

## **Chevreaux gare au loup!**

Un jeu de mémoire 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 (boîtes)

30 jetons 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 les sauver si, après avoir été bien attentifs, ils savent combien de chevreaux se trouvent sous chacune des boîtes. Le dé multicolore indique sous quelle boîte ils doivent

chercher les chevreaux. Celui qui pourra annoncer le bon nombre récupère 1 chevreau. Le but du jeu est de récupérer en premier 8 chevreaux.

### **Préparatifs**

Placer 5 chevreaux sous chacune des 6 boîtes et poser le loup sur l'une d'elle. Chaque joueur mémorise le nombre de chevreaux se trouvant sous chaque boîte. Préparer le dé multicolore.

### **Déroulement 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 sous la boîte. Soulève la cachette et vérifie :

As-tu annoncé le bon nombre ?

Super ! Tu récupères 1 jeton (chevreau) et le poses devant toi.

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 boîte sur les chevreaux.

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 8 chevreaux: c'est lui le gagnant.