



WOLF PANIC



De 6 à 99 ans

WOLF PANIC



De 1 à 4 joueurs



Contenu : 42 cartes, 8 jetons-animal.

Sur les cartes, on trouve :



5 animaux différents : lapin, hibou, hérisson, renard ou loup



4 terrains différents : cailloux, prairie, forêt ou chemin



But du jeu : Coopérer afin de créer, au plus vite, des groupes de cinq animaux afin qu'ils soient protégés des attaques des loups.



Préparation du jeu : Mélangez les cartes et distribuez 1 carte à chaque joueur.

Posez le reste des cartes en pioche, face cachée, sur un coté de la table. Étalez les 8 jetons à côté.

La 1ère carte de la pioche est retournée, puis posée au centre de la table (face découverte).

Déroulement du jeu : le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pose sa carte sur la table en respectant les contraintes suivantes :

Carte sans loup :

- Les cartes se posent côte à côte : Le joueur doit poser sa carte à côté d'une carte déjà posée sur la table, en accolant 2 terrains côte à côte.



- 2 terrains de même nature (herbe, cailloux, chemin ou forêt) ne peuvent pas se toucher : le joueur ne peut pas poser sa carte à côté d'une autre, si les 2 cases qui se touchent ont le même terrain.



Carte avec loup :

- Le loup présent sur la carte va croquer un des animaux présents sur la table : la case du loup doit se poser sur une case avec un animal.



=



Les cartes avec loup suivent la même règle de pose que les autres : 2 terrains identiques ne peuvent pas se retrouver à côté.

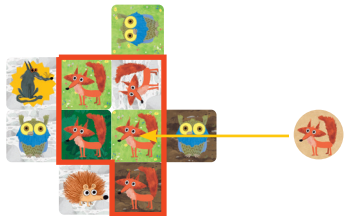


Dès qu'un joueur a posé sa carte sur la table, il pioche une nouvelle carte et la main passe au joueur suivant.

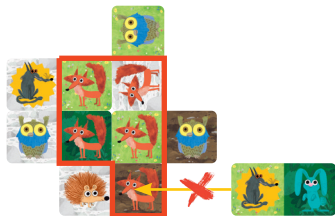
Les groupes d'animaux :

Un groupe d'animaux est constitué de 5 animaux identiques, sur 5 terrains adjacents.

Dès qu'un joueur réussit à constituer un groupe, il prend le jeton correspondant à cet animal et le pose sur une des cases de ce groupe.



Attention : Un loup ne peut pas manger un animal faisant partie d'un groupe de 5 animaux déjà constitué.



NB : Si la carte avec loup ne peut pas être posée, elle est remise sous la pioche.

Fin de la partie :

La partie s'arrête dès que les 8 jetons-animal ont été posés, ou que la pioche est épuisée.

Pour comptabiliser les points, on compte le nombre de jetons posés + le nombre de cartes restantes.

1 à 7 point(s) : **Oups...** c'est raté ! les 8 jetons n'ont pas été placés. N'abandonnez pas et recommencez !

8 points : **Pas mal !** Vous avez terminé les 8 groupes à la dernière carte. Réessayez pour augmenter le score !

9 ou 10 points : **Bravo !** Vous avez regroupé tous les animaux et il vous reste quelques cartes !

11 à 13 points : **Excellent !** Vous alliez efficacité et vitesse.
+ de 14 points : **Quel talent !**

Un jeu de Frank Crittin & Grégoire Largey

WOLF PANIC



6-99 years



1 to 4 players.



Contents: 42 cards and 8 animal tokens.

The cards feature:



5 different animals: rabbits, owls, hedgehogs, foxes and wolves



4 different types of terrain: rocky ground, meadow, forest and dirt track



Aim of the game: Work together to create groups of five animals as quickly as possible to protect them from being attacked by wolves.



Game set-up: Shuffle the cards and deal 1 card to each player. Place the remaining cards in a deck, face down, on one side of the table. Spread out the 8 tokens next to the deck. Turn over the 1st card in the deck and place it in the centre of the table (face up).

How to play: The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order. The player places their card on the table, while respecting the following rules:

The card does not have a wolf on it:

- Cards have to be placed side by side.

The player has to place their card next to a card already set on the table, putting 2 pieces of terrain side by side.



