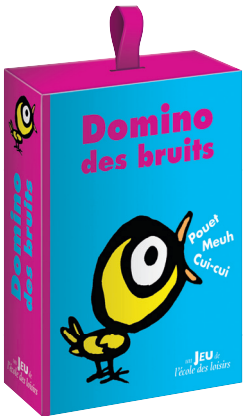


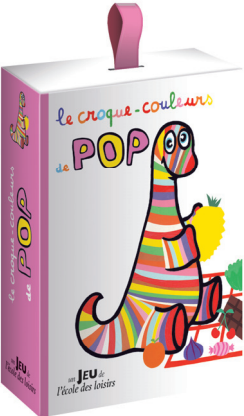
Retrouvez dans la même collection :



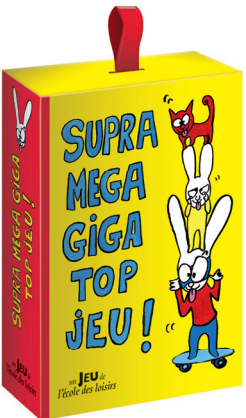
Dès 3 ans
De 2 à 4 joueurs



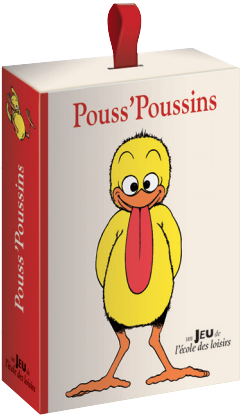
Dès 3 ans
De 2 à 4 joueurs



Dès 3 ans
1 joueur et +



Dès 4 ans
2 joueurs et +



Dès 5 ans
2 joueurs et +



Dès 5 ans
2 joueurs et +



© Illustrations Mario Ramos

playBac

l'école des loisirs

C'EST QUI LE PLUS FORT ?

Retrouvez l'univers de Mario Ramos



Dès 4 ans
De 1 à 6 joueurs

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 6 cartes rectangulaires « Loup »
- 37 jetons : dont 14 paires de jetons « Personnage », 9 jetons spéciaux (1 jeton « Attention au loup ! », 2 jetons « Ballon perdu », 2 jetons « Roi des animaux », 2 jetons « Tour de la forêt », 2 jetons « J'ai la banane »)
- 1 roue

But du jeu

Un jeu collaboratif dont le but est de sauver tous les personnages de la forêt avant que le loup ne les mange tout crus !
Retrouvez vite les 14 paires de jetons « Personnage » avant que toutes les cartes rectangulaires « Loup » ne soient retournées.

Préparation du jeu

Disposer les 6 cartes rectangulaires « Loup », faces cachées, sur l'emplacement réservé, en haut du plateau et dans l'ordre des numéros indiqués.

Placer la roue à côté du plateau.

Selon le nombre de joueurs, sélectionner le bon nombre de jetons et les étaler, faces cachées, sur le plateau :

- 1 joueur : 5 paires « Personnage »
- 2 joueurs : 10 paires « Personnage » + 2 paires « jetons spéciaux »
- 3 joueurs et plus : 14 paires « Personnage » et l'ensemble des jetons spéciaux (voir paragraphe « Les jetons spéciaux »)



À noter :

Pour des parties plus corsées, ajouter le jeton « Attention au Loup » ! (voir paragraphe « Les jetons spéciaux »)
Si vous souhaitez augmenter le nombre de jetons pour des parties de 1 et 2 joueurs, c'est possible ! À vous de montrer au loup qu'ensemble, vous êtes les plus forts !

Déroulement du jeu

Sur les jetons sont représentés tous les personnages à sauver des griffes du loup !
À tour de rôle, les joueurs tournent la roue et s'entraident pour constituer des paires.
Les joueurs jouent tous ensemble contre le loup.
Toutes les paires de personnages doivent être trouvées avant que la dernière carte rectangulaire « Loup » ne soit retournée, face visible.

Celui qui imite le mieux le cri du loup commence la partie. Si tous les cris de loup sont réussis, le plus jeune joueur commence la partie.

Il tourne alors la roue et réalise la consigne indiquée par la flèche :

Retourne un jeton : le joueur retourne un jeton de son choix, mémorise son emplacement et le remet, face cachée. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Retourne deux jetons : le joueur retourne deux jetons pour essayer de constituer une paire. S'il retourne une paire, il la retire du jeu. Le personnage représenté est alors sauvé ! Sinon, il remet les jetons en place, faces cachées. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Retourne trois jetons : le joueur retourne trois jetons pour essayer de constituer une paire. S'il retourne une paire, il la retire du jeu. Le personnage représenté est alors sauvé ! Il remet le troisième jeton en place et c'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Loup : le joueur retourne, **face visible**, une carte rectangulaire « Loup » encore non découverte sur le haut du plateau.
À **noter** : les joueurs retournent les cartes rectangulaires « Loup » en suivant l'ordre indiqué par les numéros, de la gauche vers la droite.
C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Loup brûlé : le joueur retourne, **face cachée**, la dernière carte rectangulaire « Loup » découverte sur le haut du plateau. Si aucune carte rectangulaire « Loup » n'est encore face visible, le joueur peut rejouer et tourne la roue à nouveau.
À **noter** : les joueurs retournent les cartes rectangulaires « Loup » en suivant l'ordre indiqué par les numéros, de la droite vers la gauche.
C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



La bonne fée : le joueur décide de l'action de son choix parmi les cinq précédentes. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Les jetons spéciaux :

Le descriptif suivant s'applique uniquement si vous avez sélectionné au préalable les jetons spéciaux concernés.



« **Attention au loup !** »
Lorsqu'un joueur retourne ce jeton, le loup avance !
Le joueur retourne alors, **face visible**, une carte rectangulaire « Loup » en suivant l'ordre indiqué par les numéros, de la gauche vers la droite.
Le joueur retire ensuite le jeton « Attention au loup ! » du plateau.
C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.
Ce jeton a le même effet que la case « Loup » de la roue.



« **Ballon perdu !** »
Le ballon du Petit Chaperon rouge s'est envolé !
Elle crie et pleure si fort pour le récupérer qu'elle fait peur au loup qui retourne dans sa tanière ! Une fois cette paire remportée, le joueur retourne, **face cachée**, la dernière carte rectangulaire « Loup » découverte sur le plateau. Ce jeton a le même effet que la case « Loup brûlé » de la roue. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



« **Roi des animaux** »
Une fois cette paire découverte, le joueur a le droit de retourner immédiatement deux jetons sans tourner la roue !
S'il trouve une paire, il la sort du plateau. Sinon il replace les jetons, faces cachées.
C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



« **Tour de la forêt** »
Une fois cette paire remportée, le joueur retourne tous les jetons sur le plateau, faces visibles, pendant quinze secondes afin de les mémoriser.
Pendant ce temps, tous les joueurs chantent ensemble : « Promenons-nous dans les bois, tant que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait, mais comme il n'y est pas, il nous mangera pas ! »
À la fin de la chanson, le joueur doit remettre l'ensemble des jetons, faces cachées.



« **J'ai la banane** »
Le joueur qui retourne cette paire a le droit de chatouiller son voisin de droite.

Fin de la partie :

La partie est gagnée si tous les personnages sont sortis de la forêt (toutes les paires ont été formées) avant que toutes les cartes rectangulaires « Loup » n'aient été retournées, faces visibles.
Si toutes les paires de personnages n'ont pas été trouvées, le loup aura été le plus fort et il faut alors recommencer une partie !