F

Le jeu du Loup

« Promenons-nous dans les bois tant que le loup n'y est pas... Loup y es-tu ? Que fais-tu ? »

« Je mets mon pantalon... »

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 loup magnétique et son chevalet
- 5 vêtements et accessoires magnétiques
- 30 petits jetons : 5 fraises, 5 mûres, 5 fleurs, 5 champignons, 5 escargots, 5 papillons
- 16 jetons ronds (dont 8 jetons de rechange)
- 4 feuilles « cueillette », une face unie, une face avec des silhouettes
- 1 sac pour la pioche et pour le rangement.

Attention, pour jouer, utiliser seulement 8 jetons des 16 jetons ronds. Ces jetons étant beaucoup manipulés, ils sont fournis en double.

Préparation

À faire pour les 3 règles de jeu :

- Mettez les 8 jetons ronds dans le sac ; ils forment la pioche.
- Dispersez les 30 petits éléments pour la cueillette sur le plateau de jeu.
- Installez le loup en collant le chevalet au dos.
- Posez les vêtements et accessoires à côté du loup.

JEU 1 : jouez tous ensemble contre le loup.

Le but du jeu est de ramasser tous les éléments sur le plateau de jeu et de les poser sur les feuilles avant que le loup ne soit entièrement habillé.

Disposez les 4 feuilles, côté vert uni. Elles forment un tapis de feuilles prêt à recevoir votre cueillette. La partie peut commencer. Le joueur le plus jeune commence et pioche, sans regarder, un jeton dans le sac.

- **Est-ce un papillon, une fleur, un escargot, une mûre, un champignon, une fraise ?** Cherche cet élément sur le plateau de jeu. Tu en as trouvé un ? Prends-le et pose-le sur le tapis de feuilles.

- **Une tête de loup ?** Quel dommage ! Tu dois habiller le loup. Mets-lui le vêtement de ton choix.

- **Un trèfle ?** Quelle chance ! Tu peux :
  - soit ramasser 2 éléments de ton choix sur le plateau,
  - soit retirer 1 vêtement au loup si, bien sûr, il en a déjà un sur lui.

Les jetons piochés sont remis dans la pioche, sauf si un joueur pioche un jeton pour lequel il n'y a plus d'élément correspondant sur le plateau. Dans ce cas, il doit retirer ce jeton du jeu et piocher un autre jeton.

Vous jouez ainsi à tour de rôle, en mélangeant bien la pioche entre chaque joueur. Si vous réussissez à ramasser tous les éléments du plateau avant que le loup ne soit entièrement habillé, vous gagnez la partie contre le loup. Vous avez été plus rapides que lui, bravo ! Mais si le loup est entièrement habillé avant que le plateau ne soit vidé, alors c'est lui qui a gagné !

JEU 2 :
jouez les uns contre les autres... mais toujours contre le loup.

Le but du jeu est de remplir le premier sa feuille avant que le loup ne soit entièrement habillé.

Chacun choisit une feuille et la pose devant lui, côté silhouettes visibles. La partie peut commencer. Le joueur le plus jeune commence et pioche, sans regarder, un jeton dans le sac.

• **Est-ce un papillon, une fleur, un escargot, une mûre, un champignon, une fraise ?** Regarde bien ta feuille : si tu as besoin de cet élément, prends-le sur le plateau de jeu et pose-le sur sa silhouette. Si tu n'as pas cet élément sur ta feuille, tant pis : c'est au joueur suivant de jouer.

• **Une tête de loup ?** Quel dommage ! Tu dois habiller le loup. Mets-lui le vêtement de ton choix.

• **Un trèfle ?** Quelle chance ! Tu peux :
- soit ramasser sur le plateau 1 élément dont tu as besoin pour remplir ta feuille,
- soit retirer 1 vêtement au loup si, bien sûr, il en a déjà un sur lui.
- soit retirer 1 élément sur la feuille du joueur de ton choix et le remettre sur le plateau.

Les jetons piochés sont toujours remis dans la pioche. Vous jouez ainsi à tour de rôle, en mélangeant bien la pioche entre chaque joueur. Le gagnant est celui qui réussit le premier à remplir sa feuille. Mais attention, si le loup est entièrement habillé avant qu'un joueur n'ait fini de compléter sa feuille, alors c'est lui qui a gagné et tous les joueurs ont perdu.

Remarque : une fois que le premier joueur a rempli sa feuille, les autres peuvent continuer la partie.

JEU 3 :
tu joues seul contre le loup.

Le but du jeu est de remplir ta feuille avant que loup ne soit entièrement habillé.

Tu choisis une feuille et tu la poses devant toi, côté silhouettes visibles. La partie peut commencer. Pioche, sans regarder, un jeton dans le sac.

• **Est-ce un papillon, une fleur, un escargot, une mûre, un champignon, une fraise ?** Regarde bien ta feuille : si tu as besoin de cet élément, prends-le sur le plateau de jeu et pose-le sur sa silhouette. Si tu n'as pas cet élément sur ta feuille, tant pis, pioche un autre jeton.

• **Une tête de loup ?** Quel dommage ! Tu dois habiller le loup. Mets-lui le vêtement de ton choix.

• **Un trèfle ?** Quelle chance ! Tu peux :
- soit ramasser sur le plateau 1 élément dont tu as besoin pour remplir ta feuille,
- soit retirer 1 vêtement au loup si, bien sûr, il en a déjà un sur lui.

Remets toujours les jetons piochés dans la pioche. Pour gagner, tu dois remplir ta feuille avant que le loup ne soit entièrement habillé. Vite, vite ! Mais gare au loup : s'il est habillé avant que tu n'aies fini de compléter ta feuille, c'est lui qui a gagné !

© 2005 Nathan Jeux.
Service consommateurs : info@diset.com