- 2 pieces of the same type of terrain (meadow, rocky ground, dirt track or forest) cannot touch.

The player cannot place their card next to another if the 2 squares touching each other feature the same type of terrain.



The card has a wolf on it:

- The wolf on the card is going to eat one of the animals on the table. The player has to place the square featuring the wolf over another animal square.



The same rule on positioning applies to cards with wolves as for the other cards: 2 identical types of terrain cannot be put next to each other.

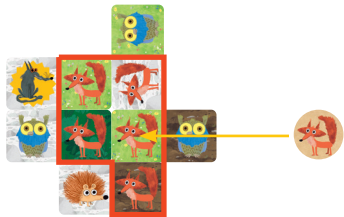


As soon as a player has placed their card on the table, they draw a new card from the deck and play passes to the next player.

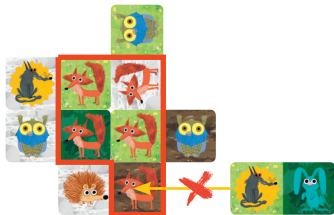
Groups of animals:

A group of animals is made up of 5 identical animals on 5 adjacent pieces of terrain.

As soon as a player has successfully created a group, they take the token associated with the animal in question and place it on one of the squares in the group.



Please note: A wolf cannot eat an animal that is part of a group of 5 animals that has already been formed.



NB: If a player is unable to play the wolf card, they return it to the bottom of the deck.

End of the game:

The game ends when all 8 animal tokens have been played, or the deck has been used up.

Points are scored by counting the number of tokens played + the number of cards remaining.

- 1 to 7 points: **That's a shame!** You failed to place all 8 tokens. Start a new game and try again. Don't give up!
- 8 points: **Not bad!** You have made all 8 groups using every last card. Try again to get a higher score!
- 9 or 10 points: **Well done!** You have grouped all the animals together and you have a few cards left.
- 11 to 13 points: **Brilliant!** You've succeeded with great skill and speed.
- 14 points or more: **Amazing performance!**

A game by Frank Crittin & Grégoire Largey



6-99 Jahre

WOLF PANIC



Anzahl der Mitspielenden: 1-4



Inhalt: 42 Karten und 8 Tierchips.
Auf den Karten siehst du:



5 verschiedene Tiere: Hase, Eule, Igel, Fuchs und Wolf



4 verschiedene Geländearten: Steine, Wiese, Wald und Matsch



Spielziel: Bildet gemeinsam so schnell wie möglich Gruppen von jeweils 5 Tieren, um sie vor einem Angriff durch die Wölfe zu schützen.



Spielvorbereitung: Mischt die Karten, jede Person erhält 1 Karte. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel auf eine Seite des Tisches. Legt die 8 Chips offen nebeneinander neben den Stapel. Dreht die oberste Karte des Stapels um und legt sie offen in die Tischmitte.

Spielverlauf: Die jüngste Person beginnt, danach sind die übrigen Personen im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du am Zug, legst du deine Karte auf den Tisch, und zwar nach den folgenden Regeln:

Karten ohne Wolf:

- Die Karten müssen nebeneinander abgelegt werden: Du musst deine Karte neben eine andere Karte auf dem Tisch legen, sodass zwei Geländearten aneinander angrenzen.



- Zwei gleiche Geländearten (Steine, Wiese, Wald und Matsch) dürfen sich nicht berühren!
Du darfst deine Karte nicht neben eine andere Karte mit der gleichen Geländeart legen, sodass sich zwei gleiche Geländearten berühren.



Karten mit Wolf:

- Der Wolf auf der Karte frisst eins der Tiere auf dem Tisch. Du musst die Kartenhälfte mit dem Wolf über ein andere Kartenhälfte mit einem Tier legen.



Es gilt außerdem die gleiche Legeregel wie bei den anderen Karten, dass nämlich nie zwei gleiche Arten von Boden aneinander liegen dürfen.

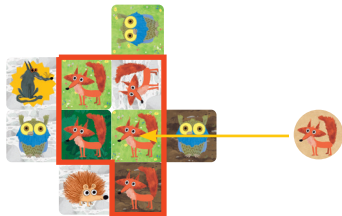


Hast du deine Karte abgelegt, nimmst du dir eine neue vom Stapel und die nächste Person ist an der Reihe.

