alortujou *fabrication jeux de société - animations - ZI Tech Oulrich - 2 rue du Tres Vents - 66400 CERET*
tél. 04 68 87 25 84 -fax 04 68 87 19 65; le site: http://www.alortujou.com - e-mail : alortujou@wanadoo.fr

Gare au loup de 2 à 6 joueurs

Un joueur prend le gobelet et le dé - c'est le loup, les autres joueurs sont des moutons.
Chaque joueur a 5 "vies" (5 pions).
Tous les joueurs placent leur "mouton" au centre de la "prairie" et tiennent fermement la ficelle (sans faire de noeud autour du doigt!). Le loup secoue le gobelet avec le dé, le retourne sur la table 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.
Celui ci 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". Gagnant est celui qui reste à la fin.