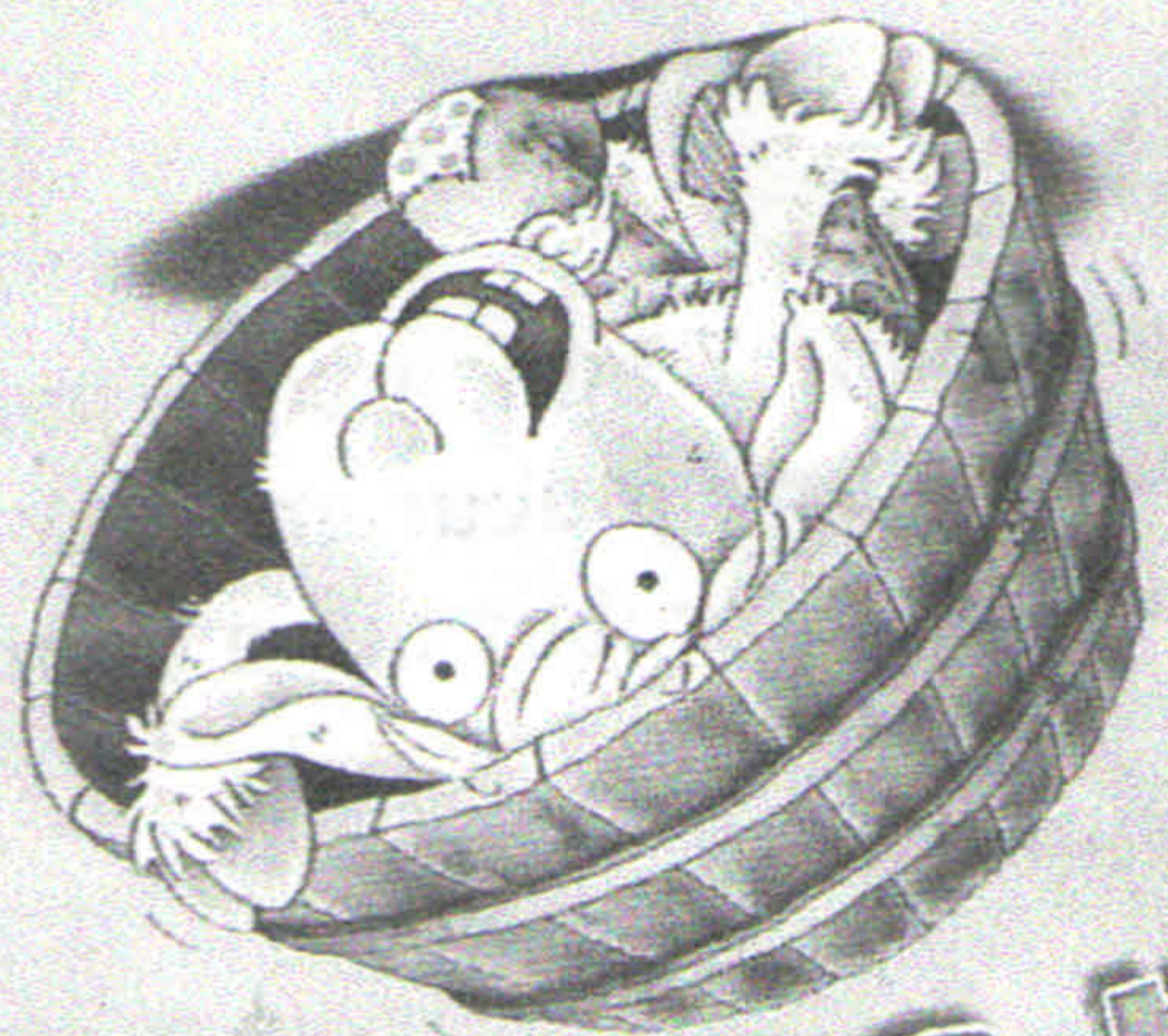


# Cache-moutons



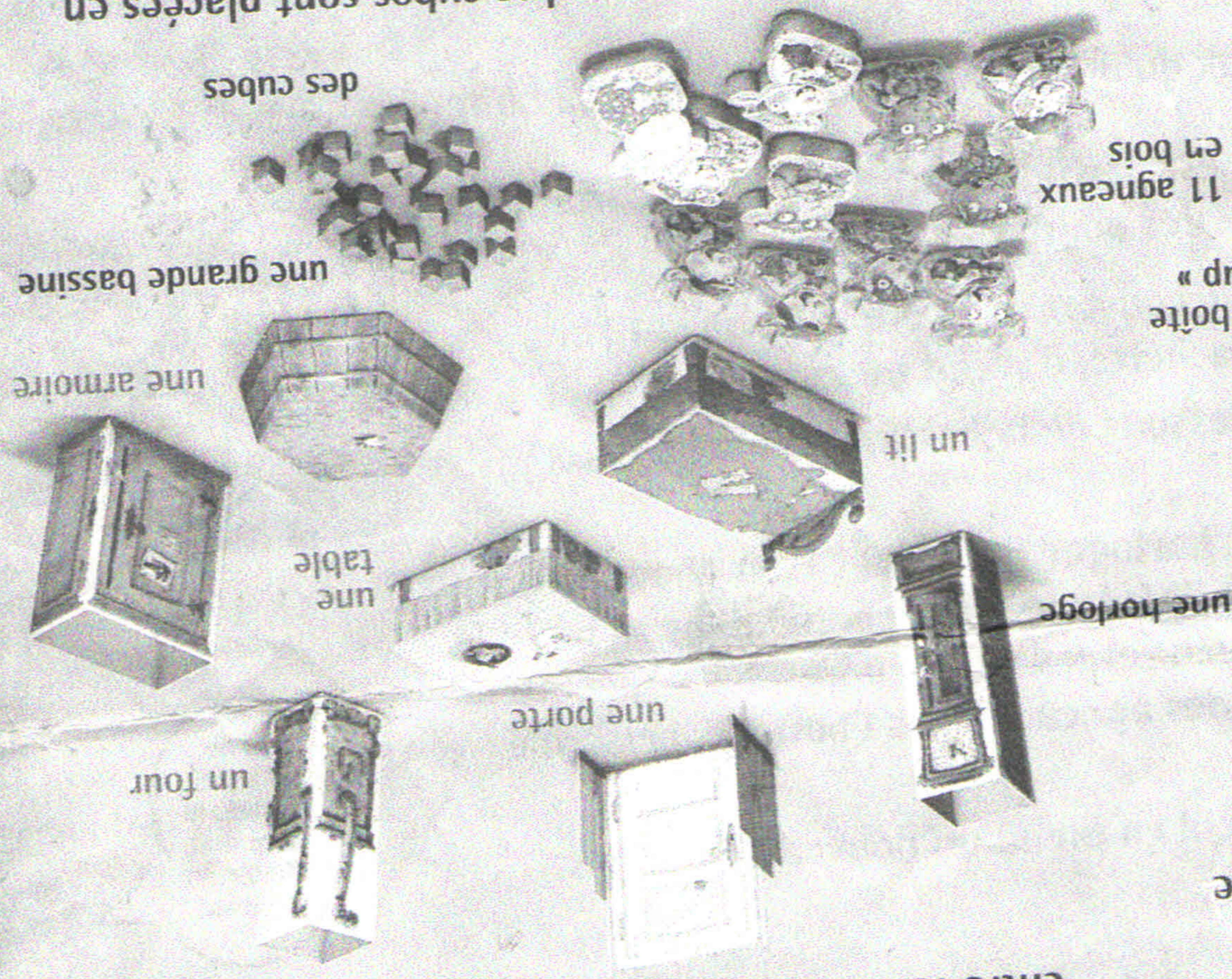
**Jeu de cache-cache pour 2 à 6 agneaux rusés, à partir de 4 ans.**

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 ?

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

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

## PRÉPARATION DU JEU:



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

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 !

