

Fuyons le loup !

Un jeu avec berger et moutons pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans.**

Durée du jeu : env. 15 minutes

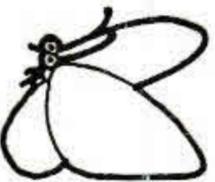
Conception du jeu : Sandra Küntzel / Karin Penntner

Création graphique : Renate Seelig

Quel péle-mêle dans ce troupeau ! Le soir arrive lentement et il faut faire rentrer les moutons dans quatre enclos de différentes couleurs (une barrière entoure chaque enclos où les moutons seront parqués et surveillés par le berger et le chien).
Mais attention : le loup vient fait son apparition de temps en temps et fait fuir l'un des moutons.

Contenu du jeu :

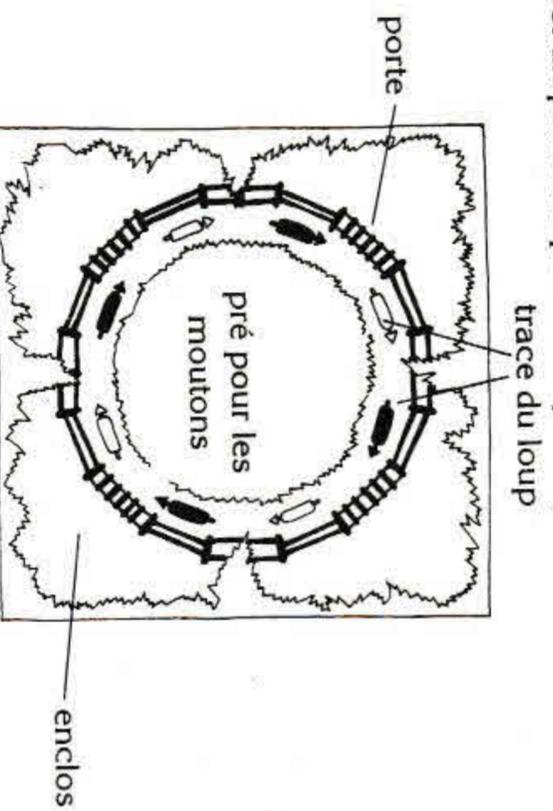
- 1 plateau de jeu en bois
- 13 moutons
- 1 loup
- 1 berger
- 28 pions
- 1 petit sac



Règle résumée :
parquer les moutons dans son enclos

But du jeu :
Celui qui fait rentrer le plus de moutons possible dans son enclos gagne le jeu.

Préparatifs :
Le plateau de jeu illustre un pré, quatre enclos de couleurs différentes et un parcours pour le loup composé de cases.



mettre les moutons, le loup et le berger en place et mettre les pions dans le sac

tirer 1 pion

blanc : mouton va dans l'enclos

noir : le loup rentre en piste

mouton prend la fuite

Posez les **13 moutons** au milieu du **pré**. Le **berger** et le **loup** attendent à côté du plateau de jeu. Mettez les **pions dans le sac** et posez celui-ci à portée de main. Choisissez la couleur de l'**enclos** dans lequel vous ferez rentrer vos moutons. Si vous jouez à deux, prenez deux enclos placés l'un en face de l'autre. Si **moins de quatre enfants** jouent, mettez un mouton dans chaque enclos qui n'appartient à aucun joueur.

