



WOLF PANIC



De 6 à 99 ans



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 :

WOLF PANIC

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.

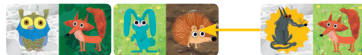


- 2 terrains de même nature (herbe, cailloux, chemin ou forêt) ne peuvent pas se toucher : le joueur ne peut pas poser sa carte à côté d'une autre, si les 2 cases qui se touchent ont le même terrain.



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.



=



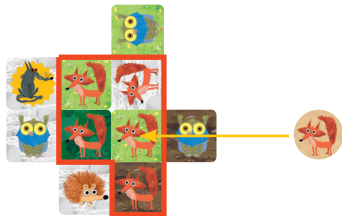
Les cartes avec loup suivent la même règle de pose que les autres : 2 terrains identiques ne peuvent pas se retrouver à côté.



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



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:

WOLF PANIC

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.

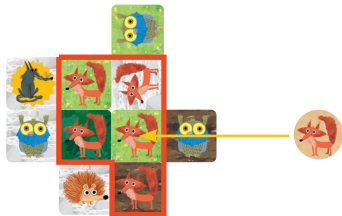


As soon as a player has placed their card on the table, they draw a new card from the deck and play passes to the next player.

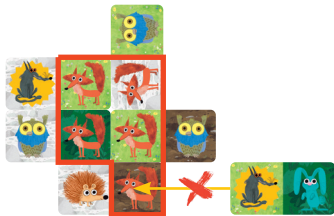
Groups of animals:

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

@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