

Nathan



3+

F Le jeu du Loup

**Promenons-nous dans les bois
tant que le loup n'y est pas...
Loup y est-tu ? Que fais-tu ?
Je mets mon pantalon...**

But du Jeu :

« Le jeu du Loup » est un jeu de société pour 1 à 4 joueurs.

Il est adapté aux enfants de 3 à 6 ans car plusieurs modes de jeu sont proposés :

- Tous ensemble contre le loup.
- Les uns contre les autres contre le loup.
- Tout seul contre le loup.

Pour gagner, il faut cueillir les fraises, les mûres, les fleurs, ramasser les champignons et attraper les escargots, les papillons dans les bois, avant que loup ne soit entièrement habillé !

Contenu :

- 1 plateau de jeu
 - 1 loup magnétique et son chevalet
 - 5 vêtements et accessoires magnétiques
 - 30 jetons : 5 fraises, 5 mûres, 5 fleurs, 5 champignons, 5 escargots, 5 papillons
 - 16 jetons ronds (8 jetons de recharge)
 - 4 feuilles « cueillette », une face unie, une face avec des silhouettes
 - 1 sac pour la pioche et pour le rangement.
- Attention, pour jouer, utiliser uniquement 8 jetons ronds. Ces jetons étant beaucoup manipulés, nous avons choisi de vous les fournir en double.

Préparation :

A faire pour les 3 règles de jeu :

- Disperser les 30 petits éléments pour la cueillette sur le plateau de jeu.
- Mettre les 8 jetons ronds dans le sac, ils forment la pioche.
- Installer le loup, en collant le chevallet au dos.
- Poser les vêtements et accessoires à côté du loup.

Règle 1/ Jouer tous ensemble contre le Loup :

Le but du jeu est de ramasser tous les éléments sur le plateau de jeu et de les poser sur les feuilles vertes, avant que le loup ne soit entièrement habillé.

- Installer les 4 feuilles, côté vert uni, côté à côté. Elles forment un tapis de feuille prêt à recevoir votre cueillette.
- Et voilà, tout est prêt pour jouer...

- Le joueur le plus jeune commence et pioche dans le sac, sans regarder, un jeton rond.
- Un papillon ? Une fleur ? Un escargot ? Une mûre ? Un champignon ? Une fraise ?

Alors regarde sur le plateau de jeu ! Tu en as trouvé un ? Prend le et pose le sur le tapis de feuilles.

Tête de loup ?
Quel dommage ! Il faut habiller le loup.

Mets lui le vêtement de ton choix.

Trêfle ?

Quelle Chance ! Tu peux :

- ramasser **2 éléments** de ton choix sur le plateau ou

- enlever **1 vêtement** du loup, si évidemment il en a déjà un sur lui.

- Les jetons ronds piochés sont remis à chaque fois dans le sac de la pioche.

Si un des joueurs pioche un jeton rond et qu'il n'y a plus d'élément correspondant sur le plateau,

alors il retire ce jeton du sac.

- Après avoir remué le sac pour mélanger les jetons, le joueur le passe à son voisin, c'est maintenant à lui de jouer.

Si les joueurs réussissent à ramasser tous les éléments du plateau avant que le loup ne soit entièrement habillé, ils gagnent tous la partie.

Bravo, vous avez été plus rapide que le loup.

Par contre, si le loup est entièrement habillé avant que le plateau ne soit vidé, alors c'est lui qui a gagné !

Règle 2/ Jouer les uns contre les autres ...

mais toujours contre le loup.

Le but du jeu est de compléter le premier sa feuille avant que loup ne soit entièrement habillé.

- Chaque joueur choisit une feuille et la pose devant lui, côté silhouettes visibles. Et voilà, tout est prêt pour jouer...

- Le joueur le plus jeune commence et pioche dans le sac, sans regarder, un jeton rond.

Un papillon ? Une fleur ? Un escargot ? Une mère ?

Un champignon ? Une fraise ?

Regarde bien ta feuille ! As-tu besoin de cet élément ?

Oui ? Alors prend le sur le plateau de jeu et pose le sur sa silhouette. Si tu n'as pas cet élément sur ta feuille, tant pis !

C'est au joueur suivant de jouer !

Une tête de loup ?

Quel dommage ! Il faut habiller le loup.

Mets lui le vêtement de ton choix.

Un Trèfle ?

Quelle Chance ! Tu peux :

- ramasser sur le plateau **1 élément** dont tu as besoin pour compléter ta feuille,

ou

- enlever **1 vêtement** du loup, si évidemment il en a déjà un sur lui,

ou encore

- retirer **1 élément** sur la feuille du joueur de ton choix et le remettre sur le plateau.

- Dans cette règle, les jetons ronds piochés seront

toujours remis dans le sac de pioche.

- Après avoir remué le sac pour mélanger les jetons, le joueur le passe à son voisin, c'est maintenant à lui de jouer.

Le joueur qui a gagné est celui qui, le premier, réussit à remplir entièrement sa feuille. Mais attention, si le loup est entièrement habillé avant qu'un des joueurs n'ait rempli sa feuille, alors c'est le loup qui gagne et tous les joueurs ont perdu.

Variante :

Si un des joueurs a rempli sa feuille et que le loup n'est pas encore entièrement habillé, ce joueur a gagné mais on peut décider de continuer la partie, avec les joueurs restants.

Règle 3/ Pour jouer seul contre le loup

Le but du jeu est de compléter sa feuille

avant que loup ne soit entièrement habillé.

- Le joueur choisit une feuille et la pose devant lui, côté silhouettes visibles.

Et voilà, tout est prêt pour jouer...

- Pioche dans le sac, sans regarder, un jeton rond.

Un papillon ? Une fleur ? Un escargot ? Une mère ?

Un champignon ? Une fraise ?

Regarde bien ta feuille ! As-tu besoin de cet élément ?

Oui ? Alors prend le sur le plateau de jeu, et pose le sur sa silhouette. Si tu n'as pas cet élément sur ta feuille, tant pis !

Pioche un autre jeton.

Une tête de loup ?

Quel dommage ! Il faut habiller le loup.

Mets lui le vêtement de ton choix.

Un Trèfle ?

Quelle Chance ! Tu peux :

- ramasser sur le plateau **1 élément** dont tu as besoin pour compléter ta feuille,

ou

- enlever **1 vêtement** du loup, si évidemment il en a déjà un sur lui.

- Dans cette règle, les jetons ronds piochés seront **toujours remis dans le sac de pioche.**

Vite, vite, pour gagner il faut que tu completes ta feuille avant que le loup ne soit entièrement habillé.

Mais gare au loup, s'il est habillé avant que tu n'as fini ta feuille, alors il a gagné !

