

À POIL LE MOUTON

GARE AU LOUP... ET À LA GROSSE MITE !

Jeux
Faugère®

JF001

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
4-5 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

10 à 15
minutes

NOMBRE JOUEURS

2 à 4

CONTENU DU JEU : 4 plaquettes en bois (moutons) + 1 dé « spécial » + 1 dé numéraire + 24 pions « poils de mouton » (+ extras).

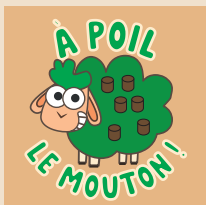
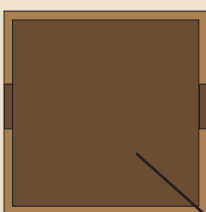
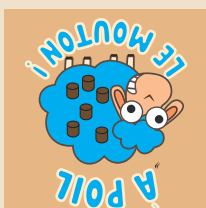
LE BUT DU JEU : Être le dernier à avoir des pions (poils) sur son mouton !

MISE EN PLACE : Chaque berger (joueur) prend un mouton (plaquette) et y plante 6 poils (pions). Le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLE DU JEU : À son tour, le joueur lance le dé « spécial » en cachant le résultat aux autres (on peut le lancer dans la boîte pour le dissimuler). Ce dé a six faces : les chiffres 3, 4 et 5, une tête de loup et deux grosses mites. Selon la face obtenue :

MISE EN PLACE :

6 poils chacun
au début de partie



La boîte peut être utilisée pour y mettre les pions perdus et /ou lancer le dé pour le dissimuler



Le loup : il montre le dé et crie « Gare au loup ! ». Chaque berger passe son mouton, avec les poils qui lui restent, au joueur à sa gauche. On continue la partie avec le mouton reçu : la situation peut se retourner à tout moment !

Un chiffre (3, 4 ou 5) : il garde le dé caché et choisit entre deux possibilités.

1^{re} POSSIBILITÉ, le défi : il montre son chiffre et désigne le joueur de son choix, qui lance le dé numéraire. Si ce joueur fait moins, il perd un poil. S'il fait plus, c'est le lanceur qui perd un poil. En cas d'égalité, personne ne perd de poil.

2^e POSSIBILITÉ, le bluff : il garde le dé caché et annonce « Grosse mite ! », comme s'il l'avait vraiment (voir ci-dessous).



La grosse mite : le joueur garde le dé caché et annonce « Grosse mite ! ». Chaque autre joueur répond « vrai » (il le croit) ou « faux » (il ne le croit pas). On montre alors le dé. Ceux qui se sont trompés perdent un poil. Et si la majorité a vu juste, le lanceur perd lui aussi un poil. Exemple : le lanceur bluffait ; un joueur a dit « vrai », deux ont dit « faux ». La majorité a raison : le lanceur perd un poil, et le joueur qui a dit « vrai » aussi.

Fin de la partie : un joueur dont le mouton n'a plus aucun poil est éliminé. Le dernier berger à avoir encore des poils sur son mouton gagne.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous @jeuxfaugere