



Règles du jeu

Un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 6 joueurs, dès 5 ans, de Jean-Marc COURTIL illustré par David REVOY.

• Matériel



• But du jeu

Etre le premier à posséder 5 jetons.

• Préparation du jeu

Distribuer 2 jetons à chacun et les placer devant soi.

Le reste des jetons forme la **RÉSERVE**. Mélanger les cartes.

Disposer au centre de la table les 3 éléments suivants :

1. Le paquet de cartes faces cachées qui sera la **PIOCHE**(*),
2. Le pion **MOUTON**.
3. Autant de pions **BOBBY** que le nombre de joueurs moins un.

Exemple : Pour 4 joueurs, il faut 3 pions BOBBY.

(*) Les joueurs peuvent aussi décider de se répartir équitablement les cartes. Chacun aura donc sa propre **PIOCHE**.

• Déroulement du jeu

Le tour de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence la partie ; il retourne rapidement la carte du dessus de la **PIOCHE** et la pose, face visible, à côté, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir en même temps. En fonction du dessin de la carte, tous les joueurs doivent réagir ou ne rien faire :

- Si le loup surgit, il faut attraper un pion **BOBBY**.



Le joueur qui n'a pas attrapé de pion **BOBBY** perd un jeton qu'il remet dans la **RÉSERVE**.

- S'il y a un ou plusieurs moutons et aucun loup, il faut attraper le pion **MOUTON**.



Le joueur qui a attrapé le pion **MOUTON** gagne un jeton qu'il prend dans la **RÉSERVE**.

- Il ne faut pas réagir dans les autres cas : Aucun mouton **OU** au moins un mouton et un loup caché.



Tout joueur qui touche ou qui prend un pion **BOBBY** ou un pion **MOUTON** perd un jeton qu'il remet dans la **RÉSERVE**.

La partie continue avec le joueur suivant qui retourne une nouvelle carte ; chacun devant réagir à nouveau en fonction du dessin de la carte. Quand la **PIOCHE** est épuisée, mélanger les cartes et reformer la **PIOCHE**.

• Elimination d'un joueur

Le joueur qui perd tous ses jetons est éliminé et on enlève alors un pion **BOBBY** avant de continuer la partie.

• Victoire

Le premier joueur qui a 5 jetons gagne la partie. Pour des parties plus longues, augmenter le nombre de jetons nécessaire pour gagner.

• Parties avec handicap

Il est possible de donner un nombre initial de jetons différent à chaque joueur afin d'équilibrer le jeu en fonction des âges.

Exemple : Thomas et Chloé jouent avec leur deux enfants, Lucas et Léa, âgés de 5 et 6 ans. Les parents commencent avec 2 jetons chacun alors que leurs enfants commencent avec 3 jetons chacun.



«Pour mon fils adoré, Manu, qui m'a beaucoup aidé pour ce jeu. Merci fiston...»
J.M. COURTIL

Exemple de partie en cours à 4.

