



Vite! Cachons- nous!



Règles du jeu



Libellud

Vite! Cachons-nous!

Règles du jeu



Matériel :

- 1 règle du jeu
- 1 marionnette de loup
- 7 meubles en carton
- 7 figurines de chevreaux en bois
- 49 jetons caillou/chevreau en carton



« Il était une fois une vieille chèvre qui avait sept chevreaux et les aimait comme chaque mère aime ses enfants.

Un jour, elle voulut aller dans la forêt pour rapporter quelque chose à manger, elle les rassembla tous les sept et leur dit :

- « Je dois aller dans la forêt, mes chers enfants.

Faites attention au loup ! S'il arrivait à rentrer dans la maison, il vous mangerait tout crus. Ce bandit sait jouer la comédie, mais il a une voix rauque et des pattes noires, c'est ainsi que vous le reconnaîtrez. »

- « Ne t'inquiète pas, maman, » répondirent les chevreaux, « nous ferons attention. Tu peux t'en aller sans crainte. »

La vieille chèvre bêla de satisfaction et s'en alla. Peu de temps après, quelqu'un frappa à la porte... »

Frères Grimm – Contes de l'enfance et du foyer, Vol. 1 - 1812



Mise en place

Éparpillez les meubles sur la surface de jeu. Prenez soin de les espacer suffisamment les uns des autres.

Un joueur est désigné pour incarner le loup. Il prend la marionnette du loup qu'il met à l'un de ses doigts.

Quant aux autres joueurs, ils incarnent les chevreaux.

Chacun d'eux prend une figurine de chevreau. Celles non utilisées sont replacées dans la boîte.

La réserve de jetons est placée de côté, de façon à être facilement accessible sans gêner le bon déroulement du jeu.

La partie de cache-cache de salon peut commencer !

Règles du jeu



Vite! Cachons- nous!



Déroulement de la partie :

● Début du tour : les chevreaux partent se cacher

Le loup se retourne et ferme les yeux. Il compte lentement et distinctement jusqu'à 10.

Pendant ce temps, les chevreaux vont se cacher. Pour cela, chacun place sa figurine (debout ou à plat) sur la surface de jeu à côté ou sous un meuble. Plusieurs chevreaux peuvent utiliser la même cachette.



Exemple : un chevreau peut cacher sa figurine dans l'armoire ou le poêle, derrière la porte ou l'horloge, sous la bassine ou le lit...

● Le loup part à leur recherche

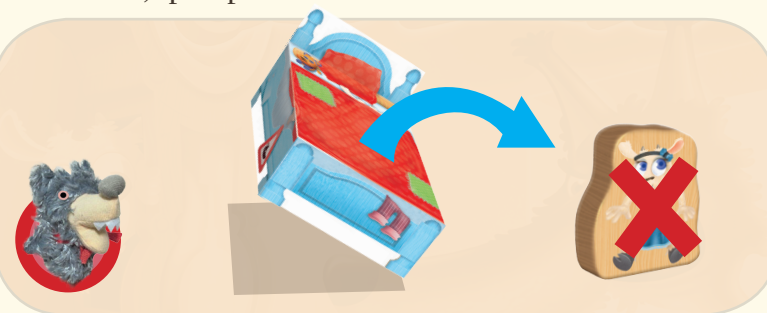
Le loup termine le décompte, se retourne et pousse un grognement.

Les chevreaux qui n'ont pas eu le temps de se cacher sont immédiatement capturés.

Le loup renifle un peu partout à l'aide de la marionnette. Il n'a pas le droit de quitter sa place, ni de regarder dans ou derrière les meubles.

Puis, il soulève tour à tour 2 meubles. Tous les chevreaux découverts sont capturés.

Pour chaque chevreau capturé, le loup gagne 1 jeton *chevreau*, qu'il place devant lui.



Exemple 1 : le loup soulève un meuble, il n'y a rien. Les chevreaux bêlent de soulagement.



Exemple 2 : Le loup soulève un autre meuble et il capture 2 chevreaux dépités (jetons *chevreau*).

3

Vite! Cachons-nous!

Règles du jeu

● Les chevreaux échappent au loup

Chaque chevreau non découvert révèle sa cachette, gagne 1 jeton *caillou* et bêle de joie.

De plus, si un chevreau était caché dans :

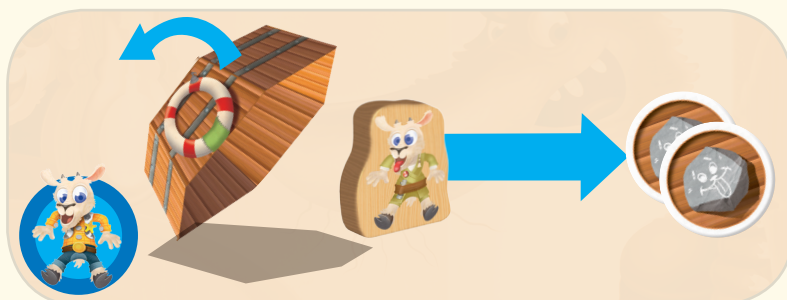
● **La bassine** : le chevreau gagne un deuxième jeton *caillou*.

● **L'horloge** : le chevreau oblige le loup à défausser 1 de ses jetons *chevreau* (s'il en a). Ce dernier est remplacé dans la réserve.

Les chevreaux placent devant eux les jetons *caillou* gagnés.



Exemple 1 : deux chevreaux sortent du poêle et gagnent 1 jeton *caillou* chacun.



Exemple 2 : un chevreau sort de sous la bassine et gagne 2 jetons *caillou*.



Exemple 3 : un chevreau sort de l'horloge et gagne 1 jeton *caillou*, tandis que le loup perd un jeton *chevreau*.

● Fin du tour

Les chevreaux récupèrent leur figurine, les meubles sont remplacés sur la surface de jeu et un nouveau tour peut commencer.



Fin de la partie :

Si, après avoir soulevé un meuble, le loup possède 7 jetons *chevreau* ou plus, la partie prend fin immédiatement et le loup gagne la partie.

Si, à la fin d'un tour, un chevreau possède 7 jetons *caillou* ou plus, la partie prend fin. Le ou les chevreau(x) avec le plus de jetons gagne(nt) la partie.



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

