

„Jednaaa... Dvaa... Třiii...“
Rychle, vlče už začalo počítat!
Nastala chvíle, aby se všechna zvířátka v parku schovala!

„Čtyřiii... Pěěět... Šesttt...“
Rychle! Jedno už zmizelo z dohledu... pod skluzavkou!

„Sedmmm... Oosm... Devěět...“
Další vyšplhalo na strom a ostatní peláší směrem k domečku na nářadí!
„Deset! Ať jste připraveni, nebo ne – já už jduuu!“

Kdo najde tu nejlepší schovku ze všech?

HĚRNÍ KOMPONENTY

1 herní deska parku



Sestavte ji spojením dvou částí krabice. Uvnitř jsou čtyři místa pro umístění staveb a po okraji šest míst pro masky vlčat.

4 stavby k sestavení

1 strom, 1 ředkvičková skluzavka,
1 keř, 1 jahodový domeček



Umístěte je do parku jako schovky pro figurky zvířátek.

2 sponky ve tvaru smrku



Použijte je ke spojení dvou částí krabice.

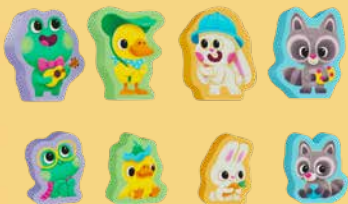
2 masky vlčat



Dívejte se kukátkem v každé masce a hledejte zvířátka schovaná v parku.

8 figurek zvířátek

2 žabky, 2 kachničky,
2 králíci, 2 mývalové



Představují zvířátka, která se snaží schovat.

Žetony bonbónů



Vítězné body, které během hry získáte.

2 kostky hledání



Ukazují, z jakého místa bude vlče v parku hledat zvířátka.

6 sponek vlčat



V pokročilé variantě nahrazují 2 kostky hledání.

PŘÍPRAVA HRY



1 Z herní krabice vyjměte všechny herní komponenty. Dvě části krabice spojte tak, že modré strany označené korunkami přiložíte k sobě a poté je podle obrázku zajistíte dvěma smrkovými sponkami.

2 Hrajete-li poprvé, sestavte stavby podle kroků vyznačených na vnitřním pořadači a umístěte je do parku. Doporučujeme je rozestavit, jak je znázorněno na obrázku.

3 Začínajícím vlčetem se stává hráč s nejchlupatějšíma ušima (nebo nejstarší hráč). Vezme si masky vlčat a obě kostky hledání.

4 Všichni ostatní hráči si vyberou jedno zvířátko a vezmou si k němu 2 odpovídající figurky. Nevybrané figurky odložte stranou – ve hře je už nebudete používat.

Ve hře v šesti hráčích hrajte ve dvojicích. Každý tým si vybere jedno zvířátko. Zvolte také 2 vlčata a každému z nich dejte jednu masku vlčete.

Poznámka: Hrajete-li pokročilou variantu, vlče si vezme místo kostek hledání sponky vlčat.

CÍL HRY

Najděte v parku ty nejlepší schovky, aby vás vlče nenašlo, a nasbírejte co nejvíc bonbónů! Dávejte si ale pozor – když vás vlče najde, získá bonbóny za vaše odhalení. Hráč, který na konci hry **nasbírá nejvíce** bonbónů (v průběhu hry necumlat, jsou kartonové a navíc byste přišli o své cenné body), **se stává vítězem.**

PRŮBĚH HRY

V průběhu hry se každý z vás jednou stane vlčetem. Každé kolo se skládá ze 3 kroků:

1. Příprava vlčete

2. Schovávání zvířátek

3. Hledání zvířátek vlčetem

1. Příprava vlčete



Vlče hodí oběma kostkami. Poté najde dvě strany krabice, které odpovídají barvám a symbolům na kostkách, a na tyto strany připevní masky vlčat.



2. Schovávání zvířátek



Vlče zavře oči a ostatní hráči postupně, počínaje hráčem po levici vlčete a dále ve směru hodinových ručiček, schovají své figurky zvířátek v parku. **Každý hráč má na umístění svých figurek 10 vteřin**, které vlče hráči odpočítá pomalým počítáním do 10, nebo mu může zaspívat či zarecitovat tuto říkanku.

„Jedna, dvě, tři, čtyři, pět, vlče tu piká na dohled. Schovej se a nedýchej, když tě najdu... Neplakej!“



Své figurky zvířátek smíte umístit kamkoli a jakýmkoli způsobem (mohou stát, ležet, být jedno za druhým, pokud to dokážete, mohou se i uznášet...), ale za všech okolností musí zůstat uvnitř herního parku.



Tip: Dejte velký pozor na to, kam vlče umístilo své masky vlčat! Pokud se schováte přímo naproti některé z nich, vlče vás může snadno odhalit!



3. Hledání zvířátek vlčetem

Ruce pryč! Jakmile vlče dopočítá nebo dorecituje říkanku, už se nesmíte svých zvířátek dotýkat.



Vlče otevře oči, ale do herního parku **se nesmí podívat jinak než skrz masky vlčete!** Poté si postupně kukátkem každé masky prohlédne část herního parku.