Tiergruppen:

Eine Tiergruppe besteht aus 5 identischen Tieren auf 5 benachbarten Feldern.

Sobald du erfolgreich eine Tiergruppe gebildet hast, nimmst du dir den Chip dieses Tieres und legst ihn auf eins der Felder dieser Gruppe.



Hinweis: Ein Wolf kann niemals ein Tier einer bestehenden Tiergruppe fressen.



Kannst du eine Karte mit einem Wolf nicht legen, legst du sie unter den Stapel.

Spielende

Sobald alle 8 Chips genommen wurden oder der Stapel leer ist, endet das Spiel.

Ihr zählt die Punkte anhand der genommenen Chips und der verbliebenen Karten.

1 bis 7 Punkte: **Schade!** Ihr habt nicht alle 8 Chips geschafft. Probiert es gleich noch einmal und gebt nicht auf!

8 Punkte: **Nicht schlecht!** Ihr habt alle 8 Tiergruppen gebildet. Probiert es noch einmal, dann macht ihr bestimmt mehr Punkte!

9 oder 10 Punkte: **Sehr gut!** Ihr habt alle Tiergruppen gebildet und noch ein paar Karten übrig.

11 bis 13 Punkte: **Super!** Ihr habt den Tieren sehr gut geholfen!

14 Punkte und mehr: **Unglaublich!**

Ein Spiel von Frank Crittin & Grégoire Largey



6-99 años

WOLF PANIC



de 1 a 4 jugadores



Contenido: 42 cartas, 8 fichas-animal

En las cartas aparecen:



5 animales diferentes: conejo, búho, erizo, zorro o lobo



4 terrenos diferentes: pedregal, prado, bosque o camino de tierra



Objetivo del juego: cooperar juntos para formar, lo más rápidamente posible, grupos de cinco animales con el fin de protegerlos de los ataques de los lobos.

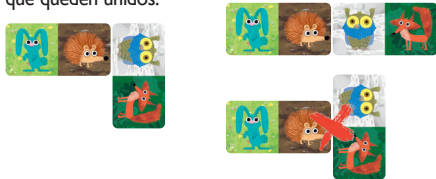


Preparación del juego: barajar las cartas y repartir 1 carta a cada jugador. Colocar el resto de las cartas en un montón, boca abajo, a un lado de la mesa. Disponer las 8 fichas al lado. Se da la vuelta a la 1.ª carta del montón y, seguidamente, se coloca en el centro de la mesa (boca arriba).

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador coloca su carta sobre la mesa respetando las siguientes condiciones:

Carta sin lobo:

- Las cartas se colocan una al lado de otra: el jugador debe colocar su carta junto a otra carta que ya esté colocada sobre la mesa, juntando 2 terrenos de forma que queden unidos.



- 2 terrenos del mismo tipo (prado, pedregal, camino de tierra o bosque) no pueden tocarse: el jugador no puede colocar su carta al lado de otra si los 2 recuadros que se tocan tienen el mismo terreno.



Carta con lobo:

- El lobo que aparece en la carta va a devorar a uno de los animales de la mesa: el recuadro del lobo debe colocarse sobre un recuadro con un animal.



Las cartas con lobo siguen la misma regla de colocación que las demás: 2 terrenos iguales no pueden estar juntos.

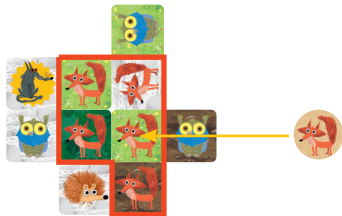


En cuanto un jugador coloca su carta sobre la mesa, roba una nueva carta y el turno pasa al siguiente jugador.

Los grupos de animales:

Un grupo de animales está formado por 5 animales iguales en 5 terrenos contiguos.

En cuanto un jugador consigue formar un grupo, coge la ficha correspondiente a ese animal y la coloca sobre uno de los recuadros de ese grupo.



Importante: un lobo no puede comerse a un animal que forme parte de un grupo de 5 animales ya formado.



Nota: si la carta con lobo no puede colocarse, se vuelve a poner debajo del montón.

Fin de la partida:

La partida se acaba cuando se colocan las 8 fichas-animal o cuando ya no quedan más cartas en el montón.

