

„Eiiiins, Zweiii, Dreiii ...“
Beeilt euch, der Wolf zählt schon. Höchste Zeit für alle anderen,
sich im Park gute Verstecke zu suchen!

„Viiiiier, Fiiüüüf, Seeechs ...“

Schnell, ein Tier ist schon unter der Rutsche abgetaucht!

„Siieben, Aaacht, Neuuun ...“

Ein anderes Tier klettert auf den Baum, der Rest huscht zum Häuschen!

„Zehn! Ich kooomme!“

Wer hat die besten Verstecke gefunden ?

INHALT

1 Parkplan



Baut aus den 2 Hälften der Schachtel einen Park. Innen seht ihr 4 Felder für die Aufsteller. Entlang der Ränder sind 6 Plätze für die Wolfmasken.

4 Aufsteller (zum Aufbauen)

1 Baum, 1 Rettichrutsche,
1 Busch, 1 Erdbeerhäuschen



Platziert diese im Park als Verstecke für die Tierfiguren.

2 Tannenclips



Damit verbindet ihr die 2 Hälften der Schachtel.

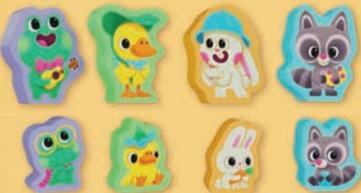
2 Wolfmasken



Der Wolf schaut durch die Gucklöcher der Masken, um nach den versteckten Tieren zu suchen.

8 Tierfiguren

2 Frösche, 2 Enten, 2 Hasen,
2 Waschbären



Diese Tiere versuchen, sich zu verstecken.

Süßigkeiten



Das sind eure Siegpunkte.

2 Suchwürfel



Sie zeigen an, von wo aus der Wolf den Park absucht.

6 Wolfclips



Sie ersetzen die 2 Suchwürfel in der Variante für Fortgeschrittene.

SPIELVORBEREITUNG



1 Nehmt alles aus der Schachtel heraus. Fügt dann die 2 Hälften der Schachtel an den beiden blauen Seiten (auf denen kleine Kronen sind) zusammen. Verbindet sie mit den 2 Tannenclips, so wie in der Abbildung oben.

2 Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Aufsteller zusammensetzen. Wie das geht, seht ihr im Einlageteil der Schachtel. Die Aufsteller platziert ihr anschließend im Park. Am besten dort, wo sie auch oben in der Abbildung sind.

3 Wer die wuscheligsten Haare hat, spielt zuerst den Wolf, nimmt die 2 Wolfmasken und Suchwürfel.

4 Alle anderen wählen ein Tier aus und nehmen die 2 entsprechenden Figuren. Die übrigen Figuren legt ihr auf die Seite; sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

In einem **6-Personen-Spiel** spielt ihr in 2er-Teams. Wählt ein Tier pro Team statt eines pro Person aus. Bestimmt 2 Wölfe, von denen jeder eine Maske erhält.

Hinweis: Spielt ihr die Variante für Fortgeschrittene, dann nimmt der Wolf statt Suchwürfel die Wolfclips.

SPIELZIEL

Versteckt euch im Park vor dem Wolf und sammelt so viele Süßigkeiten wie möglich! Denkt daran: Auch der Wolf wird süß belohnt, wenn er euch im Versteck entdeckt. Wer am Ende am meisten Süßigkeiten hat, gewinnt.

SPIELABLAUF

Während des Spiels übernehmen alle jeweils 1 Runde lang die Rolle des Wolfs. Jede Runde besteht aus 3 Schritten:

1. Der Wolf macht sich bereit.

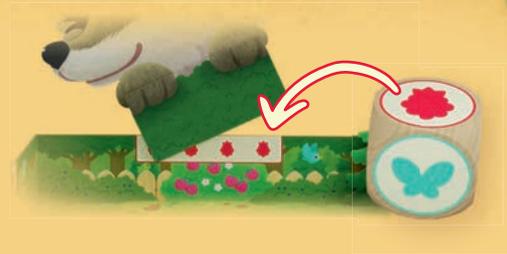
2. Die Tiere verstecken sich.

3. Der Wolf sucht die Tiere.

1. Der Wolf macht sich bereit.



Der Wolf würfelt mit beiden Würfeln und sucht die jeweils entsprechenden Farbsymbole auf der Schachtel. Dann befestigt er die Wolfmasken an diesen beiden Plätzen.



2. Die Tiere verstecken sich.



Der Wolf macht die Augen zu und zählt laaaaaangsam bis 10. Falls ihr merkt, dass alle mehr Zeit zum Verstecken brauchen, zählt der Wolf zweimal bis 10. Wenn er nicht zählen mag, kann er ein- oder zweimal ganz langsam folgenden Reim sagen: *Husch, husch, Freunde lauft schnell weg! Wer findet im Park das beste Versteck?*



Solange der Wolf die Augen geschlossen hat, verstecken die anderen ihre Tierfiguren im Park. Ihr könnt sie hinstellen, wo und wie ihr wollt (aufrecht, liegend ...). Sie müssen sich nur innerhalb des Parks befinden.



Tip: Achtet darauf, wo die Wolfmasken sind! Befindet sich eine gegenüber von euren Figuren, könnte euch der Wolf entdecken!



3. Der Wolf sucht die Tiere.

Hände nach oben! Hat der Wolf fertig gezählt, dürft ihr eure Tierfiguren nicht mehr berühren.