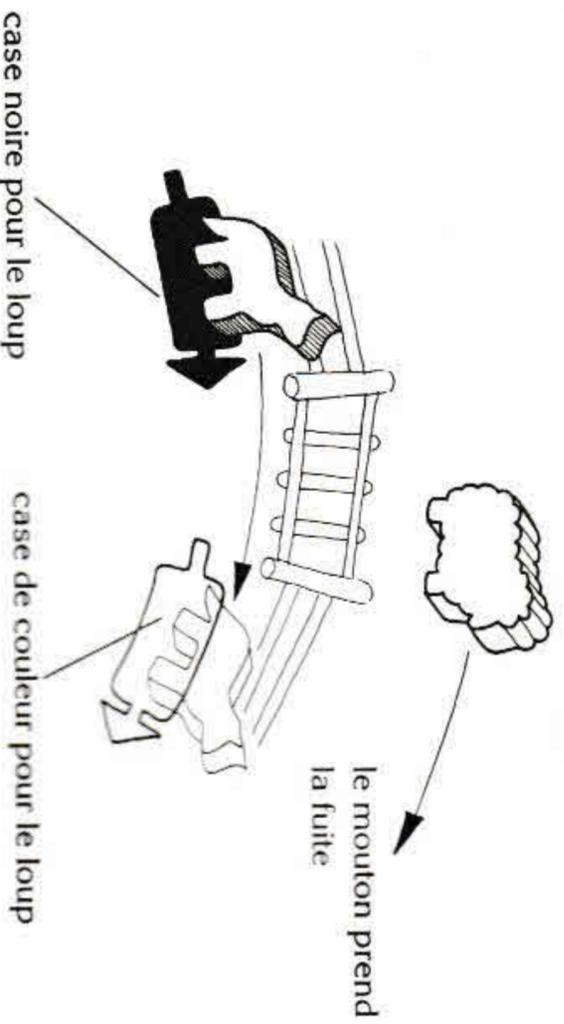
Règle du jeu :

Qui a la „fourrure“ la plus épaisse sur la tête ? C'est toi qui commence. Tire un pion du sac.

Quelle couleur as-tu ?

Blanc : Tu as le droit de prendre un **mouton qui se trouve dans le pré** et de le mettre dans ton enclos.

Noir : Mets le **loup** sur une case quelconque du parcours. Si un pion noir est à nouveau tiré au cours du jeu, le loup avance alors d'une case. Il va toujours dans le sens de la flèche. S'il arrive devant un enclos dans lequel il y a des moutons, l'un des moutons prend vite la fuite. Il va se réfugier dans l'enclos situé à côté dans le sens des aiguilles d'une montre.



gris : le berger arrive pour protéger l'enclos le berger s'en va

Gris : Mets le **berger** dans ton enclos. Il va **protéger tes moutons**. Maintenant, le loup ne plus chasser un seul mouton de ton enclos. Le berger reste dans ton enclos jusqu'à ce que le prochain pion gris soit tiré par un joueur. Il ira alors dans l'enclos du joueur qui a tiré le pion gris.

pion de la couleur de ton enclos : tu donnes 1 mouton, pion d'une autre couleur : tu reçois 1 mouton

le plus de moutons parqué dans l'enclos : jeu gagné

5 moutons dans l'enclos

Jaune, orange, rouge ou bleu : Si tu as tiré un pion de la couleur de ton enclos, tu donnes un de tes moutons qui se trouve dans ton enclos à n'importe quel autre joueur. Si tu as tiré un pion qui n'est pas de la couleur de ton enclos, tu as le droit de prendre un mouton dans l'enclos de la couleur du pion.

Remets le pion dans le sac.

C'est au tour du joueur assis à côté de toi dans le sens des aiguilles d'une montre. Il tire un pion et déplace soit un mouton, soit le berger ou le loup.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de moutons dans le pré. Celui qui a rentré le **plus de moutons** dans son enclos gagne le jeu.

Variante pour 2 joueurs / pour les petits :

Si seulement deux enfants jouent, on peut fixer le nombre de moutons qu'il faut rentrer, p. ex. à cinq. Celui qui a **rentré en premier cinq moutons** est le gagnant.

Own color: give away 1 lamb, color of other player: get 1 lamb

Yellow, orange, red and blue:
If you draw a counter of your **own color**, give away one of your lambs to any of the other players.
If you get a counter with **the color of another player**, you may take a lamb from the fold of that color.

Put the counter back into the bag.

It's the turn of the next player in a clockwise direction. He or she draws a counter and moves a lamb, the shepherd or the wolf.

End of the game:

When all the lambs are gathered in the folds, the game is over.

The player who has the **most lambs** in his/her fold, wins the game.

Game variant for 2 players/ younger players:

If only 2 children/ younger children are playing, the amount of lambs that have to be gathered in the fold can be limited, let's say to **five**. The player who **first gathers five lambs in his/her fold**, wins the game.

most lambs in fold: winner

5 lambs in the fold