Para contar los puntos, se cuenta el número de fichas colocadas + el número de cartas restantes.

De 1 a 7 punto(s); **¡Ups!... ¡Habéis perdido!** No habéis conseguido colocar las 8 fichas. ¡No os rindáis! ¡Intentadlo de nuevo!

8 puntos; **¡No está mal!** Habéis completado los 8 grupos utilizando todas vuestras cartas. ¡Intentadlo de nuevo para conseguir más puntos!

9 o 10 puntos; **¡Muy bien!** ¡Habéis conseguido reagrupar a todos los animales y os quedan algunas cartas!

De 11 a 13 puntos; **¡Excelente!** Sois rápidos y eficaces.
+ de 14 puntos; **¡Menudo talento!**

Un juego de Frank Crittin y Grégoire Largey

WOLF PANIC

6-99 jaar

1 tot 4 spelers

Inhoud: 42 kaarten, 8 dierenfiches.
Op de kaarten staan:



5 verschillende dieren: konijn, uil, egel, vos of wolf



4 verschillende terreinen: stenen, gras, bos of pad

Doel van het spel: Samenwerken om zo snel mogelijk groepjes van vijf dieren te vormen om ze te beschermen tegen aanvallen van wolven.

Vorbereiding van het spel: Schud de kaarten en geef elke speler 1 kaart. Leg de overige kaarten met het plaatje naar beneden op een stapel aan één kant van de tafel. Leg de 8 fiches ernaast. De 1e kaart van de stapel wordt omgedraaid en in het midden van de tafel gelegd (met het plaatje naar boven).

Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij legt zijn kaart op tafel en moet hierbij rekening houden met de onderstaande beperkingen:

Kaart zonder wolf:

- De kaarten moeten naast elkaar worden gelegd. De speler moet zijn kaart naast een kaart leggen die al op tafel ligt, waardoor 2 terreinen naast elkaar komen te liggen.



- 2 dezelfde terreinsoorten (gras, stenen, pad of bos) mogen elkaar niet raken. De speler mag zijn kaart niet naast een andere leggen als de 2 velden die elkaar raken hetzelfde terrein hebben.



Kaart met wolf:

- De wolf op de kaart gaat een van de dieren op tafel opeten: het veld van de wolf moet op een veld met een dier worden gelegd.



Voor de kaarten met wolf gelden dezelfde regels als voor de andere kaarten: 2 dezelfde terreinen mogen niet naast elkaar worden gelegd.

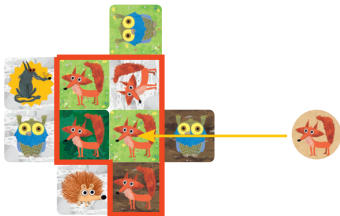


Zodra een speler zijn kaart op tafel heeft gelegd, pakt hij een nieuwe kaart. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

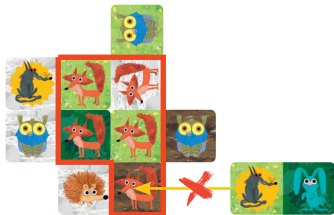
Groepjes dieren:

Een groepje dieren bestaat uit 5 dezelfde dieren, op 5 aangrenzende terreinen.

Zodra een speler erin slaagt om een groepje te vormen, pakt hij de fiche die bij dit dier hoort en plaatst deze op een van de velden in dit groepje.



Let op: Een wolf mag geen dier opeten dat deel uitmaakt van een groepje van 5 dieren dat al gevormd is.



NB: Als de kaart met wolf niet kan worden gespeeld, wordt deze onderaan de stapel gelegd.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra de 8 dierenfiches geplaatst zijn of als de stapel op is.

Voor het totaal aantal punten moeten het aantal geplaatste fiches en het aantal overgebleven kaarten bij elkaar worden opgeteld.

1 tot 7 punt(en): **Oeps... mislukt!** De 8 fiches zijn niet geplaatst. Geef niet op en probeer het opnieuw!

8 punten: **Niet slecht!** Jullie hebben 8 groepjes gevormd en alle kaarten zijn op. Probeer het nog een keer om jullie score te verhogen!

9 of 10 punten: **Goed gedaan!** Jullie hebben alle groepjes dieren gevormd en nog een paar kaarten over!

