

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Geißlein versteck dich!

Nr. 4449

Little kid, hide! • Cache-toi vite ! • Geitje, verstop je!



Jeu Habermas n° 4449

Cache-toi vite !

Un fabuleux jeu de mémoire pour **2 à 4 joueurs** de **4 à 99 ans**.
Avec une variante pour les joueurs les plus jeunes.

Idee : Christine & Wolfgang Lehmann
Illustration: Silvio Neuendorf
Durée d'une partie : env. 15 minutes

Avant que la chèvre ne parte dans la forêt, elle fait ses recommandations à ses chevreaux : « Faites surtout bien attention au méchant loup ! ». Mais bien que les chevreaux aient fait attention, le loup rusé est parvenu à rentrer dans la maison. Heureusement que les chevreaux ont pu vite se cacher. Le loup va-t-il les trouver ?

Celui qui voudra connaître la réponse pourra lire la suite de l'histoire « Le loup et les sept chevreaux » à la fin de la règle.

Contenu :

- 6 cachettes de couleur
- 30 chevreaux
- 1 loup
- 1 dé multicolore (6 couleurs)
- 1 dé multicolore (3 couleurs, pour la variante simplifiée)
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Quel joueur va deviner le nombre de chevreaux cachés dans une cachette et va pouvoir en sauver sept avant qu'ils ne tombent entre les pattes du loup ?

Préparatifs :

Il y a **six cachettes de différentes couleurs** : la bassine (verte), le lavoir (jaune), le poêle (rouge), le lit (orange), la table (violette), l'armoire (bleue). Les poser en cercle et mettre **cinq chevreaux** sous chaque cachette. Mettre le **loup** au centre du cercle et préparer le **dé multicolore** à 6 couleurs.



Le dé multicolore à 3 couleurs sera utilisé pour la variante plus simple.

sauver
7 chevreaux

mettre 5
chevreaux dans
une cachette,
le loup au milieu,
préparer le dé

lancer le dé,
annoncer le
nombre de
chevreaux cachés

bon nombre :
prendre un
chevreau

mauvais nombre :
prendre le loup

encore une fois le
mauvais nombre :
redonner le
chevreau

7 chevreaux
sauvés = victoire !

Le loup a enlevé
6 chevreaux =
tous ont perdu !

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance une fois le dé.

Il réfléchit alors avant d'annoncer combien de chevreaux sont dans la cachette de la couleur du dé. Il soulève la cachette et vérifie s'il a annoncé le bon nombre en comptant les chevreaux.

- **A-t-il annoncé le bon nombre ?**

Il a le droit de prendre un des chevreaux qu'il vient de compter. Il le pose devant lui. Ensuite, il remet la cachette sur les chevreaux restants.

- **Il s'est trompé ?**

Aïe ! Le loup va pointer son museau ! Le joueur ne pourra pas sauver de chevreau pendant ce tour et devra prendre le loup. C'est alors au tour du joueur suivant.

Ce joueur gardera le loup jusqu'à ce qu'un joueur dise à son tour un mauvais nombre.

Attention : est-ce que c'est le joueur qui a déjà le loup qui annonce à nouveau un mauvais nombre ?

Pas de chance ! Il redonne l'un des chevreaux qu'il avait déjà sauvés. Comme le loup vient d'enlever le chevreau, on les pose tous les deux au milieu du cercle.

Si le joueur n'a encore pas de chevreaux, il n'en donne pas, mais garde le loup.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Plus tard au cours de la partie, il y aura des cachettes vides.

Est-ce qu'un joueur a bien deviné que la cachette était vide ? Il lance le dé encore une fois. Cela peut se répéter plusieurs fois, c'est-à-dire jusqu'à ce que le joueur sauve un chevreau ou devine mal le nombre de chevreaux.

Fin de la partie :

La partie est terminée ...

- dès qu'un joueur a pu sauver en premier sept chevreaux, il gagne la partie ;
- **ou** dès que le loup a enlevé sept chevreaux. Dans ce cas, c'est le loup qui gagne et les joueurs perdent tous ensemble !

Variante pour les joueurs les plus jeunes

On pourra simplifier le jeu en ne jouant qu'avec les cachettes jaune, rouge et bleue et le dé aux trois points de couleur. Ici aussi, cacher cinq chevreaux sous chaque cachette, on ne joue pas avec le loup. Le gagnant sera celui qui aura sauvé en premier 4 chevreaux.

Le loup et les sept chevreaux

Il était une fois une vieille chèvre qui avait sept chevreaux.

Un jour qu'elle devait partir dans la forêt, elle fit ses recommandations à ses petits en leur disant de se méfier du loup. « S'il rentre dans la maison », dit-elle, « il ne va faire de vous qu'une seule bouchée. Mais vous le reconnaîtrez à sa grosse voix et à ses pattes noires ».

Elle était à peine partie qu'on frappa à la porte. Quelqu'un dit tout fort : « Ouvrez-moi la porte, mes petits chéris ! Votre maman est de retour et elle a rapporté quelque chose pour chacun d'entre vous ». Mais les chevreaux reconnurent à la grosse voix que c'était le loup et ils n'ouvrirent pas la porte.

Un peu plus tard, il frappa à nouveau à la porte. Cette fois, il avait mangé de la craie pour adoucir sa voix. Mais les chevreaux le reconnurent à ses grosses pattes noires.

A sa troisième tentative, il réussit cependant à les tromper. Il montra ses pattes qu'il avait passées dans la farine et les chevreaux lui ouvrirent la porte.

Quelle catastrophe ! Bien qu'ils aient tous pu se cacher, il en trouva six et les avala d'une seule bouchée. Seul le dernier qui s'était caché dans l'horloge ne fut pas mangé.

Le loup sortit et alla s'allonger dans un pré pour faire une sieste.

Lorsque la chèvre revint à la maison et ne trouva qu'un seul chevreau, son chagrin fut grand. Avec son petit dernier, elle sortit de la maison et trouva bientôt le loup endormi. Comme son énorme ventre n'arrêtait pas de bouger, elle pensa que ses chevreaux étaient encore vivants. Elle lui ouvrit le ventre et en sortit les six chevreaux. Puis, tous ensemble, ils mirent de gros cailloux à la place et elle lui recousu la panse.

Lorsque le loup se réveilla, il avait très soif. Il alla vers un puits et se pencha par dessus la margelle. Comme les pierres pesaient lourd dans son ventre, il perdit l'équilibre et tomba dans le puits où il se noya.

Heureux d'être à nouveau réunis, les chevreaux et la chèvre dansaient de joie autour du puits en chantant : « Le loup est mort, le loup est mort, fini nos soucis ! ».



Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaf GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 66414

Aufl. 2003/1