



Règles du jeu

Un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 6 joueurs, dès 5 ans, de Jean-Marc COURTIL illustré par David REVOY.

• Matériel

56 cartes



Jetons



Pion MOUTON



Pions BOBBY



• But du jeu

Etre le premier à posséder 5 jetons.

• Préparation du jeu

Distribuer 2 jetons à chacun et les placer devant soi.

Le reste des jetons forme la **RÉSERVE**. Mélanger les cartes.

Disposer au centre de la table les 3 éléments suivants :

1. Le paquet de cartes faces cachées qui sera la **PIOCHE**(*),
2. Le pion **MOUTON**.
3. Autant de pions **BOBBY** que le nombre de joueurs moins un.

Exemple : Pour 4 joueurs, il faut 3 pions BOBBY.

(*) Les joueurs peuvent aussi décider de se répartir équitablement les cartes. Chacun aura donc sa propre **PIOCHE**.

• Déroulement du jeu

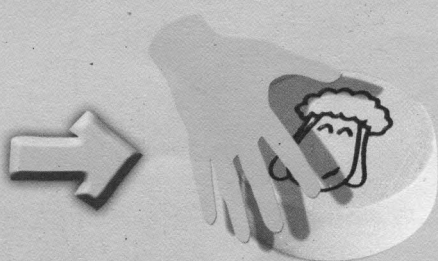
Le tour de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence la partie ; il retourne rapidement la carte du dessus de la **PIOCHE** et la pose, face visible, à côté, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir en même temps. En fonction du dessin de la carte, tous les joueurs doivent réagir ou ne rien faire :

• Si le loup surgit, il faut attraper un pion **BOBBY**.



Le joueur qui n'a pas attrapé de pion **BOBBY** perd un jeton qu'il remet dans la **RÉSERVE**.

• S'il y a un ou plusieurs moutons et aucun loup, il faut attraper le pion **MOUTON**.



Le joueur qui a attrapé le pion **MOUTON** gagne un jeton qu'il prend dans la **RÉSERVE**.

