

# ВОЛЧОК!

## Прячь бочок!

правила игры

«Ра-а-аз... Два-а-а... Три-и-и...»

Волчонок поспеши, В парке всех ищи!

«Четы-ы-ыре... Пя-я-ять... Ше-е-есть...»

Под горкой кто-то есть!

«Се-е-емь... Во-о-осемь...»

Там за веткой виден хвостик!

«Де-е-евятъ... Десять!...»

Кто-то спрятался в кусты!

А искать нас будешь ты!

### СОСТАВ ИГРЫ



#### Игровое поле – парк

Соберите парк, соединив две части коробки. В парке отмечены 4 места для сборных конструкций. На краях поля отмечены 6 мест для установки масок волка.



#### 8 фигурок животных

(2 лягушки, 2 утки,  
2 кролика, 2 енота)

Это зверята, которые прячутся от волка.



#### 4 сборные конструкции

(дерево, горка, куст, домик)

Разместите их в парке – в них будут прятаться зверята.



#### 2 ёлочки-соединителя

Скрепите ими 2 части коробки.



#### 2 маски волка

Смотрите через отверстие в маске, чтобы найти зверят, спрятавшихся в парке.



#### 2 кубика поиска

Кубики определяют, откуда волк будет смотреть на парк.



#### 58 жетонов конфет

Это победные очки, которые вы получаете.



#### 6 жетонов волка

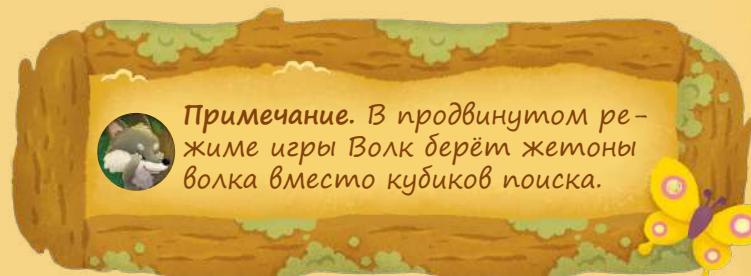
Они заменяют кубики поиска в продвинутом режиме игры.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Выньте все компоненты из коробки. Соедините две части коробки, совместив их сторонами голубого цвета. Закрепите части коробки ёлочками, как показано на картинке.
- 2 Если это ваша первая партия, соберите четыре конструкции, следуя инструкции на ложементе. Затем разместите их в парке, как показано на картинке выше (или по желанию в любое место парка).
- 3 Самый лохматый игрок (или самый старший) первый будет Волком. Он берёт маски волка и кубики поиска.
- 4 Остальные игроки выбирают животное и берут 2 соответствующие фигурки. Остальные фигурки уберите в сторону – они не будут участвовать в этой партии.

При игре в шестером объединитесь в команды по двое. Каждая команда выбирает себе одно общее животное и берёт 2 фигурушки. Выберите двух Волков и дайте каждому по одной маске.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Найдите самое укромное местечко в парке, где Волк вас не найдёт, и соберите как можно больше конфет! Волк тоже получает конфеты, если находит спрятавшихся зверят. Игрок, набравший к концу игры самое большое количество конфет, побеждает!

## ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, чтобы каждый игрок смог один раз сыграть за Волка. Каждый раунд состоит из трёх фаз.

1. Волк готовится искать

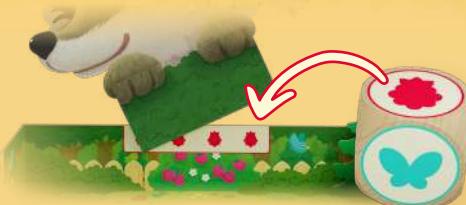
2. Зверята прячутся

3. Волк идёт искать

## 1. Волк готовится искать



Волк кидает оба кубика поиска, затем находит стороны поля, соответствующие выпавшим на кубиках символам, и устанавливает на них маски волка.



## 2. Зверята прячутся



Волк закрывает глаза и медленно считает до 10. Можно использовать считалку, например: «В парке будем мы гулять, в прятки с волком там играть. Начал волк уже считать – надо прятаться бежать».



В это время остальные игроки прячут фигурки зверят в парке. Вы можете прятать фигурки, где и как угодно (поставить, положить и т. д.) внутри коробок.



**Подсказка.** Обращайте внимание на расположение масок волка! Если фигурка будет стоять напротив маски, Волк сможет легко её найти!



