

« Uuun... Deuux... Troiis... »

Vite, le loup commence à compter : les animaux du parc Cachotin se dispersent !

« Quaaatre... Ciiinq... Siiiix... »

Et hop ! En voilà déjà un de caché... sous le toboggan !

« Seeept... Huiiit... Neeeuuf... »

Un autre s'empresse de grimper dans l'arbre, tandis que le reste de la bande se précipite vers la cabane !

« Dix ! Attention, j'arrive ! »

Qui aura la meilleure cachette ?

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau Parc



Il apparaît en assemblant les 2 parties de la boîte. Il propose, dans son enceinte, 4 emplacements pour installer les structures et, en bordure, 6 emplacements pour positionner les masques Loup.

4 structures à construire

1 arbre, 1 toboggan radis, 1 buisson, 1 maison fraise



Placées dans le parc, elles permettent de cacher les pions Animaux.

2 sapins



Ils servent à maintenir les 2 parties de la boîte ensemble.

2 masques Loup



L'œil troué de chacun permet d'observer le parc pour y chercher les Animaux cachés.

8 pions Animaux

2 grenouilles, 2 canards, 2 lapins, 2 ratons laveurs



Ces paires de pions représentent les Animaux qui cherchent à se cacher.

60 jetons Bonbon



Ils symbolisent les points de victoire que tu obtiens.

2 dés Point de vue



Ils t'indiquent les emplacements depuis lesquels le Loup va observer le parc.

6 jetons Loup



Ils remplacent les 2 dés Point de vue lorsque tu joues à la variante avancée.

MISE EN PLACE



1 Sors tous les éléments de la boîte. Accole les 2 parties de la boîte en plaçant les 2 côtés bleus marqués de couronnes l'un contre l'autre, puis plante les 2 sapins comme sur l'illustration pour solidariser l'ensemble.

2 Si c'est ta première partie, assemble les structures grâce aux indications dans l'insert de rangement, puis place-les dans le parc. Nous te conseillons de les positionner comme sur l'image.

3 Le joueur avec les oreilles les plus poilues (ou le joueur le plus âgé) est désigné comme le premier Loup. Il récupère les masques Loup et les dés Point de vue.

4 Chaque autre joueur choisit un Animal et prend les 2 pions correspondants. Les éléments non utilisés sont mis de côté pour le reste de la partie.

À 6 joueurs, vous devez jouer en équipe de 2. Choisissez donc un Animal par équipe et non plus par joueur. Désignez également 2 Loups et répartissez-vous les masques.

Note : Si tu joues avec la variante avancée, le Loup doit prendre les jetons Loup à la place des dés.

BUT DU JEU

Trouve les meilleures cachettes du parc pour échapper au Loup et récupère le plus de bonbons ! Mais attention, le Loup gagne aussi des bonbons en découvrant tes cachettes. Le joueur ayant le plus de bonbons à la fin de la partie l'emporte.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en autant de manche qu'il y a de joueurs. Chaque manche est composée de 3 phases :

1. Le Loup se prépare.

2. Les Animaux se cachent.

3. Le Loup cherche les Animaux.

1. Le Loup se prépare.



Le Loup lance les dés pour désigner 2 côtés de la boîte (couleurs correspondant aux dés). Il accroche ensuite les masques Loup aux côtés ainsi désignés.



2. Les Animaux se cachent.



Le Loup ferme les yeux et compte lentement jusqu'à 10. Tu peux également chanter une comptine : *Promenons-nous dans les bois, pendant que le Loup n'y est pas, si le Loup y était, il nous attraperait !*



Pendant ce temps, les autres joueurs doivent cacher leurs pions Animaux dans le parc. Tu peux les placer où tu veux et comme tu veux (debout, couché...) tant qu'ils restent dans l'enceinte du parc.



Astuce : Prends garde aux masques Loup ! Si tu te mets en face, le Loup risque de facilement te voir !



3. Le Loup cherche les Animaux.

Haut les mains ! Dès que le Loup a fini de compter, tu n'as plus le droit de toucher à tes Animaux.