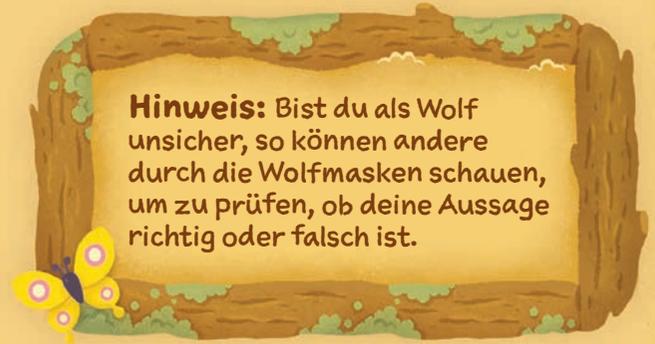


Der Wolf stellt sich hinter jede Maske und schaut erst durchs eine, dann durchs andere Guckloch:

➤ Sieht der Wolf ein Tier, sagt er **welches Tier** er entdeckt und **wo es sich versteckt hat**. Er kann auf diese Weise mehr als 1 Tier finden.

- Ist die Aussage **richtig**, bekommt der Wolf 1 Süßigkeit.
- Ist die Aussage **falsch**, der Wolf nennt das falsche Tier und/oder Versteck, dann bekommt er nichts.

➤ Sieht der Wolf keine Tiere, weder durch die eine noch durch die andere Maske, sagt er das. Damit endet seine Runde als Wolf.



Hinweis: Bist du als Wolf unsicher, so können andere durch die Wolfmasken schauen, um zu prüfen, ob deine Aussage richtig oder falsch ist.



Aufgepasst: Nennst du dein Tier, lasse es unbedingt noch an seinem Ort im Park. Es könnten weitere Tiere gefunden werden!



Sobald der Wolf seine Runde beendet hat, bekommen alle jeweils 1 Süßigkeit pro eigener Tierfigur, die der Wolf nicht richtig benannt und gefunden hat. Du kannst also pro Runde 0, 1 oder 2 Süßigkeiten bekommen.

Beispiel:

Rosa spielt den Wolf und sucht die Tiere. Sie sagt: „Ich sehe eine grüne Ente hinter dem Erdbeerhäuschen.“ Und sie hat recht, eine von Toms Tierfiguren steht dort. „Ich sehe noch eine grüne Ente unter der Rettichrutsche!“ Leider ist das aber Sofias Waschbär, Rosa hat sich geirrt. Da Rosa keine weiteren Tiere entdeckt, endet die Runde für sie. Rosa bekommt 1 Süßigkeit für die gefundene grüne Ente, Thomas bekommt 1 Süßigkeit für seine versteckte andere Ente und Sofia bekommt 2 Süßigkeiten, da sie beide Tierfiguren erfolgreich versteckt hat.

Am Ende jeder Runde entscheidet ihr, wer in der nächsten Runde der Wolf wird. Es muss aber jemand sein, der bislang noch nicht an der Reihe war. Der neue Wolf bekommt die Wolfmasken und legt seine Tierfiguren auf die Seite. Spielt ihr zu fünft, gibt der neue Wolf seine Tierfiguren an den vorherigen Wolf.

SPIELLENDE

Nachdem alle Personen (oder Teams) einmal den Wolf gespielt haben, zählt ihr eure Süßigkeiten. Wer am meisten sammeln konnte, gewinnt das Spiel!

Tipp: Ihr könnt eure Süßigkeiten auch aneinanderlegen. Es gewinnt, wer die längste Zuckerschlange hat!



Vielen Dank an meine Frau und an meine zwei jungen Wölfe, die mir geholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln. Danke an CAL, Johan, Aurélie für ihr Vertrauen und Chloé für ihre Kompetenz – ohne sie würde es dieses Spiel nicht geben. Danke an alle, die dieses Spiel spielen werden.

LOKI bedankt sich außerdem bei der Schule in Heillecourt sowie dem Kindergarten Les P'tits Malins, wo häufig und wild Verstecken gespielt wurde.

4

WOLLT IHR NOCH MEHR?

Um das Spiel abwechslungsreicher zu machen, könnt ihr auch andere Verstecke aufstellen! Ersetzt zum Beispiel einen der Aufsteller durch ein Spielzeug, das ungefähr gleich groß ist oder baut etwas aus Ton, Knete ...

Variante für Fortgeschrittene: Wollt ihr das Spiel etwas schwieriger gestalten, lasst die Würfel weg und verwendet stattdessen die Wolfclips. Folgender Spielablauf:

- 1 Der Wolf macht sich bereit.** Der Wolf mischt die verdeckten Wolfclips, deckt dann 3 davon auf und befestigt sie an den entsprechenden Plätzen der Schachtel. Später kann er dort keine Wolfmasken mehr anbringen.
- 2 Die Tiere verstecken sich.** Die Regeln bleiben unverändert.
- 3 Der Wolf sucht die Tiere.** Der Wolf deckt einen vierten Wolfclip auf und befestigt diesen ebenfalls an der Schachtel. Dann steckt er die 2 Wolfmasken auf die übrig geblieben Plätze und das Spiel verläuft wie gewohnt weiter.

CACHE-CACHE LOUSTIC / HIDE AND PEEK FRIENDS © IELLO SAS 2024.

Alle Rechte vorbehalten. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, DEUTSCHLAND



ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation. **AVVERTENZE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Impressum

Autor: Bertrand Roux
Illustratorin: Alena Tkach
Designer (Aufsteller): Valentin Jacobberger
Redaktionsleiterin: Marion Stromboni
Projektleiterin: Chloé Dussutour
Graphikdesignerin: Audrey Martor
Übersetzerin EN: Danni Loe
Korrektor: William Niebling
Redakteurin und Übersetzerin DE: Silvia Herzog
Grafikdesignerin DE: Sabine Kondirolli