## 3. Волк идёт искать

Ладошки вверх! Как только Волк закончил считать, остальные игроки больше не могут прикасаться к фигуркам зверят.



Волк встаёт по очереди за каждой из своих масок и смотрит через отверстие.

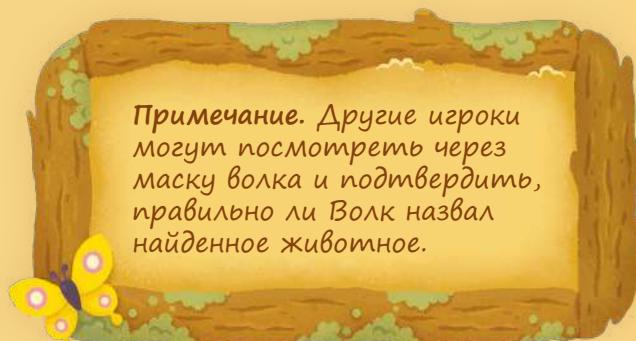
- Если он видит животное, то называет **кто это и где прячется!**
  - Если Волк **прав**, он получает одну конфету.
  - Если Волк **ошибается** (животное или место названы неверно), он не получает конфет.
- Волк может найти сразу нескольких зверят!
- Если Волк посмотрел на парк через обе маски и не нашёл животных (они хорошо спрятались!), он говорит об этом. На этом его очередь быть Волком завершается.



**Внимание!** Если Волк правильно назвал найденное животное, не убирайте его фигурку из парка – это может выдать местоположение других зверям!



Когда Волк закончил поиск, остальные игроки получают по одной конфете за каждую свою фигурку, которую Волк не нашёл или неверно назвал. (таким образом можно получить от 0 до 2 конфет за раунд).



## ПРИМЕР

Юля играет за Волка. Она смотрит через маску и обьявляет: «Я вижу зелёную утку за домиком». Она права, одна из фигурок Тёмы прячется именно там, значит Юля-волк получит 1 конфету. «Я вижу ещё одну утку под горкой!». К сожалению, это не утка, а енот Димы, значит, Юля неправильно назвала животное и не получит конфету.

Юля никого не смогла больше найти, и её ход завершается. Она получает 1 конфету за найденную утку, Тёма получает 1 конфету за вторую спрятанную фигурку утки, а Дима получает 2 конфеты, так как одну из его фигурок енота волк не нашёл, а другую увидел, но назвал неправильно.

В конце раунда выберите нового Волка на следующий раунд. Волком не может стать игрок, который уже водил в одном из предыдущих раундов. Отдайте Волку маски и заберите фигурки зверят с поля (в игре с пятью игроками новый волк отдаёт своих зверят предыдущему волку).

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только все игроки (или команды) сыграли за Волка, игра заканчивается. Посчитайте свои конфеты. Игрок или команда, набравшие больше всего конфет, побеждают!

**Подсказка.** Можно выложить конфеты в линию. Побеждает игрок с самой длинной линией!

**Благодарности автора**  
Огромное спасибо моей жене за поддержку и моим двум волчатам за помощь в создании этой игры.  
Благодарю Джоан, Орели за их доверие и Хлою за её профессионализм. Без них этой игры бы не было.  
Спасибо всем зверятам, которые будут играть в эту игру.  
Издательство LOKI также благодарит школу «Хейкур» (Heillecourt) и детский сад «Маленькие умники» (Les P'tits Malins) за множество невероятных партий в прятки.

## ГОТОВЫ К БОЛЬШЕМУ?

Чтобы разнообразить игру, используйте любые другие предметы в качестве мест для пряток! Например, замените конструкции из игры игрушками похожего размера, слепите укрытия из пластилина и т. д.

### Продвинутый режим для игроков от 4 лет

Чтобы немного усложнить игру, в фазу подготовки замените кубики поиска на жетоны волка. Играйте со следующими изменениями правил.

**1 Волк готовится искать.** Волк перемешивает жетоны лицом вниз, затем переворачивает 3 жетона и устанавливает их на стороны поля с совпадающими символами. Во время 3 фазы Волк не сможет устанавливать маску в этих местах.

**2 Зверята прячутся.** Для этой фазы правила не меняются.

**3 Волк идёт искать.** Волк переворачивает ещё один жетон и устанавливает его на соответствующую сторону игрового поля. Затем Волк устанавливает маски на местах без жетонов. Игра продолжается по стандартным правилам.



© IELLO SAS 2024  
Автор: Берtrand Ру  
Иллюстратор: Алёна Ткач

Эврикус®