Les cubes sont placés 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 :

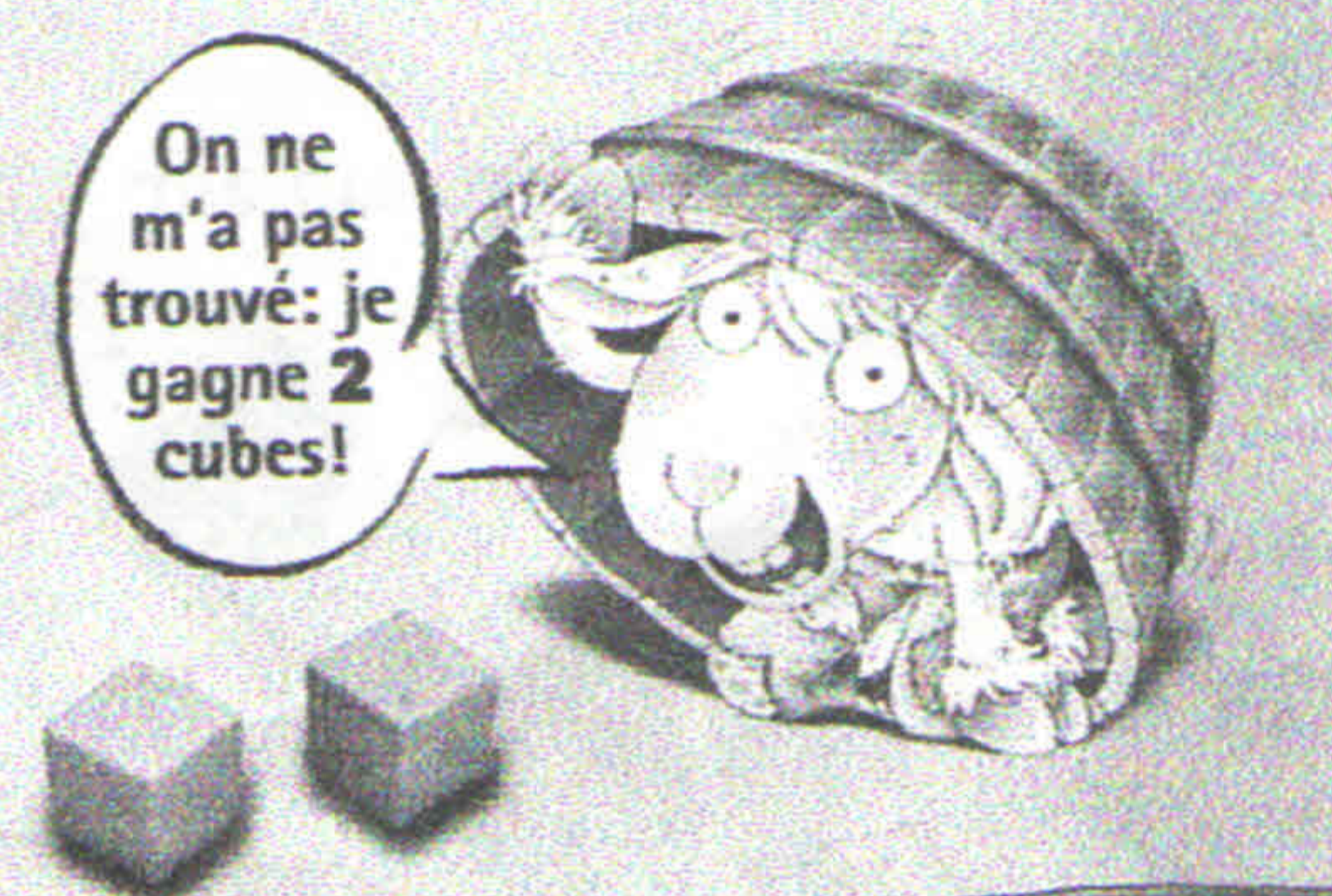
- ➡ chaque joueur qui n'est pas découvert récupère son agneau ; en récompense pour sa bonne cachette, il reçoit **un cube** ;
- ➡ ceux qui étaient cachés en-dessous de la **bassine** reçoivent deux **cubes**.
- ➡ le loup n'a pas regardé dans **l'horloge**? Excellent ! Pour chaque agneau dans l'horloge, **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 Moyersoen  
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