

Cache-toi vite !

Le jeu de cartes

Un jeu de mémoire fabuleux pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Durée de la partie : env. 10 minutes

Avant que la chèvre ne parte dans la forêt, elle fait ses recommandations à ses chevreaux : « Faites surtout bien attention au méchant loup ». Bien que les chevreaux aient fait attention, le loup rusé est parvenu à rentrer dans la maison. Heureusement que les chevreaux ont vite pu se cacher. Le loup va-t-il les trouver?

Contenu du jeu

1 loup

6 cachettes (cartes)

26 cartes de chevreaux

1 dé multicolore

1 règle du jeu

Idée

Les chevreaux se cachent pour ne pas être attrapés par le loup. Les joueurs peuvent cependant se sauver si, après avoir été bien attentifs, ils savent combien de chevreaux sont dessinés sur chacune des cartes posées en dessous des six cachettes en

couleur. Le dé multicolore indique dans quelle cachette ils doivent chercher les chevreaux. Celui qui pourra également annoncer le bon nombre de chevreaux récupère la carte correspondante. Le but du jeu est de récupérer en premier six cartes de chevreaux.

Préparatifs

Mélanger les cartes de chevreaux et les empiler faces cachées. En retourner six et les poser en cercle au milieu de la table. Chaque joueur mémorise le nombre de chevreaux représentés sur les cartes. Ensuite, poser une cachette sur chacune des cartes. Mettre le loup sur n'importe quelle cachette. Préparer le dé multicolore.

Déroutement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui peut le mieux bêler comme un chevreau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Est-ce que le loup se trouve sur la cachette de la même couleur que le dé ?

- Oui ?

Quelle malchance ! Chasse le loup et pose-le sur une autre cachette. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- Non ?

Le suspens commence ! Réfléchis bien et dis tout fort le nombre de chevreaux que tu penses trouver sur la carte recouverte par la cachette. Soulève la cachette et vérifie :

As-tu annoncé le bon nombre ?

Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi face cachée. Ensuite tu tires une autre carte de la pile, nommes le nombre de chevreaux représentés et poses la cachette dessus.

As-tu annoncé un mauvais nombre ?

Domage ! Tu ne peux pas sauver de chevreaux pendant ce tour et n'es donc pas récompensé. Repose la cachette sur la carte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré six cartes de chevreaux: c'est lui le gagnant.