11 tot 13 punten: **Uitstekend!** Jullie zijn efficiënt én snel.

Meer dan 14 punten: **Wat een talent!**

Een spel van Frank Crittin en Grégoire Largey



6-99 anni

WOLF PANIC



Da 1 a 4 giocatori



Contenuto: 42 carte, 8 gettoni animale

Sulle carte ci sono:



5 animali diversi: coniglio, gufo, riccio, volpe o lupo



4 terreni diversi: sassi, prato, foresta o sentiero



Scopo del gioco: collaborare per creare, il più velocemente possibile, gruppi da cinque animali per proteggerli dagli attacchi dei lupi.



Preparazione del gioco: mischiare le carte e distribuirne 1 a ogni giocatore.

Impilare le carte rimanenti creando un mazzo, a faccia in giù, a lato sul tavolo. Posizionare gli 8 gettoni a lato. Girare la 1^a carta del mazzo, poi posizionarla al centro del tavolo (a faccia in su).

Svolgimento del gioco: il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario. Mette la sua carta sul tavolo rispettando le indicazioni seguenti:

Carte senza il lupo:

- le carte si mettono una a fianco all'altra: il giocatore deve mettere la sua carta accanto a una carta già appoggiata sul tavolo, accostando 2 terreni uno a fianco all'altro.



- 2 terreni dello stesso tipo (prato, sassi, sentiero o foresta) non possono toccarsi: il giocatore non può mettere la propria carta a fianco a un'altra, se le 2 caselle che si toccano raffigurano lo stesso terreno.



Carte con il lupo:

- il lupo presente sulla carta mangerà uno degli animali presenti sul tavolo: la casella del lupo deve essere messa sopra a una casella con un animale.



=



Le carte con il lupo seguono la stessa regola di posizionamento delle altre: 2 terreni identici non possono stare l'uno a fianco all'altro.

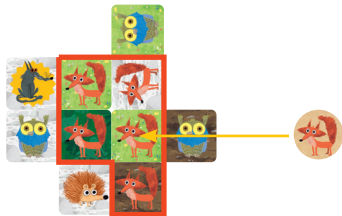


Quando un giocatore appoggia la propria carta sul tavolo, pesca una nuova carta e la mano passa al giocatore successivo.

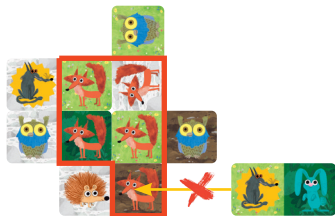
Gruppi di animali:

un gruppo di animali è formato da 5 animali identici su 5 terreni adiacenti.

Quando un giocatore riesce a formare un gruppo, prende il gettone corrispondente all'animale e lo mette sopra a una delle caselle di questo gruppo.



Attenzione: un lupo non può mangiare un animale che fa parte di un gruppo di 5 animali già formato.



N.B.: se la carta con il lupo non può essere utilizzata, va rimessa nel mazzo.

Fine del gioco:

la partita termina quando gli 8 gettoni animale sono stati usati o quando finisce il mazzo.

Per contare i punti, si conta il numero di gettoni utilizzati + il numero di carte rimanenti.

Da 1 a 7 punti: **ops... è andata male!** Gli 8 gettoni non sono stati utilizzati. Non mollate e ricominciate!

8 punti: **niente male!** Avete formato gli 8 gruppi con l'ultima carta. Provate di nuovo per ottenere un punteggio più alto!

9 o 10 punti: **congratulazioni!** Avete riunito tutti gli animali e vi rimangono ancora alcune carte!

11 o 13 punti: **eccellente!** Sapete combinare efficacia e velocità.

14 punti o più: **che talento!**

Un gioco di Frank Crittin & Grégoire Largey



6-99 anos

WOLF PANIC



Nº de jogadores: 1 a 4



Conteúdo: 42 cartas, 8 fichas-animal.

Nas cartas, temos:



5 animais diferentes: coelho, coruja, ouriço, raposa ou lobo



4 terrenos diferentes: pedra, erva, floresta ou caminho



Objetivo do jogo: cooperar para criar, o mais depressa possível, grupos de cinco animais para que estejam protegidos contra os ataques dos lobos.



