

GARE AU LOUP



Jeu de Rapidité et de Réflexe

A partir de 5 ans
De 2 à 7 joueurs
Environ 10/15 min

Règles

Un joueur prend le gobelet et le dé – c'est le loup, les autres joueurs sont des moutons.
Chaque joueur à 5 vies.

Tous les joueurs placent leur « mouton » au centre de la « prairie » et tiennent fermement la ficelle (sans faire de nœud autour du doigt !).

Le loup retourne le gobelet sur la table en cachant le dé dessous, le secoue et le soulève.
Si **le dé montre 1 ou 6**, les joueurs doivent vite **retirer leurs moutons à l'aide de la ficelle**, pendant que le **loup doit essayer d'attraper avec le gobelet le maximum de moutons sur la prairie**.

Chaque mouton capturé paye une « vie » au loup, les moutons trop peureux qui partent de la prairie alors que le dé montre 2, 3, 4 ou 5 donnent également une vie. Par contre si le loup n'attrape aucun mouton ou s'il attrape des moutons alors que le dé montre un autre chiffre que 1 ou 6, il doit lui-même payer une « vie » à chaque mouton et passer le gobelet au joueur suivant.
Le mouton capturé par erreur devient loup et le **loup devient mouton**, mais chacun garde ses vies restantes

Les joueurs sont éliminés au fur et à mesure qu'ils n'ont plus de « vies ».
Le gagnant est celui qui reste le dernier.

Ce jeu n'est absolument pas réservé aux enfants !