

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 ne nous mangera pas ! » À la fin de la chanson, le joueur doit remettre l'ensemble des jetons, faces cachées.



« J'ai la banane » = deux jetons

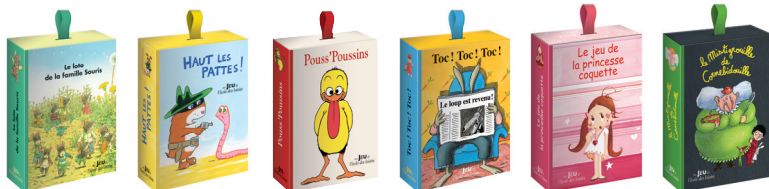
Le joueur qui retourne cette paire a le droit de chatouiller son voisin de droite.

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 « Loup » n'aient été retournées. Si toutes les paires de personnages n'ont pas été retrouvées alors le loup aura été le plus fort et il faudra alors recommencer une partie !

Retrouvez dans la même collection :

Nos jeux pour les 4-5 ans



© 2019, illustrations de Mario Ramos



C'EST QUI LE PLUS FORT ?

D'après l'univers de Mario Ramos



De 4 à 104 ans
De 1 à 6 joueurs

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 roue
- 6 cartes « Loup »
- 37 jetons

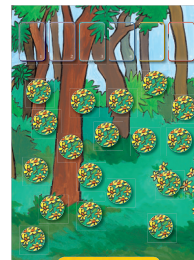
But du jeu :

Sauver tous les personnages de la forêt avant que le loup ne les mange tout crus ! Vite retrouver les 14 paires de jetons « Personnage » avant que toutes les cartes « Loup » ne soient retournées.

Préparation du jeu :

Disposer les 6 cartes « 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 » + 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 ou 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 retrouvées avant que la dernière carte « Loup » ne soit retournée. Celui qui imite le mieux le hurlement du loup commence la partie. Si tous les hurlements sont réussis, le plus jeune joueur commence. Il tourne alors la roue et réalise la consigne indiquée par la flèche. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Retourne un jeton : le joueur retourne un jeton de son choix, mémorise son emplacement et le remet, face cachée. Les autres joueurs peuvent regarder.



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.



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, face cachée.



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



Loup brûlé : le joueur retourne, **face cachée**, la dernière carte « Loup » découverte sur le haut du plateau. Si aucune carte « Loup » n'est encore face visible, le joueur peut rejouer et tourner la roue de nouveau.

À noter : les joueurs retournent les cartes « Loup », faces cachées, en suivant l'ordre indiqué par les numéros, de la droite vers la gauche..



La bonne fée : le joueur décide de l'action de son choix parmi les cinq précédentes.

C'est ensuite à son voisin de jouer.

Les jetons spéciaux :

Le descriptif suivant s'applique uniquement si vous avez tiré un de ces jetons spéciaux. Une fois qu'un joueur les a utilisés, c'est à son voisin de gauche de jouer. Les jetons spéciaux sont ensuite retirés du plateau.



« Attention au loup ! » = un jeton

Lorsqu'un joueur retourne ce jeton, le loup avance ! Le joueur retourne alors, face visible, une carte « Loup » en suivant l'ordre indiqué par les numéros, de la gauche vers la droite. Le joueur retire le jeton « Attention au loup ! » du plateau.



« Ballon perdu ! » = deux jetons

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 « Loup » découverte sur le plateau. Ces jetons ont le même effet que la case « Loup brûlé » de la roue.



« Roi des animaux » = deux jetons

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 retire du jeu. Sinon il replace les jetons, faces cachées.



« Tour de la forêt » = deux jetons

Une fois cette paire remportée, le joueur retourne tous les jetons sur le plateau, faces visibles, pendant 15 secondes afin de les mémoriser. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent regarder et chantent ensemble : « Promenons-nous