Preparação do jogo: baralhar as cartas e dar 1 carta a cada jogador. Colocar o resto das cartas numa pilha, viradas para baixo, num lado da mesa. Espalhar as 8 fichas ao lado. A 1ª carta da pilha da bisca é virada, e depois é colocada no centro da mesa (virada para cima).

Como jogar: é o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio. Põe a carta dele na mesa, respeitando as regras seguintes:

Carta sem lobo:

- As cartas são postas ao lado uma da outra: cada jogador coloca a carta ao lado de outra carta já colocada na mesa, encosta 2 terrenos, um ao lado do outro.



- 2 terrenos de mesmo tipo (erva, pedra, caminho ou floresta) não se podem tocar: o jogador não pode colocar a carta ao lado de outra, se os 2 quadrados que se tocam tiverem o mesmo terreno.



Carta com lobo:

- O lobo presente na carta vai comer um dos animais presentes na mesa: o quadrado do lobo tem de ser colocado por cima de um quadrado com um animal.



=



As cartas com lobo seguem a mesma regra de colocação das outras: 2 terrenos idênticos não podem estar encostados.

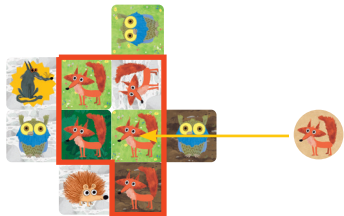


Assim que um jogador colocar a carta na mesa, busca uma carta nova e a vez passa para o jogador seguinte.

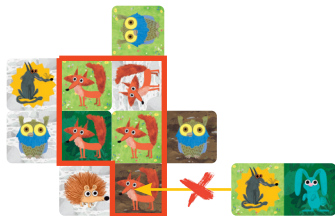
Os grupos de animais:

Um grupo de animais é constituído por 5 animais idênticos, sobre 5 terrenos adjacentes.

Assim que um jogador conseguir constituir um grupo, tira a ficha que corresponde a esse animal e coloca-a sobre um dos quadrados desse grupo.



Atenção: um lobo não pode comer um animal que faça parte de um grupo de 5 animais já constituído.



Nota: se a carta com lobo não puder ser colocada, volta-se a pôr debaixo da busca.

Fim da partida:

A partida acaba quando as 8 fichas-animal forem postas, ou se a busca estiver esgotada.

Para contabilizar os pontos, conta-se o número de fichas postas + o número de cartas restantes.

1 a 7 ponto(s): **Ups... falhou!** As 8 fichas não foram colocadas. Não desistam e recomecem!

8 pontos: **Nada mau!** Acabaram os 8 grupos na última carta. Tentem novamente para aumentar a pontuação!

9 ou 10 pontos: **Parabéns!** Juntaram todos os animais e ainda têm algumas cartas!

11 a 13 pontos: **Excelente!** Juntam eficácia e rapidez.

+ de 14 pontos: **Que talento!**

Um jogo de Frank Crittin e Grégoire Largey

WOLF PANIC



6-99 år



1 till 4 spelare



Innehåll: 42 kort och 8 djurbrickor.

På korten finns:



5 olika djur: kanin, ugla, igelkott, räv och varg



4 olika marker: sten, äng, skog eller väg



Spelets mål: Samarbeta för att så snabbt som möjligt skapa grupper med fem djur så att de är skyddade mot vargattacker.



Spelförberedelse: Blanda korten och dela ut 1 kort till varje spelare. De resterande korten läggs på hög på ena sidan av bordet med framsidan dold. Bred ut de 8 brickorna vid sidan om. Det översta kortet i högen vänds upp och placeras i mitten av bordet (med framsidan synlig).

Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs. Spelaren lägger sitt kort på bordet enligt följande regler:

Kort utan varg:

- **Korten läggs sida vid sida:** Spelaren måste lägga sitt kort vid sidan om ett kort som redan ligger på bordet och placera 2 marker sida vid sida.



- **2 likadana marker (äng, sten, väg eller skog) får inte ligga bredvid varandra:** Spelaren får inte lägga ett kort bredvid ett annat kort om de 2 fälten har likadan mark.



Kort med varg:

- **Vargen på kortet kommer att sluka ett av djuren som finns på bordet:** vargkortet läggs över ett fält med ett djur.



