

MÉCHANLOU



Âges : 4-7 ans



Nb de joueurs : 2-4



Nb de cartes : 50 cartes (24 cartes "contes" + 10 cartes "loup" + 8 cartes "forêt chasseur" + 8 cartes "forêt loup").



But du jeu : être le premier joueur à poser les 6 cartes "conte" du "Petit chaperon rouge".



Préparation du jeu : 8 cartes "forêt" sont posées, faces cachées, en cercle au milieu des joueurs.

Les autres cartes "forêt" sont placées en tas au centre de ce cercle. Le jeu de 34 cartes est mélangé, chaque joueur reçoit 3 cartes ; le reste constitue la pioche.

Règle du jeu : le plus jeune joueur commence.

A son tour de jeu un joueur choisit de faire une des 3 actions suivantes :

- poser devant lui une carte "conte" face visible sans ordre particulier (à l'exception de la carte N°6 qui doit être posée en dernier).

- rejeter une de ses 3 cartes au pot.

- poser 1 carte "loup" sur 1 carte "conte" posée devant un des joueurs afin de lui "voler".

Dans ce cas, pour "défendre" sa carte, le joueur retourne une des cartes "forêt" du centre de la table.

Pour ce faire, il promène ses mains au dessus des cartes "forêt" en chantant la chanson "Promenons nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait ..." ; puis il choisit une carte "forêt" et la retourne.

Si la carte forêt cachait un loup, il donne sa carte "conte" à son adversaire, lequel la pose devant lui pour compléter ou démarrer sa propre série de cartes "conte". La carte "loup" est rejetée au pot.

Si la carte forêt cachait un chasseur, l'enfant dit "Pan !" car le chasseur tue le loup, et la carte "conte" reste devant son "propriétaire". La carte "loup" est rejetée au pot.

NB1 : A chaque fois que le joueur a fait son action, il pioche une carte afin de toujours avoir 3 cartes en main.

Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer selon les mêmes règles.

NB2 : Chaque carte "forêt" qui a été retournée est écartée du cercle et est remplacée par une nouvelle carte prise dans la pioche des cartes "forêt". La nouvelle carte "forêt" est posée face cachée à la place de la précédente.

NB3 : Quand un joueur a posé ses 5 premières cartes "conte", il peut se servir d'une carte "loup" pour piocher une carte dans le jeu d'un autre joueur et tenter ainsi de récupérer la dernière carte (N°6) du conte. Si la carte n'est pas la carte conte numéro 6, il la rejette au pot ainsi que sa carte "loup" et pioche. Le joueur adverse pioche aussi une nouvelle carte.

Fin de la partie : le gagnant est le premier joueur qui réunit les 6 cartes "conte".



Attention ! Petits éléments.