

## CONTENU:

- 1 plateau de jeu
- 12 silhouettes animaux
- 12 socles transparents
- 4 morceaux de chemin (buissons et souches d'arbres)
- 1 loup avec chapeau
- 1 dé
- règles de jeu

Auteure: Danna Banki  
Illustrateur: Gediminas Akelaitis

**Pour 2 à 4 joueurs**  
**à partir de 3 ans**  
**Durée du jeu: 10 min.**

# HÂTE QUI PEÛT

**Les animaux de la forêt jouent avec exubérance jusqu'en fin d'après-midi. Maintenant, ils doivent rentrer chez eux, mais un loup dort au bord du chemin. Peuvent-ils le passer sans se faire remarquer ?**

## BUT DU JEU

Faites passer vos 3 animaux devant le loup sans être découverts.



## MISE EN PLACE

Insérez au hasard les 4 morceaux de chemin (buissons et souches d'arbres) par en dessous dans le plateau de jeu. Ils forment 8 refuges. Placez ensuite le plateau de jeu sur la table à portée de main de tous les joueurs. Placez le loup dans sa position désignée et mettez le chapeau sur sa tête afin qu'il couvre ses yeux.

Chaque joueur choisit un ensemble de 3 animaux de forme différente, mais de même couleur et les place à côté du plateau de jeu face au loup. Le joueur qui était le dernier dans une forêt commence le jeu.



## CANIS LUPUS

Alors que le loup a survécu en Europe orientale et méridionale, il a été anéanti en Europe occidentale, y compris en Allemagne, au milieu du XIXe siècle. Le „dernier loup d'Autriche“ a été abattu en 1882. Cependant, surtout au cours des 20 dernières années, les loups européens (Canis lupus) sont revenus dans les régions d'Europe qu'ils avaient l'habitude d'habiter.

Des Abruzzes (Italie) via la vallée du Pô, ils ont migré vers les Alpes françaises à la fin des années 1990. Des familles de loups vivent également en Suisse depuis 2012. En Allemagne, le loup s'est rétabli depuis l'an 2000. Depuis lors, il y a eu une progéniture régulière. En Autriche, il y avait des petits pour la première fois en 2016. Au total, plus de 17 000 loups vivent actuellement en Europe (hors Russie).



**LOGIS**

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif lance le dé et effectue l'action du dé.

## ACTIONS DU DÉ

**1, 2 ou 3:** Avancez 1 de vos animaux d'autant de pas sur le chemin qu'indiqué sur le dé.

*Choisissez avec prudence, car chaque animal ne peut se cacher du loup que derrière un buisson de sa forme ou derrière une souche d'arbre.*

**Symbole d'yeux:** Le loup se réveille! Tous les animaux qui ne sont pas cachés derrière un buisson de leur forme ou une souche d'arbre s'effrayent et courent vers le point de départ d'où ils doivent essayer à nouveau de se faufiler devant le loup.

### Mouvement des animaux:

- Un joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses animaux par tour.
- Tous les pas indiqués sur le dé doivent être faits vers l'avant.
- Seul le loup peut faire reculer un animal (à la «case» départ).
- Si un animal dépasse le loup et qu'il reste des pas au joueur, ceux-ci sont perdus.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'animaux par case.

## FIN DU JEU

Le premier joueur à faufiler ses 3 animaux devant le loup gagne et termine la partie.

## VARIANTE DE JEU POUR LES PLUS JEUNES

- Lorsque le loup se réveille, les animaux non cachés ne reviennent pas au tout début, mais retournent uniquement à la cachette appropriée la plus proche.
- Pour une partie plus courte : vous pouvez choisir de terminer la partie après qu'un joueur ait réussi à faire passer 1 ou 2 de ses animaux devant le loup.

