

## Règle du jeu – COURS-Y VITE

à destination des enseignant(e)s

2 équipes de 3 à 5 joueurs. Temps de jeu +/- 20 minutes.

### Matériel

Un plateau de jeu

Deux dés marqués de 1 à 3 (1 ; 1 ; 2 ; 2 ; 3 ; 3)

4 pions moutons, 2 pions loups, 1 pion berger (à imprimer)

ou pions 3D (pions du commerce, bouchons ou autres de 3 couleurs)

### Préparation du jeu

Chaque mouton est placé devant une porte de la bergerie.

Le berger se place derrière les moutons.

Pour sortir de la bergerie, il prend la place du premier mouton sorti (ou de l'un des deux moutons sortis en premier).

Chaque loup se trouve dans une des deux tanières.

### But du jeu

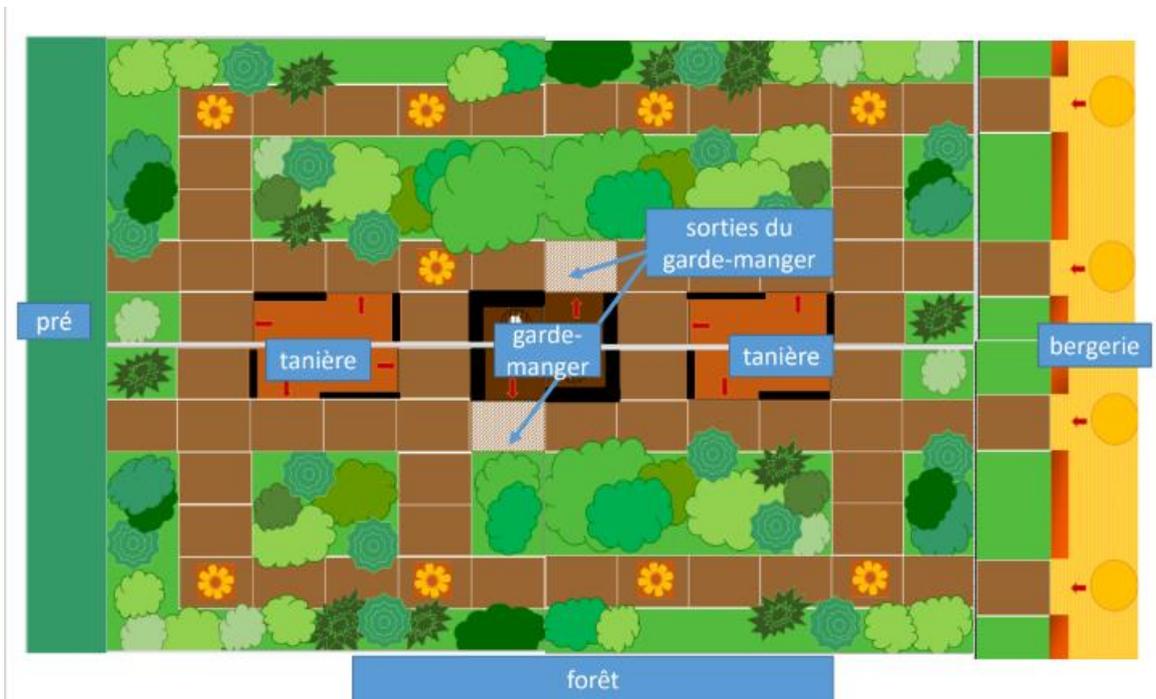
L'équipe des moutons et l'équipe des loups s'affrontent.

Les moutons doivent se rendre dans le pré en passant par la forêt sans être mangés par les loups.

Les loups doivent empêcher les moutons d'atteindre le pré et les placer dans le garde-manger.

Le berger peut délivrer les moutons enfermés dans le garde-manger des loups.

Les déplacements se font en tous sens mais les moutons ne doivent pas perdre de vue leur but : le pré.



## Début du jeu

1) L'équipe des moutons commence.

Les joueurs lancent les deux dés pour faire avancer les pions sur le plateau.

