

Am Stram Gram

Mes premiers jeux

# Eddy, le mouton noir



Couleurs et formes



# Eddy, le mouton noir

Un jeu de paires coloré pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Les petits moutons curieux se sont échappés. Au cours de leur ballade aventureuse dans la forêt, ils rencontrent le sanglier Bruno. Les petits évadés prennent peur et veulent bien vite retourner à leur pâturage. C'est là qu'Eddy, le mouton noir, les attend pour les protéger du sanglier Bruno. Aidez les petits moutons à regagner leur pâturage avant le sanglier Bruno.

1 figurine « sanglier Bruno » avec pied

24 plaquettes moutons de quatre couleurs différentes



Planche de jeu en 3 parties

1 dé de couleur

## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les plaquettes moutons des planches prédécoupées. Assemblez la planche de jeu et posez-la au milieu de la table, de façon bien accessible à tous. Les plaquettes sont mélangées, face cachée, sur la table puis distribuées aux joueurs :

Si vous jouez à 2, chaque joueur reçoit 12 plaquettes moutons, si vous jouez à 3, chaque joueur en reçoit 8, si vous jouez à 4, chaque joueur en reçoit 6.

Placez le sanglier Bruno sur sa case de départ carrée et posez vos plaquettes retournées devant vous.

Entendez-vous au début du jeu, pour savoir si vous devez tenir compte pour la pose seulement des couleurs des moutons ou bien des couleurs **et** des positions des moutons. Après quoi, la partie peut commencer.

### Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI Y ES !** le plus jeune des joueurs détermine qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le dé indique les couleurs rouge, bleue, jaune ou verte, tu poses la plaquette mouton de la couleur correspondante sur la case de la même couleur de la planche. Si tu n'as pas de plaquette mouton de la couleur voulue, c'est alors au tour du joueur suivant. Qui n'a plus qu'une seule plaquette à la fin, a le droit de lancer deux fois le dé.

Le **violet** et le noir déterminent l'avance du sanglier Bruno sur ses propres cases. Si le violet est indiqué par le dé, tu fais avancer le sanglier d'une case en direction de la porte en bois. Il est évident que le sanglier Bruno aimerait atteindre le plus rapidement cette porte menant au pâturage, afin de pouvoir embêter les petits moutons. Si ton dé indique le **noir**, Eddy - le courageux mouton noir - défend les petits moutons. Dans ce cas, tu fais reculer le sanglier Bruno d'une case en direction de la forêt.

### La partie s'achève

- lorsque le premier joueur a réussi à amener tous ses moutons au pâturage. Ce joueur remporte alors la partie.
- lorsque le sanglier Bruno est arrivé au pâturage, avant que tous les petits moutons ne s'y soient rendus. C'est alors le sanglier Bruno qui sort vainqueur de la partie.



- lorsqu'Eddy, le mouton noir, est arrivé à chasser le sanglier Bruno jusqu'à la dernière case de la forêt. Le sanglier Bruno a alors perdu. Celui des joueurs ayant réussi à avoir le moins de plaquettes devant lui, gagne la partie.

### Variante coopérative du jeu pour les petits

Dans cette variante, tous jouent en commun contre le sanglier Bruno. Répartissez toutes les plaquettes moutons de façon bien visible et bien accessible autour de la planche de jeu. La partie se joue ici aussi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour la pose des plaquettes moutons, on ne tient compte ici que de la couleur et non de la position des moutons.

### La partie s'achève

- lorsque vous avez amené tous vos moutons au pâturage. Vous avez alors tous gagné.
- lorsque le sanglier Bruno a atteint le pâturage avant que tous les moutons ne s'y trouvent. C'est alors Bruno qui gagne.
- lorsqu'Eddy, le mouton noir, a réussi à chasser le sanglier Bruno dans la forêt. Bruno a alors perdu et tous les joueurs ont gagné la partie ensemble.

Am Stram Gram



réf. 88518



réf. 88520



réf. 88519

Idée du jeu : **Ingeborg Ahrenkiel**

Graphiques : **Imke Kretzmann, Eva Künzel**

Design : **Torsten Reinecke, Martina Bieringer**

Collaboratrice  
de rédaction : **Angelika Au, Kristian Peetz**

Rédaction : **Nina Temme**

© 2018 Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

réf. 88517

