

**ÂGE:**

3-5

**JOUEURS:**

2-4

**DURÉE DU JEU:**

15min

**CONTENU:**

- 1 plateau de 45x45 cm
- 12 cercles avec des agneaux
  - 3 marrons
  - 3 blancs
  - 3 noirs
  - 3 gris
- 1 maman brebis
- 1 Mr. Luko
- 2 socles
- 1 dé

**OBJECTIF DU JEU:**

Mr. Luko est un jeu coopératif, donc tous les joueurs auront un objectif commun, qui dans ce cas est de mettre tous les agneaux dans l'étable avant que le loup n'arrive dans le pré et les mange.

**RÈGLES DU JEU:**

Placer tous les agneaux dans le pré, la maman brebis dans l'étable et le loup dans la case numéro 1 qui se trouve dans la forêt.

Chaque joueur, lorsque c'est son tour, place la maman brebis sur l'agneau qu'il veut mettre dans l'étable et lance le dé. Si une brebis apparaît, il prend cet agneau et la maman brebis et les met dans l'étable ; si le loup apparaît, Mr. Luko avancera d'une case en direction du pré, et si la porte ouverte apparaît, les agneaux de la même couleur que celui que nous avons choisi et qui sont dans l'étable s'échapperont de celui-ci et reviendront dans le pré pour jouer.

Tous les joueurs gagnent s'ils parviennent à mettre tous les agneaux dans l'étable avant que Mr. Luko n'arrive dans le pré.

**ETÀ:**

3-5

**GIOCATORI:**

2-4

**DURATA DEL GIOCO:**

15min

**CONTENUTO:**

- 1 tabellone da 45x45cm
- 12 cerchi con pecorelle
  - 3 marroni
  - 3 bianche
  - 3 nere
  - 3 grigie
- 1 mamma pecora
- 1 Mr. Luko
- 2 pedane
- 1 dado

**SCOPO DEL GIOCO:**

Mr. Luko è un gioco di cooperazione in cui tutti i giocatori hanno l'obiettivo comune di far rientrare in casa tutte le pecorelle prima che il lupo raggiunga il pascolo e le divori.

**COME SI GIOCA:**

Posizioniamo tutte le pecorelle nel pascolo, mamma pecora nella stalla e il lupo nella casella numero 1 nel bosco.

Ciascun giocatore a turno poggia mamma pecora sulla pecorella che desidera riportare nella stalla e lancia il dado. Se il dado segna una pecora, la pecorella e mamma pecora rientrano nella stalla. Se il dado segna il lupo, Mr. Luko avanza di una casella in direzione del pascolo. Se invece il dado segna la porta aperta, tutte le pecorelle dello stesso colore della pecorella scelta che si trovano nella stalla, saranno libere e torneranno a giocare nel pascolo.

Tutti i giocatori vincono se riescono a riportare a casa tutte le pecorelle prima che Mr. Luko raggiunga il pascolo.