrangers. Lorsqu'ils en viennent malgré tout à combattre, il s'agit généralement d'une lutte sérieuse car les proies constituent la base de la survie (cf. "Éducation des louveteaux").

La position d'une meute dans son territoire est indiquée aux autres meutes et aux loups solitaires par des hurlements en chœur (cf. "Hurlement"). Les loups marquent aussi leur territoire avec leur urine et leurs excréments. Les chercheurs ont découvert que seuls les loups alpha marquent les endroits importants de leur territoire en levant une patte arrière. Tous les autres loups, mâles et femelles, s'accroupissent pour uriner. C'est pourquoi on trouve l'urine utilisée pour marquer le territoire sur des troncs d'arbre, des rochers, etc., c'est à dire en hauteur, alors que celle des loups de rang inférieur est sur le sol.

La meute parcourt sans cesse son territoire, en en marquant régulièrement les frontières et des points centraux importants.

Hurlement :

Quoi de plus évocateur que les hurlements d'une meute de loups la nuit, tout particulièrement à la pleine lune ?

Les hurlements ont de nombreux usages pour les loups en tant qu'individus et pour la meute en tant que groupe. Les hurlements sont un moyen de communication avec les autres, par exemple pour retrouver les membres égarés d'une meute. Les gens qui ont l'habitude de fréquenter les loups se rendent compte qu'ils peuvent distinguer les hurlements des différents loups. Le hurlement d'un loup donné peut être clairement distingué du hurlement des autres. Les loups solitaires hurlent aussi lorsqu'ils ont été exclus d'une meute ou lorsqu'ils sont partis d'eux-mêmes. Le fait qu'une meute réponde aux hurlements d'un loup solitaire ou non dépend de sa volonté d'intégrer de nouveaux individus. Les hurlements en chœur sont aussi utilisés pour exprimer l'humeur de la meute. Par exemple, les loups hurlent souvent ensemble lorsqu'ils sont prêts à la

chasse, de ce qu'on appelle le "cri de ralliement". Dans la nature comme dans le jeu, les hurlements ont aussi pour fonction de garder les voisins à l'écart et d'effrayer les intrus.

Loup oméga :

Un loup rejeté à coups de dents par tous les autres membres de la meute et qui est facile à reconnaître par son attitude soumise est appelé un "loup oméga". Il s'agit souvent d'un ancien animal dominant déchu de sa position. Le comportement d'une meute vis à vis d'un loup oméga varie selon que la meute est sauvage ou vit en captivité. Si le loup oméga ne quitte pas la meute, ce qu'il fait normalement s'il le peut, il a une chance de survivre pendant quelques temps si la meute est sauvage. Par contre, un animal en captivité ne peut pas éviter le contact avec les autres et n'a en conséquence que peu de chances de survivre. C'est pourquoi il doit être séparé de la meute.

Dans le jeu, un loup oméga a la possibilité d'être de nouveau "accepté et reconnu" et se voit offert la chance de pouvoir de nouveau monter dans la hiérarchie – En réalité ce n'est guère possible.

Durée de vie :

Les loups sauvages ont une espérance de vie d'environ 7 ans, tandis que les loups en captivité atteignent une longévité de 12 à 14 ans. Alors que la meute a de loin de meilleures chances de survie si tous les loups coopèrent, *Traces de Loups* est un jeu dans lequel l'objectif de chaque joueur est de marquer des points pour lui-même. Il en résulte que les loups atteignent rarement une durée de vie réaliste dans la plupart des parties. Avec la règle optionnelle "Durée de vie", les joueurs peuvent mieux approcher la réalité, non seulement parce que les loups peuvent ainsi vivre plus vieux mais parce que les animaux âgés ou blessés ne peuvent survivre très longtemps.

Nous vous conseillons de n'utiliser cette règle optionnelle qu'après vous être familiarisé avec les mécanismes du jeu car elle en change radicalement la stratégie.