=



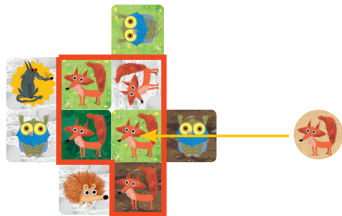
Korten med varg följer samma placeringsregler som de andra korten: 2 likadana marker får inte ligga bredvid varandra.



När en spelare lägger ett kort på bordet tar spelaren ett nytt kort från högen och turen går vidare till nästa spelare.

Djurgrupper:

En djurgrupp består av 5 likadana djur på 5 angränsande marker. När en spelare lyckas skapa en grupp tar spelaren motsvarande djurbricka och placerar den på ett av fälten i gruppen.



Observera! En varg kan inte äta ett djur som tillhör en befintlig grupp med 5 djur.



OBS! Om ett vargkort inte går att lägga ut, läggs det tillbaka längst ned i högen.

Spelets slut:

Spelet är slut när de 8 djurbrickorna har placerats ut eller när högen med kort är slut.

För att räkna ut poängen räknar man antalet utplacerade djurbrickor + antalet kort som är kvar i högen.

1 till 7 poäng: **Hoppsan ... miss!** De 8 brickorna har inte placerats ut. Ge inte upp, börja om!

8 poäng: **Inte illa!** Ni lyckades skapa alla 8 grupper med hjälp av alla kort. Spela igen och försök höja poängen!

9 eller 10 poäng: **Bravo!** Ni har skapat grupper med alla djur och har fortfarande några kort kvar i högen.

11 till 13 poäng: **Utmärkt!** Ni är snabba och effektiva. Mer än 14 poäng: **Vilken talang!**

Ett spel av Frank Crittin & Grégoire Largey

WOLF PANIC



6-99 år



1-4 spillere



Indhold: 42 kort, 8 dyrebrikker.

På kortene er der:



5 forskellige dyr: kanin, ugle, pindsvin, ræv eller ulv



4 forskellige terræner: sten, græs, skov eller vej



Spillets formål: At samarbejde for hurtigst muligt at danne grupper med 5 dyr, så de er beskyttet mod ulvens angreb.



Forberedelse af spillet: Bland kortene, og giv hver spiller 1 kort. Resten af kortene lægges i en bunke med billedsiden nedad på den ene side af bordet. Læg de 8 brikker ved siden af. Det første kort i bunken vendes om og lægges midt på bordet (med billedsiden opad).

Sådan foregår spillet: Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Han eller hun lægger sit kort på bordet under følgende betingelser:

Kort uden ulv:

- Kortene lægges ved siden af hinanden: Spilleren skal lægge sit kort ved siden af et kort, som allerede ligger på bordet, så 2 terræner ligger ved siden af hinanden.



- 2 ens terræner (græs, sten, vej eller skov) må ikke røre hinanden: Spilleren må ikke lægge sit kort ved siden af et andet, hvis de 2 felter, der rører ved hinanden, har samme terræn.



Kort med ulv:

- Ulven på kortet spiser et af dyrene på bordet: Feltet med ulven skal lægges på et felt med et dyr.



Kortene med ulv følger de samme regler for, hvordan de må lægges ned som de andre: 2 identiske terræner kan ikke ligge ved siden af hinanden.

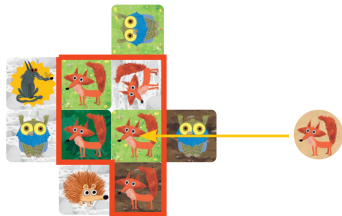


Når en spiller har lagt sit kort på bordet, tager han/hun et nyt kort, og det er næste spillers tur.

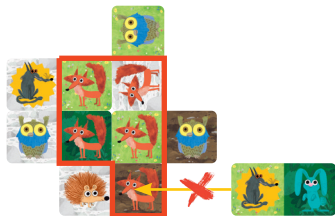
Dyregrupperne:

En dyregruppe består af 5 identiske dyr på 5 terræner, der ligger ved siden af hinanden.

Når det lykkes en spiller at lave en gruppe, tager han/hun brikken, som svarer til dyret, og lægger den på et af gruppens felter.



Bemærk: En ulv kan ikke spise et dyr, som er en del af en allerede dannet gruppe med 5 dyr.



NB: Hvis kortet med ulven ikke kan lægges ned, lægges det nederst i bunken.

