



Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 maisonnettes
- 28 jetons animal

- 16 tuiles animaux
- 8 tuiles « 2 animaux » (dos foncé),
- 8 tuiles « 3 animaux » (dos clair)
- 1 Pion en bois « Mr. Wolf »



Introduction

Mr. Wolf avance doucement dans la forêt.

« Vite les copains, rentrons chez nous! » s'écrie l'un des petits animaux de la ferme.

Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

But du jeu

Mr. Wolf est un jeu coopératif où vous devez tous ensemble ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attirée.

Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr. Wolf n'arrive dans le pré par le chemin de pierre, vous gagnez la partie.

Préparation

• Sortez le plateau de la boîte de jeu et prenez les 16 tuiles, les 28 jetons, les 4 maisonnettes et Mr. Wolf. Reposez le plateau dans la boîte de jeu et placez-la au centre de la table.

• Disposez les 4 maisonnettes sur le plateau dans chaque emplacement du socle. Placez les 28 jetons animal face fleur visible dans le pré sur le plateau.

• Rassemblez les 8 tuiles « 2 animaux », mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Mettez les tuiles restantes de côté. Les 8 tuiles « 3 animaux » resteront dans la boîte (voir Variantes).

• Placez Mr. Wolf sur la pierre gris foncé du chemin qui mène au pré.



• Si le joueur retourne un animal qui ne correspond à aucune maisonnette ou déjà déposé dans sa maisonnette, il le place dans la cour de la ferme.

• Si le joueur retourne un jeton loup, il remet le jeton là où il l'a pris, dans le pré, face fleur visible et fait avancer Mr. Wolf d'une pierre sur le chemin. Tous les joueurs doivent se rappeler où sont cachés les jetons loup.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Note

Il est interdit de soulever les maisonnettes pendant la partie. Les joueurs peuvent s'entraider en cas de doute au moment de glisser un jeton animal dans une des maisonnettes. Lorsque les joueurs pensent qu'une maison est complète, ils retournent la tuile posée sur le toit face cachée.

Fin du jeu

La partie peut se terminer de 2 façons :

1 Les joueurs pensent avoir tous les animaux qu'il faut dans toutes les maisonnettes. Elles sont soulevées une par une pour garder le suspense.

• Si tous les animaux correspondent bien à ceux des tuiles sur chaque maisonnette, tous les joueurs gagnent la partie.

• Si un des animaux n'est pas dans la bonne maisonnette ou si un des animaux manque à l'appel ou si un des animaux est de trop, c'est Mr. Wolf qui gagne la partie.

2 Mr. Wolf a atteint le pré avant que les animaux des 4 maisonnettes soient à l'abri. Les joueurs perdent immédiatement la partie et c'est une victoire pour Mr. Wolf.

Variantes

3 par 3

Rassemblez les 8 tuiles « 3 animaux », mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Mettez les tuiles restantes de côté. À vous de jouer!

Ferme en folie

Rassemblez toutes les tuiles, mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Attention! vous pouvez combiner les tuiles comme vous le souhaitez mais en respectant la règle suivante:

1 animal ne doit jamais apparaître plus de 3 fois.

Le Solitaire

Tentez tout seul de mettre les animaux des 4 listes dans les 4 maisonnettes.

Tour de jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens horaire. Il retourne un des jetons fleur du pré pour révéler l'animal caché en dessous :

• Si le joueur retourne un animal qui correspond à une ou plusieurs tuiles placées sur les maisonnettes, il peut glisser le jeton animal dans la maisonnette de son choix. Tous les joueurs doivent mémoriser où se trouvent les animaux déjà déposés.