Remerciements

Nous n'aurions pas pu créer *Traces de Loups* sans le support actif de nombreuses personnes :

Dr. Erik Zimen, Günther Bloch, Dr. Peter Blanché, Dr. Rolf Jaeger, Monty Sloan de Wolfpark à Battle Ground, Oliver Matla et Manuel Saeger de la Deutsche Wolfsgemeinschaft (Association allemande pour les loups), Dr. Angelika Sigl, Clarissa v. Reinhardt, Anne Petri, Elke Müller, Frank Heim, Peter Pfarr, Marina Frei, Manuela Ney de Tashuunka-Wolfsshop, Peter Nawrath, Peter Bauer de la Wildnisschule (école de la vie sauvage), Dr. Manfred Fortmann de Natur Erleben (expérimenter la nature), Elli Radinger de Wolfmagazin (loup magazine), Uschi Birr et Vicky Schwalb de Gong Publishing house, Doris Baumann de HundeRevue, Monika Binder de Deutsches Wolfsmagazin (loup magazine Allemagne), Frank Mörschel de WWFJournal, Alexander Willer de Canis Tierrechtsverein (association pour la protection des animaux), Mr.Kopernik de VDH (Club allemand d'élevage), Gudrun Feltmann de l'institut Feltmann - v. Schröder, Chris Götte, Annette Diekmann de www.umweltbildung.de, Angelika Wiezcorek de www.wildwissen.de et tous les autres qui ont contribué par leurs informations, qui ont testé les différentes versions de *Traces de Loups* ou qui nous ont soutenus et par là encouragés à penser que la création d'un jeu sur les loups n'était finalement pas une idée folle.

Traduction en français : Thierry Pertuy

Relecteur : Valérie Sbinné

WOLFSPARK à Merziger Kammerforst

Ouvert tous les jours, entrée gratuite.

Informations : Office du tourisme de Merzig

Adresse postale . 12, 66663 Merzig

Téléphone : 06861-72120 Fax: 06861-839679, email: tourist@merzig.de

Günther et Karin Bloch, qui ont observé et étudié les loups des forêts pendant 11 ans vous offrent la possibilité d'adopter un loup faisant partie de la famille de Bowvalley. En adhérant vous permettrez la poursuite des recherches, et avec un peu de chance vous aurez peut-être la possibilité d'observer les loups par vous-mêmes. Il vous sera envoyé des rapports et des photos de votre loup. De plus, un tirage au sort sera organisé parmi les 150 parrains ou environ. Le gagnant pourra prendre part aux études sur les loups au Canada pendant une semaine !

Contact et information : Günther and Karin Bloch, Von Goltsteinstr. 1, 53902 Bad Münstereifel.

Wolf Magazin, Elli Radinger, Blasbacher Sr. 55, 35586 Wetzlar, www.wolfmagazin.de

Rudelnachrichten (Meute Infos), Jack Rast, 06403-779510, www.gszdw.de

Boutique sur les loups de GzSdW (Société pour la protection du loup) Jack Rast, 06403-779510, Jack.Rast@gzsdw.de

Vous pouvez vous procurer des livres sur les loups et divers autres articles auprès de :

Tashuunka-Wolfshop Manuela Ney, Karthäuserstr. 82, 66740 Saarlouis

06831 83327 - 06831 83327, www.tashuunka.de

Wolf-Store Manuel Saeger, Rebhuhnweg 2, 38108 Braunschweig

0531-2198746, www.wolf-store.de

Crédits photos

Les photos de la boîte de jeu et dans le livret de règles nous ont été gracieusement fournies par différents photographes. Tous droits réservés par les auteurs.

Monty Sloan, www.wolfpark.org : Photos du couvercle et du dessous de la boîte de jeu photos 1, 4 et 5, (loups) vert A et B, bleu A, noir B et C, jaune A et C, orange A, B et C, gris C

Corina Ort, Sylt : Bison, élan malade

Oliver Matla Deutsche Wolfsgemeinschaft (Association allemande pour les loups) : Dessous de la boîte de jeu photos 2 et 3, bleu B et C, noir A

Günther Bloch, Bad Münstereifel : Loups vert C, jaune B, gris A et B

Peter Blanché, GzSdW (Association allemande pour la protection du loup) :

Silvestris GmbH, Kastl/Obb. : Élan, caribou, wapiti, lemming, oie, lèvre, castor, vieil élan, biche, campagnol

Bibliographie

Bibikow, D.I.: "Der Wolf" , 1988

Okarma, Henryk.: "Der Wolf Ökologie - Verhalten – Schutz", 1997

Sigl, Angelika.: "Der Wolf zwischen Mythos und Wahrheit"

Zimen Erik.: "Der Wolf Verhalten, Ökologie und Mythos"

Gesellschaft zum Schutz der Wölfe: "Wölfe", 2002

Mech, L. D.: "Auf der Fährte der Wölfe"

Lawrence, Ronald: "Auf der Spur der Wölfe"

Savage, Candace: "Wölfe"

Rue III, Leonard Lee : "Wölfe"

Freund, Werner: "Wolf unter Wölfen"

Nous vous recommandons aussi le livre "Timberwolf, Yukon & Co", qui doit être publié en décembre 2003 par la maison d'édition Kynos. Dans ce livre, Günther et Karin Bloch livrent le compte-rendu des résultats de leurs 11 années de recherches sur les loups au Canada.