Spillets slutning:

Omgangen slutter, når de 8 dyrebrikker er lagt ned, eller bunken er tom.

Man opgør point ved at tælle antallet af lagte brikker + antallet af tilbageværende kort.

1-7 point: **Ups...** det lykkedes ikke! De 8 brikker er ikke blevet lagt ned. Giv ikke op, prøv igen!

8 point: **Ikke dårligt!** I har lavet de 8 grupper med det sidste kort. Prøv igen, og se om I kan få endnu flere point!
9 eller 10 point: **Godt gået!** I har samlet alle dyrene i grupper, og I har kort tilbage!

11-13 point: **Fantastisk!** I har forenet fart og effektivitet.
Flere end 14 point: **Sikke et talent!**

Et spil af Frank Crittin og Grégoire Largey

WOLF PANIC



6–99 лет



1–4 игрока



Игровой комплект: 42 карточки и 8 фишек с животными. На карточках изображены:



5 разных животных: кролик, сова, ёж, лиса и волк



4 разных участка: галька, луг, лес и тропинка



Цель игры: объединившись с другими участниками, как можно быстрее собрать пять одинаковых животных в группу, чтобы защитить их от волков.



Подготовка к игре: Перемешайте карточки и раздайте по 1 карточке каждому игроку. Оставшиеся карточки соберите в колоду и положите лицевой стороной вниз на одну сторону стола. Рядом разложите 8 фишек. 1-ю карточку из колоды нужно перевернуть и положить в центр стола (лицевой стороной вверх).

Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем игроки ходят по часовой стрелке. Первый игрок кладет свою карточку на стол, следуя правилам ниже:

Карточка без волка:

- Карточки располагаются рядом друг с другом. Игрок размещает свою карточку рядом с уже выложенной карточкой так, чтобы 2 участка примыкали друг к другу.



- Нельзя соединять 2 участка одного типа (луг, галька, тропинка и лес), то есть игрок не может положить свою карточку рядом с карточкой, на которой изображен участок такого же типа.



Карточка с волком:

- Волк съедает одно из животных, выложенных на столе: квадрат с волком должен быть помещен на квадрат с животным.



Карточки с волком выкладываются по тем же правилам, что и остальные: 2 участка одного типа не должны соприкасаться друг с другом.

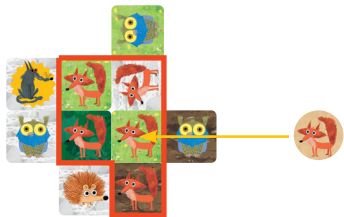


После того как игрок выложит свою карточку на стол, он берет из колоды новую карточку, и ход переходит к следующему игроку.

Группы животных:

Группа состоит из 5 одинаковых животных, которые находятся рядом друг с другом на 5 прилегающих участках.

Как только один из игроков образовал группу, он берет фишку с соответствующим животным и выкладывает ее на один из квадратов этой группы.



Важное правило: Волк не может съесть животное, изображенное на одной из 5 карточек, образующих группу.



NB: Если карточка с волком не может быть выложена, она помещается в низ колоды.

Конец игры:

Игра заканчивается после того, как игроки выложат все 8 фишек с животными или когда в колоде больше не остается карточек.

Подсчет очков производится путем сложения количества выложенных фишек и количества оставшихся карточек.

От 1 до 7 очков: **Увы... вы проиграли!** Вам не удалось выложить 8 фишек. Не расстраивайтесь и начните заново!

8 баллов: **Неплохо!** Вы использовали все до последней карточки и смогли собрать 8 групп. Попробуйте еще раз, чтобы набрать больше очков!

9–10 очков: **Так держать!** Вы собрали всех животных в группы, при этом у вас еще остались карточки!

11–13 очков: **Отлично!** Вы умело и быстро справились с заданием.

+ 14 очков: **Выше всяких похвал!**

Авторы игры: Франк Криттен и Грезуар Ларжи

@djeco_Toys_Official

YouTube



- 40 vidéos jeux à découvrir
- 40 video games to discover
- 40 Spielevideos zum Entdecken
- 40 vídeos de juegos por descubrir
- 40 video di gioco da scoprire
- 40 spelvideo's om te ontdekken



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

WOLF PANIC

DJ05080

