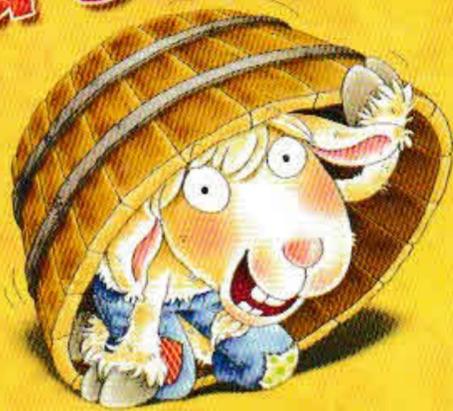


cache moutons®



Jeu de cache-cache pour 2 à 6 agneaux rusés, à partir de 4 ans.

Les agneaux sont seuls à la maison. Soudainement, on frappe: le petit loup est à la porte. « Je m'ennuie. Qui veut bien jouer avec moi ? », demande-t-il? « Oh oui, pourquoi pas ? » répondent les agneaux avec enthousiasme, « mais à quoi voudrais-tu jouer ? » « Connaissez-vous l'histoire du loup et des 7 agneaux ? » demande le petit loup fripon. « Non ! » chevrotent les enfants. « C'est super ! Vous vous cachez et moi je vous man... euh... je vous cherche ! ». Puis le petit loup ferme les yeux et compte jusqu'à 10. Quand il les ouvre à nouveau, tous les agneaux ont disparu : parviendront-ils à lui échapper ?

PRÉPARATION DU JEU:

Avant de commencer, il faut meubler la chambre où les agneaux pourront se cacher.

Dans la boîte vous trouverez le mobilier: placez-le entre vous sur la surface de jeu.



Le joueur-loup enfile la marionnette et place la boîte-loup devant lui.



une boîte « loup »

11 agneaux en bois

Les autres joueurs prennent chacun un agneau en bois. Les agneaux non utilisés sont placés comme « spectateurs » en réserve, à côté des cubes. Voilà, on peut commencer !



une horloge

une porte

un four

une table

un lit

une armoire

une grande baignoire

des cubes

Les cubes sont placées en tas à portée de main.

S'il n'y a que 2 joueurs, on retire **l'un** des meubles qui est écrit en rouge.

Vous pouvez maintenant jouer à cache-cache, comme à la maison ! Un des joueurs est le **loup** qui doit tenter de trouver les autres : vous avez choisi qui sera le loup?



DÉROULEMENT DU JEU :

Evidemment, le loup ne doit pas regarder où les agneaux se cachent. Il doit donc se retourner, fermer les yeux et compter lentement jusqu'à 10. **On ne triche pas!!!**

Entre-temps, les autres joueurs cachent leur agneau dans, ou en-dessous, ou derrière l'un des meubles disposé sur la surface de jeu.

Dès que le loup a compté jusqu'à 10, il ouvre les yeux et cherche les agneaux :

- il utilise son flair et renifle tous les meubles : est-ce que cela ne sent pas le petit mouton ??? Attention : il n'a pas le droit de se lever pour regarder derrière ou dans les meubles.
- ensuite, il choisit de soulever, l'un après l'autre deux (et seulement deux) meubles : « il y a quelqu'un ? » **Quand on joue à deux, le loup peut soulever 3 meubles.**
- le loup s'empare des agneaux qu'il découvre et les met dans sa boîte.

La recherche est terminée : le loup est parti! Les autres agneaux sortent de leurs cachettes et on fait le compte des points :

- chaque joueur qui n'est pas découvert récupère son agneau ; en récompense pour sa bonne cachette, il reçoit **un cube** ;
- ceux qui étaient cachés en-dessous de la **bassine** reçoivent deux **cubes**.
- le loup n'a pas regardé dans **l'horloge**? Excellent ! Pour chaque agneau dans l'horloge, **un agneau est libéré** : le loup reprend dans sa boîte le nombre d'agneaux correspondant et les place auprès des « spectateurs ». Mais si le loup a découvert des agneaux dans l'horloge, personne n'est libéré.
- si un joueur n'a plus d'agneau, il en prend un nouveau parmi les spectateurs.

Et voilà que le loup ferme les yeux à nouveau et que les agneaux cherchent une nouvelle cachette...

FIN DU JEU

Dès que le loup a attrapé **7 agneaux**, la partie est finie et il a gagné! Mais si avant cela un autre joueur arrive à gagner **7 cubes** (ou plus), le loup a perdu : c'est alors celui qui a le plus de cubes qui a gagné ; dans ce cas, il peut y avoir plusieurs vainqueurs ex-aequo.



Zoch

© 2009 Zoch GmbH
Auteur de jeu: Frédéric Moyersoën
Illustration: Gabriela Silveira
Graphisme: Oliver Richtberg, Zoch GmbH

Gigamic

Distribution en France et en Belgique :
GIGAMIC
BP 30 - F 62930 WIMEREUX France
www.gigamic.com