Sites internet sur les loups

<http://www.gzsdw.de/>

Site officiel de la Gesellschaft zum Schutz der Wölfe e.V (Société pour la Protection du Loup) avec beaucoup d'informations sur les loups, mais aussi des lectures, des événements et des séminaires.

<http://www.wolfmagazin.de/>

Loup magazine, la seule revue allemande spécialisée dans les loups et autres chiens sauvages.

<http://www.wolfpark.org/>

Page personnelle de Monty Sloan et Wolfpark Battle Ground avec beaucoup de photos et d'informations.

<http://www.fiedelzweg.de/zimen/>

Site web de Eric et Mona Zimen avec leur programme de séminaires sur les amis des loups et des chiens.

http://www.wolves.de/index_g.phtml

Site web de la Deutsche Wolfsgemeinschaft e.V., Association allemande du Loup. Un site plein d'informations avec beaucoup de liens vers d'autres sources d'information.

<http://www.amarok-greywolf.de/>

Vous pourrez trouver ici beaucoup d'informations sur le loup – parmi lesquelles une liste complète des parcs allemands où se trouvent des loup.

<http://www.wolf-kinderclub.de/>

Site autrichien sur les loups pour les enfants, avec un design très attractif et des informations accessibles aux enfants.

<http://www.woelfe-online.de/>

La page d'accueil de la femme loup a été conçue par Marion Hitzenhammer, Autriche. De belles photos et une plongée dans la vie du loup.

<http://www.woelfe-online.at/wolfsrouten.html>

Inclut une carte du chemin suivi par les loups polonais pour aller jusqu'à la région allemande du Brandenburg.

<http://www.woelfe-kronach.de/>

Un projet de la classe 7b du collège de Kronach dans la forêt de Frankenwald. La classe a pris part à la manifestation nationale "Tiere in der Geschichte" (Les animaux dans l'histoire) et a mené des recherches approfondies sur les loups.

<http://www.wolf.most.org.pl/>

Site polonais de l'association pour la conservation de la nature "WOLF", la seule association polonaise exclusivement dédiée à la protection et à la gestion des grands prédateurs. Entre autres, rapports sur les différents projets de Sabina Nowak- sur la frontière germano-polonaise. Seules quelques parties sont en allemand ; tout le site est accessible en anglais.

<http://www.naturerleben-magazin.de/index.htm>

Le journal sur une famille, un jardin d'enfants et une école avec des rapports de projets et sur des expériences. Informations pour les éducateurs et professeurs, références à d'importants livres, du matériel pédagogique et beaucoup d'autres choses...

http://mitglied.lycos.de/fenris_wolfpage/start.html

La particularité de cette page : Histoires, fables, légendes et poèmes sur les loups, de l'antiquité à nos jours.

Autres liens utiles sur les loups en anglais :

<http://www.wolf.org>

<http://www.timberwolfinformation.org>

<http://www.wolfhaven.org>

<http://www.wolftrust.org.uk>

<http://www.ualberta.ca>

<http://www.wolfcountry.com>

<http://www.wolfcenter.com>

<http://www.wolfweb.com>

<http://www.wolfsource.com>

Vocabulaire (pour les cartes et les tableaux)

Allemand	Français
Jungenaufzucht	Éducation des louveteaux
Einzeljagd	Chasse en solitaire
Rudeljagd	Chasse en meute
Heulen	Hurllement
Rangkämpfe	Combats de rang
Welpen	Petits
Keine Beutetiere	Pas de proie
Jagderfolg	Résultat de la chasse
Risiko	Risque
Nahrung	Nourriture
Bison	Bison
Wapiti	Wapiti
Weisswedelhirsch	Biche
Biber	Castor
alter Elch	Vieil élan
Elch	Élan
Lemming	Lemming
Caribou	Caribou
kranker Elch	Élan malade
Schermaus	Campagnol
Hase	Lièvre
Gans	Oie

