

Nathan

LE JEU DU LOUP



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
- 8 jetons ronds
- 4 feuilles « cueillette »
- 1 sac en tissu pour la pioche

JEU COOPÉRATIF

DÈS 3 ANS

1-4 JOUEURS

15 MIN.

Préparation (pour les 3 règles de jeu) :

- Mettre les 8 jetons ronds dans le sac : ils forment la pioche.
- Disperser les 30 petits éléments pour la cueillette sur le plateau de jeu.
- Installer le chevalet du Loup à côté du plateau.
- Poser 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.

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



Si c'est 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.



C'est la **tête du Loup** ? Quel dommage ! Tu dois habiller le Loup. Mets-lui le vêtement de ton choix.



C'est un **trèfle** ? Quelle chance ! Tu peux :

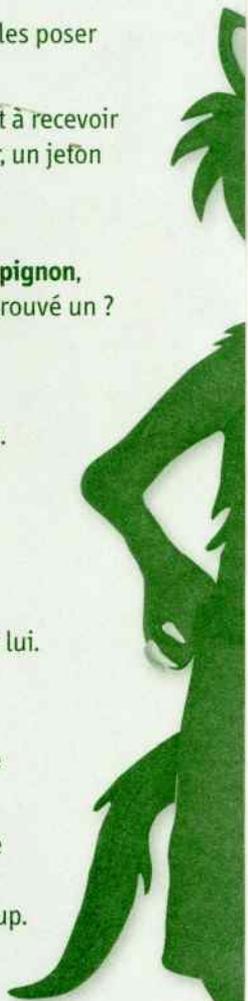
- soit ramasser 2 éléments de ton choix sur le plateau,
- soit retirer 1 vêtement au Loup si, bien sûr, il en a déjà un sur lui.

Les **jetons piochés** sont **remis dans le sac**. Si un joueur pioche un jeton pour lequel il n'y a plus d'élément correspondant sur le plateau, **il le retire** du sac et en **pioche un autre**.

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.

Bravo, vous avez été plus rapides que lui !

Mais si le Loup est **entièrement habillé** avant que le plateau ne soit vidé, alors **c'est lui qui a gagné !**



Jouez les uns contre les autres... et 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 visible.

Le joueur le plus jeune commence et pioche, sans regarder, un jeton dans le sac.



Si c'est 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 suivant de jouer.



C'est la **tête du Loup** ? Quel dommage ! Tu dois habiller le Loup. Mets-lui le vêtement de ton choix.



C'est 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 (s'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 le sac**.

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

Joue seul contre le Loup.

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



Choisis une feuille et pose-la devant toi, côté silhouettes visible.
Pioche, sans regarder, un jeton dans le sac.



Si c'est 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.



C'est la **tête du Loup** ? Quel dommage ! Tu dois habiller le Loup.
Mets-lui le vêtement de ton choix.



C'est 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.

Les jetons piochés sont **toujours remis dans le sac**.

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** !

Nathan

© 2002 Nathan
Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com