☞ Jestliže vlče zahlédne **nějaké zvířátko** (stačí, že vidí jenom jeho část), řekne, o **jaké zvířátko si myslí, že se jedná, a kde je schované**. Najednou může takto odhalit i více zvířátek.

- Když má vlče **pravdu**, získá za správnou odpověď 1 bonbón.
- Pokud se **splete** (nejedná se o správné zvířátko a/nebo správnou schovku), nezíská žádný bonbón a zvířátko ukryté na tomto místě už je v bezpečí – vlče ho nemůže tipovat znovu. Nicméně může pokračovat v hledání a tipování dalších zvířátek, a to i v té samé schovce!

☞ Pokud vlče po nahlédnutí oběma maskami žádné zvířátko nenajde, oznámí to nahlas a tím jeho tah končí.



Pozor! Jestli vlče odhalí vámi schované zvířátko, nechejte ho na místě. Mohlo by se stát, že byste takto mohli odhalit vlčeti další schovaná zvířátka.



Jakmile skončí tah vlčete, každý z ostatních hráčů získá 1 bonbón za každé své zvířátko, které vlče nenašlo, nebo našlo, ale nesprávně tipovalo. V rámci jednoho kola můžete tímto způsobem získat maximálně 2 bonbóny.

Příklad:

Esterka je včetem a pozorně hledá zvířátka. Po chvíli pátrání řekne: „**Za jahodovým domečkem vidím zelenou kachničku...**“ Má pravdu, jedna z Davídkových figurek tam opravdu je schovaná. „**... a pod ředkvičkovou skluzavkou se schovává druhá zelená kachnička!**“ Tentokrát se bohužel netrefila, protože se jedná o Anetčina mývala.

Poté už Esterka žádné další zvířátko nenajde a její tah končí. Získá 1 bonbón za nalezenou kachničku, Davídek získá 1 bonbón za svou druhou schovanou figurku a Anetka získá 2 bonbóny, protože jedno zvířátko Esterka tipovala špatně a druhé zůstalo schované.

Na konci každého kola vyberte nového hráče, který se stane včetem v dalším kole. Tento hráč **nesměl být včetem v žádném z předchozích kol**. Nové včle si vezme masky včlat a bývalé včle si vezme zpět své figurky zvířátek. (Ve hře v pěti hráčích předá nové včle své figurky zvířátek bývalému včleti).

KONEC HRY

Jakmile se všichni hráči (nebo týmy) jednou vystřídají v roli včlete, spočítejte své bonbóny. **Vítězem se stává hráč, který jich má nejvíce!**

Nechcete nebo neumíte počítat?
Seřadte si své bonbóny do řady a vítězem se stává hráč, jehož řada je nejdelší!



Velké poděkování patří mé ženě za její podporu a mým dvěma včlatům, která pomohla hru vytvořit. Díky také CALu, Johanovi, Aurélii za její důvěru a Chloé za její profesionalitu – bez ní by tato hra nikdy nevznikla. A děkuji všem včlatům, která si tuto hru zahrájí.

LOKI děkuje také škole v Heillecourtu a mateřince Les P'tits Malins za spoustu divokých her na schovávanou.

CHCETE VÍC ZÁBAVY?

Chcete si hru ještě víc vylepšit nebo udělat zajímavější? Vytvořte si nové stavby! Můžete například některou ze staveb v krabici nahradit hračkou podobné velikosti nebo si něco vymodelovat z plastelíny.

Pokročilá varianta pro děti od 4 let:

Aby byla hra o něco složitější, při přípravě odložte kostky hledání stranou a místo nich použijte sponky včlat. Hru hrajte běžným způsobem s následujícími změnami:

- 1 Příprava včlete:** Včle zamíchá sponky včlat lícem dolů, poté 3 z nich otočí a připevní je na odpovídající místa po stranách krabice. Na tato místa pak ve 3. kroku nesmí umístit masky včlat.
- 2 Schovávání zvířátek:** V tomto kroku se pravidla nemění – ostatní hráči opět schovávají svá zvířátka v parku, zatímco včle má oči zavřené.
- 3 Hledání zvířátek včetem:** Včle otočí čtvrtou, v tomto kole poslední, sponku včlete a připevní ji na odpovídající místo. Tím obsadí všechny 4 strany krabice. Poté připevní své 2 masky včlat na zbývající volná místa a pokračuje ve hře obvyklým způsobem.

Příprava české verze

Editor: Martin Herman
Překlad: Pavel Illichmann
Korektury: Roxana Bátková, Vratislav Postl
Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

Old Dawg s.r.o.
Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.

 old-dawg.cz
  olddawgcz
 info@old-dawg.cz

HIDE AND PEEK FRIENDS © IELLO SAS 2024.

Všechna práva vyhrazena. Skutečné herní komponenty se mohou od vyobrazených lišit. Využito ve Francii.
Vyrobeno v Jiángxingu v Číně společností Whatz Games.

Výrobce: IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - Francie - contact@loki-kids.com

Realizační tým

Autor: Bertrand Roux
Ilustrátorka: Alena Tkach
Návrh figurek: Valentin Jacobberger
Vedoucí redakce: Marion Stromboni
Projektová manažerka: Chloé Dussutour
Grafický design: Audrey Martor