

Loup, loup ! Y-es-tu ?

Règles du jeu

<http://criskool.eklablog.fr/>

2 à 3 joueurs + 1 arbitre

Matériel :



Un plateau de jeu



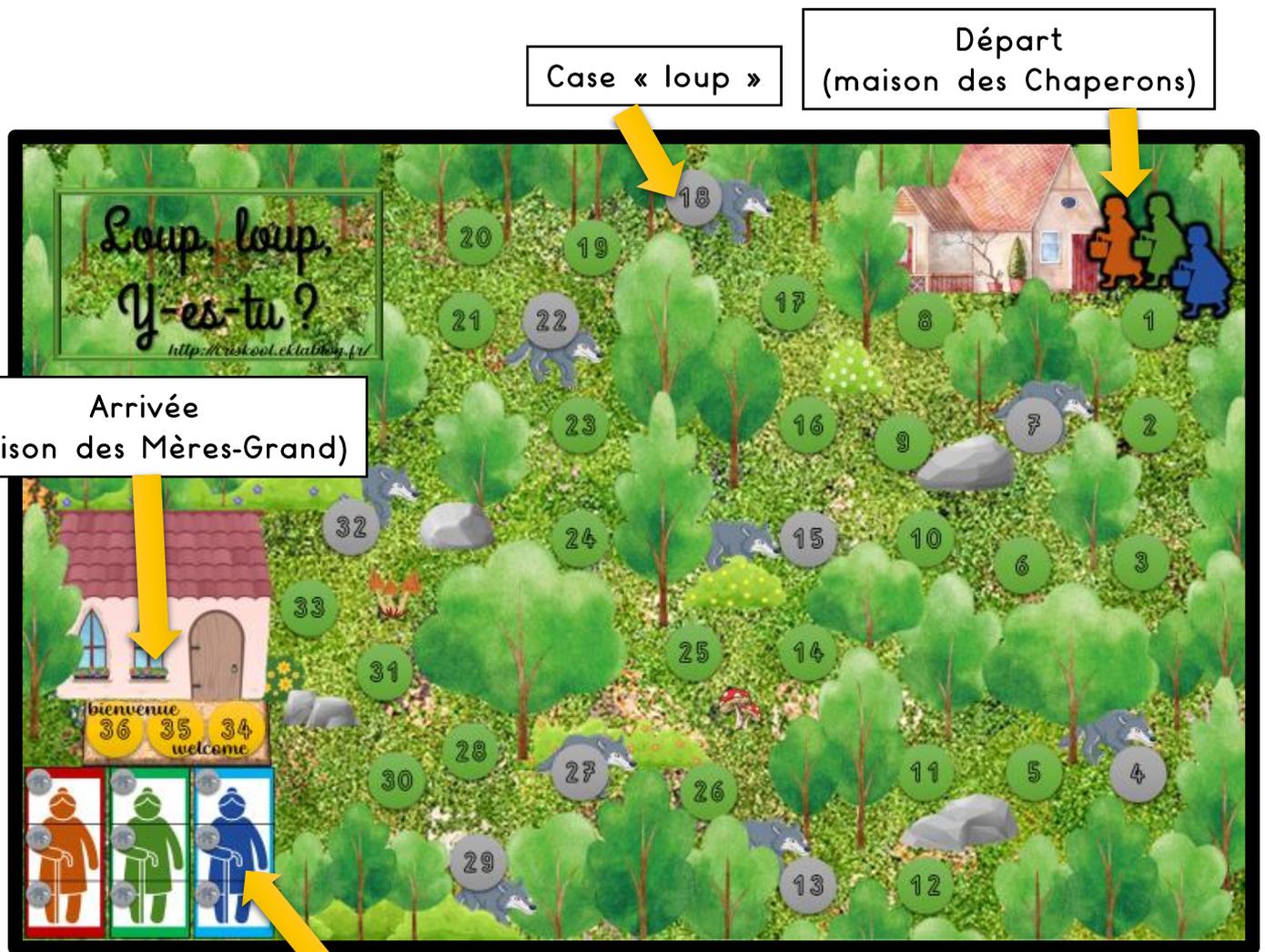
1 pion par joueur
(chaperon rouge, chaperon vert, chaperon bleu)



1 dé à six faces



9 jetons
(si possible : 3 verts, 3 bleus, 3 rouges)



Case « loup »

Départ
(maison des Chaperons)

Arrivée
(maison des Mères-Grand)

Les Mères-Grand : les jetons marquent l'avancée du loup vers la maison. Quand les jetons recouvrent l'une d'elle, le joueur de la même couleur a perdu !

But du jeu :

Le petit Chaperon doit apporter un panier à sa Mère-Grand de l'autre côté de la forêt.

La Mère-Grand est en danger car le Loup rôde dans les bois : chaque fois que le Chaperon rencontre le Loup, il lui indique le mauvais chemin, et le Loup arrive plus vite chez Mère-Grand.

Le Chaperon doit arriver avant le Loup pour que Mère-Grand soit sauvée !

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent les uns après les autres.

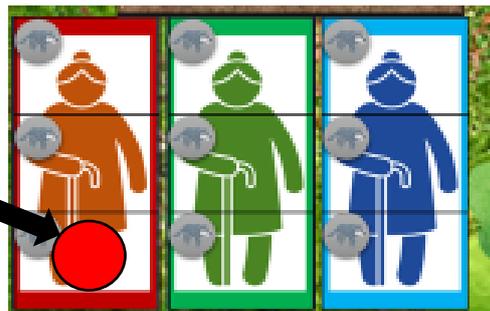
Ils lancent le dé et avancent du nombre de cases correspondant.

Les cases ne sont pas toujours proches, obligeant à additionner la case de départ et de dé afin de déterminer la case d'arrivée.

→ Si un joueur arrive sur une case verte : son tour est fini.

→ Si le joueur arrive sur une case grise, c'est une case « loup » : il doit placer un jeton sur sa Mère-Grand.

Ici le joueur rouge s'est arrêté sur une case grise : il place un jeton rouge sur une des trois cases de sa Mère-Grand.



Si un chaperon s'arrête 3 fois sur une case Loup, il a perdu : le Loup est arrivé avant lui chez sa Mère-Grand. Sa partie est terminée !

Lorsqu'un joueur arrive sur une des cases « 34 », « 35 », « 36 » (ou la somme de sa case et du dé est supérieure à 36), le joueur arrive à la maison de Mère-Grand.

Fin de partie :

- La partie se termine dès qu'un joueur est parvenu sur une des cases jaunes avant le Loup (il n'y a pas 3 jetons sur sa Mère-Grand), il a gagné la partie.
- La partie est terminée dès que tous les joueurs ont perdu contre le Loup (chaque joueur a déposé 3 jetons sur leur Mère-Grand): il n'y a pas de gagnant.