Une fois les dés lancés, l'équipe des moutons doit choisir :

- faire sortir un mouton de la bergerie et l'avancer d'autant de cases que de points marqués sur les deux dés ;
- faire sortir de la bergerie deux moutons et les avancer, à chaque mouton correspond alors un dé ;
- faire sortir de la bergerie le berger et un mouton et les faire avancer, au mouton correspond un dé, au berger correspond l'autre dé.

2) L'équipe des loups lance les deux dés pour faire avancer les pions sur le plateau.

Comme pour l'équipe des moutons, une fois les dés lancés, l'équipe des loups doit choisir :

- faire sortir un loup de sa tanière et le faire avancer d'autant de cases que de points marqués par les deux dés ;
- faire sortir les deux loups de leurs tanières et les faire avancer, à chaque loup correspond alors un dé.

**Suite du jeu :** La partie se poursuit, les moutons et les loups jouent chacun leur tour.

Un mouton est pris quand mouton et loup se retrouvent sur une même case. Le mouton est alors placé dans le garde-manger.

- Le mouton arrive sur une case où se trouve un loup : il tombe dans la gueule du loup, il est placé dans le garde-manger.
- Le loup arrive sur la case où se trouve un mouton, le mouton est placé dans le garde-manger, le loup reste sur la case.

Le berger délivre un mouton ; il se rend dans le garde-manger. Une fois arrivé, le berger délivre un mouton (un seul à la fois).

Le mouton se place sur l'une des cases sorties du garde-manger (cases hachurées).

Le berger retourne à la bergerie et se replace devant une porte, une fois placé, il ne peut plus changer de porte.

Le mouton arrive sur une case pissenlit. Il s'arrête pour manger les fleurs et ne peut plus être déplacé pendant un tour.

Pour atteindre le pré, il faut avoir juste ce qu'il faut de points, sinon le mouton fait marche arrière (règle des petits chevaux).

L'équipe des moutons rejoue lorsqu'un mouton atteint le pré.

## Comment gagner ?

La partie se termine quand il n'y a plus de moutons en jeu (les moutons sont dans le pré ou dans le garde-manger des loups).

Chaque mouton emprisonné apporte 1 point à l'équipe des loups.

Chaque mouton arrivé dans le pré apporte 1 point à l'équipe des moutons.

**L'équipe qui a le plus de points à la fin de la partie, gagne.**

## Variantes

**Jetons en jeu** (plus ou moins de déplacements à gérer)

Nombre de moutons	Nombre de loups	Berger
3	1	
4	2	
4	2	1 berger

### Dés

Augmenter la valeur des points sur les dés pour accélérer le jeu.

## Stratégies et questionnements (exemples)

Quels pions faire avancer au début de la partie ?

Le chemin le plus court est-il le moins dangereux (pissenlit/loup)?

Anticiper les premiers déplacements des loups ?

Quelle place libérer pour le berger ?

Vaut-t-il mieux libérer un mouton plutôt que faire avancer un mouton vers le pré ?

De quel plus grand/plus petit nombre de cases peut avancer un pion ? Avec un dé ? avec deux ?

Quel résultat de lancer de dés pour atteindre tout juste le pré ?

Quel chemin le plus court le berger peut-il emprunter pour libérer un mouton ? En combien de coups pourrait-il y arriver ?

Pour les loups, faut-il se placer au niveau des sorties ? des entrées (pré/ bergerie/garde-manger) ? Faut-il concentrer l'attaque sur un seul mouton ou sur plusieurs ?

**Cases spéciales** Ajouter/ supprimer des cases spéciales



- Cases « pissenlit » pour les moutons (ralentir la progression ou retirer une contrainte, rendre obligatoires certains déplacements).



- Cases « chien de berger » pour les loups (ralentir la progression, rendre obligatoires certains déplacements)  
*Le loup tombe sur une case « chien de berger », il passe son tour ou retourne dans une tanière.*

### Plateau

Agrandir le plateau pour multiplier les déplacements et augmenter le temps de jeu (doubler les pages 3 et 4).