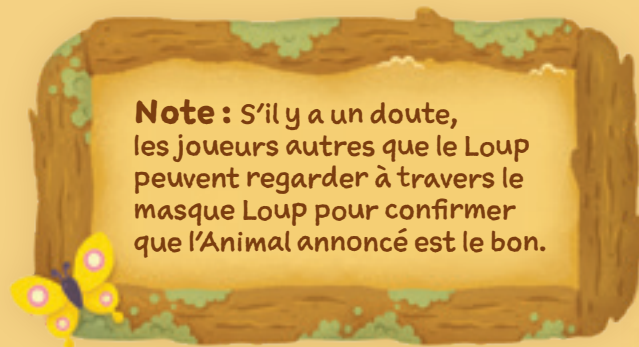


Le Loup s'installe ensuite derrière les masques, l'un après l'autre, en plaçant un œil au niveau du trou :

➤ Si tu vois un Animal, annonce **quel Animal** tu as trouvé et **où il se cache**. Tu peux en annoncer plusieurs.

- Si ce que tu annonces est **correct**, tu remportes 1 bonbon.
- Si ce que tu annonces est **incorrect** (parce que ce n'est pas le bon Animal et/ou la bonne cachette), tu ne remportes pas de bonbon. Retente ta chance !

➤ Si tu ne vois pas (ou plus) d'Animaux et que tu as regardé au travers des deux masques, annonce que tu ne trouves pas (ou plus) d'Animaux. Ton tour de Loup s'arrête là.



Attention : Si ton Animal est annoncé par le Loup, ne le retire pas tout de suite du parc : d'autres pourraient se faire repérer !



Une fois que le Loup a fini son tour, chaque autre joueur gagne 1 bonbon pour chacun de ses Animaux n'ayant pas été correctement vu et annoncé par le Loup. (Chacun peut remporter entre 0 et 2 bonbons.)

Exemple : Rosa est Loup et cherche les Animaux.

Elle annonce : « *Je vois un canard vert derrière la maison fraise.* » Et effectivement, il s'agit du pion de Thomas. Rosa remporte donc 1 bonbon et continue sa recherche. « *Je vois une grenouille sous le toboggan radis !* » Malheureusement, il s'agissait du raton laveur de Zoé : il ne se passe donc rien.

Après cela, Rosa ne voit plus rien et termine son tour : elle remporte 1 bonbon pour le canard trouvé. Thomas quant à lui remporte 1 bonbon pour son pion encore caché, et Zoé 2 bonbons car ses 2 pions sont encore cachés.

À la fin de chaque manche, un nouveau joueur est désigné Loup pour la manche suivante. Ce dernier doit ne pas avoir été Loup lors des manches précédentes. Le Loup sortant donne les masques au nouveau Loup et récupère ses pions Animaux (à 5 joueurs, il récupère les pions Animaux du nouveau Loup).

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les joueurs (ou équipes) ont été Loup une fois, comptez vos bonbons. Celui qui en a le plus remporte la partie !

Astuce : N'hésite pas à mettre tes bonbons en ligne. Celui qui a la plus longue ligne a gagné !



POUR ALLER PLUS LOIN

Pour renouveler tes parties, n'hésite pas à imaginer de nouvelles structures ! Par exemple, tu peux remplacer une structure de la boîte par l'un de tes jouets de taille similaire, faire une création en pâte à sel, etc.

Variante avancée à partir de 4 ans : Pour complexifier un peu les parties, lors de la mise en place, laisse les dés de côté et prends les jetons Loup à la place. Joue ensuite avec les changements suivants :

1 Le Loup se prépare. Le Loup mélange les jetons Loup face cachée, puis il en retourne 3 et les accroche au niveau des emplacements des couleurs indiquées, sur les côtés de la boîte : le Loup ne placera pas ses masques ici lors de la phase 3.

2 Les Animaux se cachent. Les règles sont identiques.

3 Le Loup cherche les Animaux. Le Loup retourne un dernier jeton et l'accroche au niveau de l'emplacement de la couleur indiquée. Puis, il accroche ses 2 masques aux emplacements restants et joue comme expliqué précédemment.



Un grand merci à ma femme pour son soutien et à mes deux loustics qui ont participé à la création de ce jeu. Merci à la CAL, à Johan, à Aurélie pour sa confiance et à Chloé pour son professionnalisme : sans elle ce jeu ne serait pas là. Merci à tous les loustics qui découvriront ce jeu.

LOKI remercie l'école d'Heillecourt et la crèche Les P'tits Malins pour leurs parties de cache-cache endiablées.

Crédits

Auteur : Bertrand Roux
Illustratrice : Alena Tkach
Modéliste : Valentin Jacobberger
Responsable de gamme :
Marion Stromboni
Cheffe de projet : Chloé Dussutour
Graphiste : Audrey Martor
Relecteurs : Xavier Taverne,
Quentin Guesnel, Maëva Debieu Rosas

© 2024 LOKI