Création du jeu : Dagmar Frei, Till Meyer, Nicole Stiehl
Spieltrieb GbR, Pfarrgasse 2, 65321 Niedermeilingen
Tél.: 0611-988 93 20, 06772-94 35 6, Fax: 0611-988 932 20
<http://www.spieltriebgb.de>, kontakt@spieltriebgb.de

Graphiques : Maike Tiedemann, mtiede@gmx.net, 0172/7800832

Fiche résumé de jeu :

V. Phase de préparation

V.1 Naissances : Tirer une des cartes de combat bleues au hasard pour déterminer le nombre de petits, mélanger les cartes et les placer faces cachées à côté de la femelle alpha.

V.2 Grandes proies : Les joueurs déterminent ensemble l'animal que la meute chassera.

V.3 Placer les pions d'action sur les tableaux de jeu individuels.

Au début des phases 1-5, les symboles en spirale figurant sur les pions d'action sont immédiatement soustraits de la force des loups correspondants!

Phase 1 : **Éducation des petits** – Additionner les valeurs de tous les pions action. Chaque petit a besoin d'au moins 7 points d'action. Les petits insuffisamment pourvus sont éliminés.

Pion d'action de la valeur la plus élevée → 1 pastille de reconnaissance

Phase 2 : **Chasse en solitaire** – Pion d'action de la valeur la plus élevée → Retourner 3 cartes petites proies, placer une d'elles à côté du loup, augmenter la force du loup le cas échéant.

Continuer ainsi pour chaque loup. Lorsque 3 cartes "Pas de proie" sont retournées, les loups qui n'ont pas encore attrapé de proie perdent chacun 2 points de force.

Phase 3 : **Chasse en meute** – Additionner les valeurs de tous les pions action.

Si la somme atteint au moins...	L'animal...	Le loup dont la valeur du pion d'action est la plus élevée...
Le nombre en noir	Est tué	Reste en bonne santé
Le nombre en vert	Est tué	Est blessé
Le nombre en rouge	S'échappe	Est blessé

Distribuer les points de nourriture : D'abord 2 à chacun des loups alpha, ensuite 1 à chaque petit et ainsi de suite en descendant la hiérarchie, chaque loup prenant 2 points. Les loups qui ne peuvent pas se nourrir perdent 2 points de force.

Pion d'action de la valeur la plus élevée → 1 pastille de reconnaissance

Phase 4 : **Hurlements** – Additionner les valeurs de tous les pions action.

Somme inférieure à 35 → Enlever une grande proie.

Somme supérieure à 55 → Ajouter une grande proie supplémentaire.

Pion d'action de la valeur la plus élevée → 1 pastille de reconnaissance

Phase 5 : **Combats de rang** – D'abord les femelles entre elles, puis les mâles. Le loup dont le pion d'action a la valeur la plus élevée peut attaquer le premier, puis c'est au tour du loup dont le pion d'action a la deuxième valeur la plus élevée, et ainsi de suite.

Nombre de cartes de combat : 6 + 1 (pour le plus fort) + 1 (pour le plus reconnu).

Différence	Nombre de points perdus
0	0
1 ou 2	1
3 ou 4	3
5 ou 6	5
7 ou plus	Défaite immédiate

Le gagnant gagne 1 pastille de reconnaissance et échange son rang avec l'autre s'il avait un rang inférieur. Le perdant perd 1 pastille de reconnaissance. Les loups alpha qui perdent un combat de rang perdent toutes leurs pastilles de reconnaissance.

Les femelles perdantes sont blessées et perdent de 1 à 10 points de force.

Soumission volontaire : Pas de blessure, pas de pastille de reconnaissance pour le gagnant.

Plus de pastilles de reconnaissance → Loup oméga.

6 Phase de marque

6.1. Compter la meute à partir du bas : Rang le plus faible → +1 point de victoire, le second le plus faible en gagne 2 et ainsi de suite. Chaque joueur marque les points de victoire pour chacun de ses loups.

6.2. Chaque joueur marque autant de points de victoire que de pastilles de reconnaissance sur ses loups.

6.3. Loups alpha → -1 point de force

6.4. Loups morts pendant le tour : -5 points de victoire, loups oméga exclus : -3 points de victoire

6.5. Retourner les cartes petits et les insérer au bas de la hiérarchie de la meute

6.6. Départ des jeunes loups.