

3-7
ans

2
4

10
min



Danna Banki



Gediminas Akelaitis

Les animaux de la forêt ont joué dehors toute la journée et se rendent compte que le soir est tombé. Ils doivent alors rentrer chez eux, mais entretemps, un loup s'est assoupi sur le chemin. Comment peuvent-ils passer sous son nez sans se faire repérer ?

file filou

But du jeu

Aider les animaux à rentrer chez eux sans se faire repérer par le loup.

Mise en place

Insérer aléatoirement les 4 morceaux de chemin (buissons et souches) sur le plateau de jeu. Ils vont former huit cachettes. Puis placer le plateau au centre de la table pour que tous les joueurs puissent l'atteindre. Positionner le loup dans son emplacement et lui mettre le chapeau de façon qu'il recouvre ses yeux.

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 12 animaux (4 sets de 3)
- 4 morceaux de chemin (buissons et souches)
- 1 loup avec un chapeau
- 1 dé



Chaque joueur choisit un ensemble de trois animaux de la même couleur et les place devant l'entrée du plateau à l'opposé du loup. Le dé est placé à côté des animaux.

Déroulement du jeu

Le joueur qui s'est baladé dans une forêt le plus récemment commence. Les autres joueurs participeront chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé.

• **Si le dé montre une face avec le chiffre 1, 2 ou 3,** le joueur saisit un des animaux de sa couleur et le déplace d'autant de cases sur le plateau de jeu. Choisissez attentivement, car chaque animal peut se cacher du loup derrière le buisson de la même forme que lui ou derrière une souche.

Important :

- **Un joueur ne peut déplacer qu'un seul animal pendant son tour ;**
- **Peu importe s'il y a déjà un autre animal sur une cachette, ils peuvent tous tenir sur une case ;**
- **N'importe quel animal est correctement caché derrière une souche ;**
- **Si un animal se cache derrière un buisson qui n'a pas sa forme, il peut à tout moment se faire repérer par le loup !**

Si le dé montre la face avec les yeux, le loup se réveille ! Tous les animaux qui ne sont pas derrière une souche ou derrière un buisson de leur forme sont effrayés, retournent au début du chemin et doivent retenter leur chance.

Fin de partie

Le jeu prend fin quand un des joueurs parvient à faire rentrer chez eux (de l'autre côté du chemin) les trois animaux de sa couleur. Ce joueur est déclaré vainqueur.

Variantes

- Lorsque le loup se réveille, les animaux qui ne sont pas cachés reculent jusqu'à la prochaine cachette valide (souche ou buisson à leur forme).
- Variante plus rapide : Le jeu prend fin quand un joueur parvient à faire rentrer un des animaux de sa couleur chez lui. Ce joueur est déclaré vainqueur.

Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

LOGISTM

© SAVAS TAKAS IR KO
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius
info@logis.lt
www.logis.lt



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 10-2022



Adaptation et distribution françaises :

gigamic

ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com

