



En aquest moment el jugador que no ha sabut reconèixer la bona imitació (l'animal imitat), haurà de ser lleuger per salvar-se.

El jugador dibuixarà un cercle, un cau, no massa lluny. Es col·locarà a continuació fora de la rotllana, però a tocar d'aquesta, en el lloc més llunyà al cau. El Bruixot es posarà igualment a tocar de la rotllana, però fora d'aquesta, en el lloc més proper al cau dibuixat pel jugador. A una ordre del Cap comenta la cacera. Si el Bruixot agafa al jugador abans que arribi al cau, aquest paga una penyora que s'haurà de posar al cau. Si el jugador arriba al cau sense ser agafat, s'ha salvat. En aquest darrer cas, el Bruixot seguirà fent la seva tasca i triarà un altre jugador per continuar amb el joc.

El cau fet per primer cop serà utilitzat, sempre que faci falta, pels altres jugadors. Es poden també posar unes fites o unes marques que limiten l'espai de la cacera.

L'ofici de Cap serà rotatiu. Cada vegada el farà un jugador diferent seguint el torn de la rotllana de dreta a esquerra. Naturalment, també canviaran a la vegada els dos Consellers del Cap.

La part final del joc és que els jugadors que hagin de recuperar la seva penyora hauran de complir una ordre del Cap (el que hi hagi en aquell moment, que serà ja l'últim del joc).

Les ordres hauran de tenir a veure amb el regne animal, Exemple: "Vés al cau a recollir la teva penyora a pas de cargol, fes...100 passes ! ". S'ha de procurar donar ordres divertides.

Els últims Consellers del joc hauran de supervisar com es fan de bé les proves. Si es fa trampa, el jugador que pretén recuperar la seva penyora haurà de tornar a començar.

