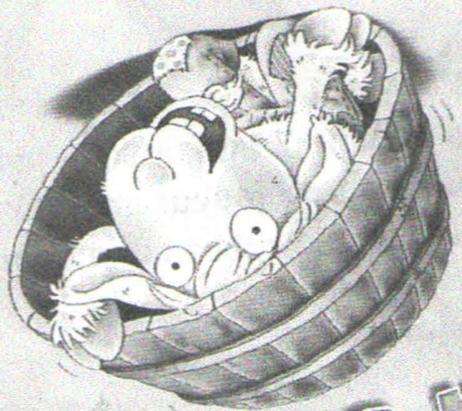


# Cache-moutons



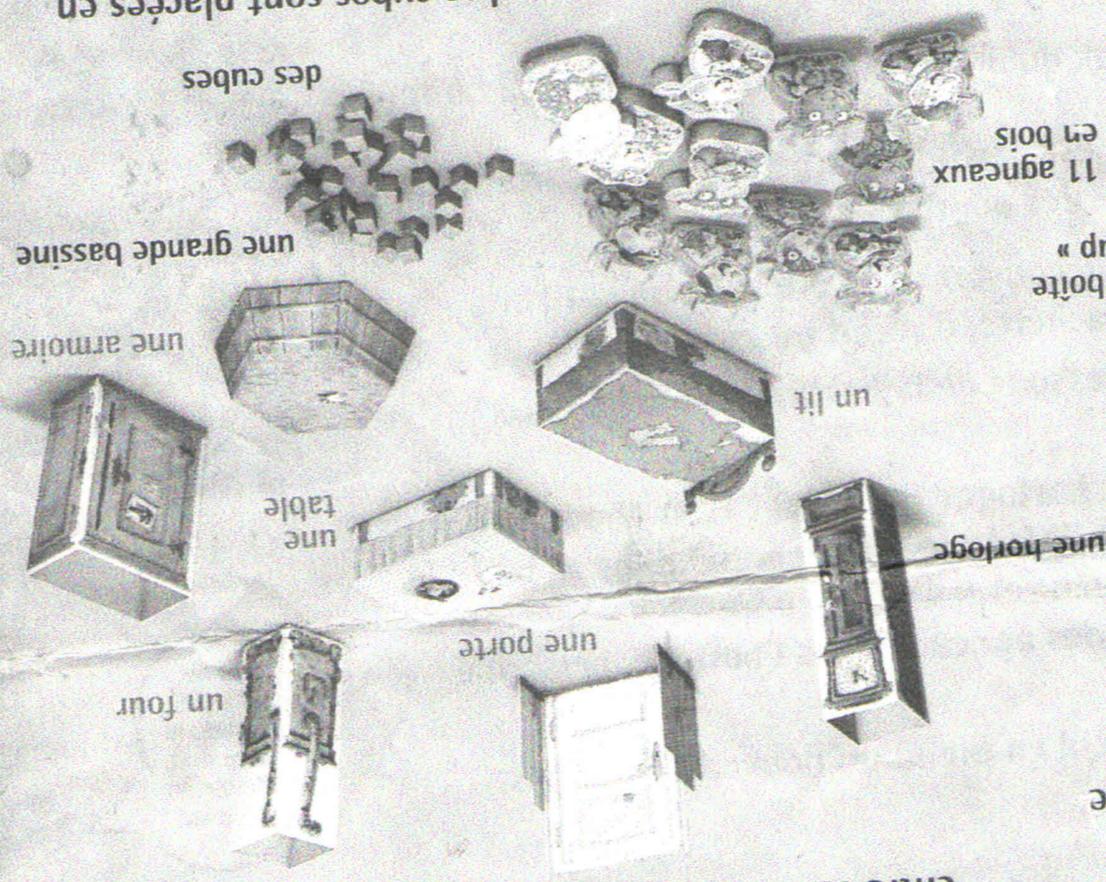
**Jeu de cache-cache pour 2 à 6 agneaux rusés, à partir de 4 ans.**

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:



11 agneaux en bois  
une boîte « loup »  
une horloge  
un lit  
une table  
une porte  
un four  
une armoire  
une grande bassine  
des cubes

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 !

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

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 :

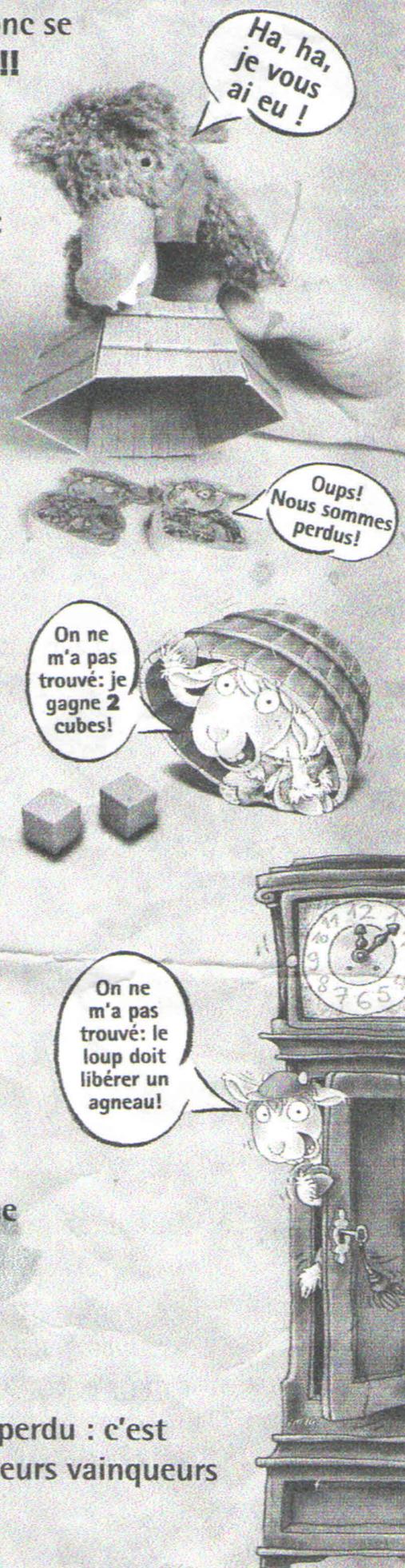
- chaque joueur qui n'est pas découvert récupère son agneau ; en récompense pour sa bonne cachette, il reçoit **un cube** ;
- ceux qui étaient cachés en-dessous de la **bassine** reçoivent deux **cubes**.
- le loup n'a pas regardé dans **l'horloge**? Excellent ! Pour chaque agneau dans l'horloge, **un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