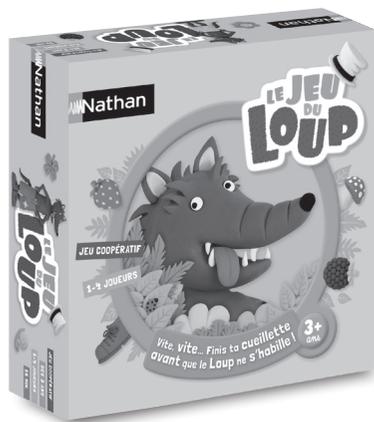
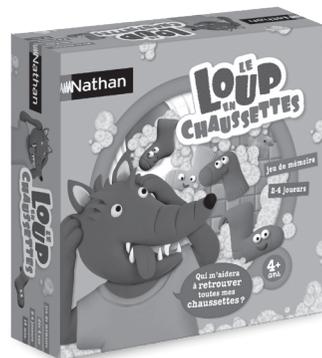


Retrouve le Loup
dans les autres jeux de la collection!



jeu coopératif :
finis ta cueillette avant que le Loup
ne soit complètement habillé!
dès 3 ans



jeu de mémoire :
retrouve les chaussettes
de la bonne couleur!
dès 4 ans



jeu de cartes :
le Loup a très faim...
Mets à l'abri tous les animaux de la forêt !
dès 3 ans

Nathan

© 2020 Diset - Conception Nathan
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

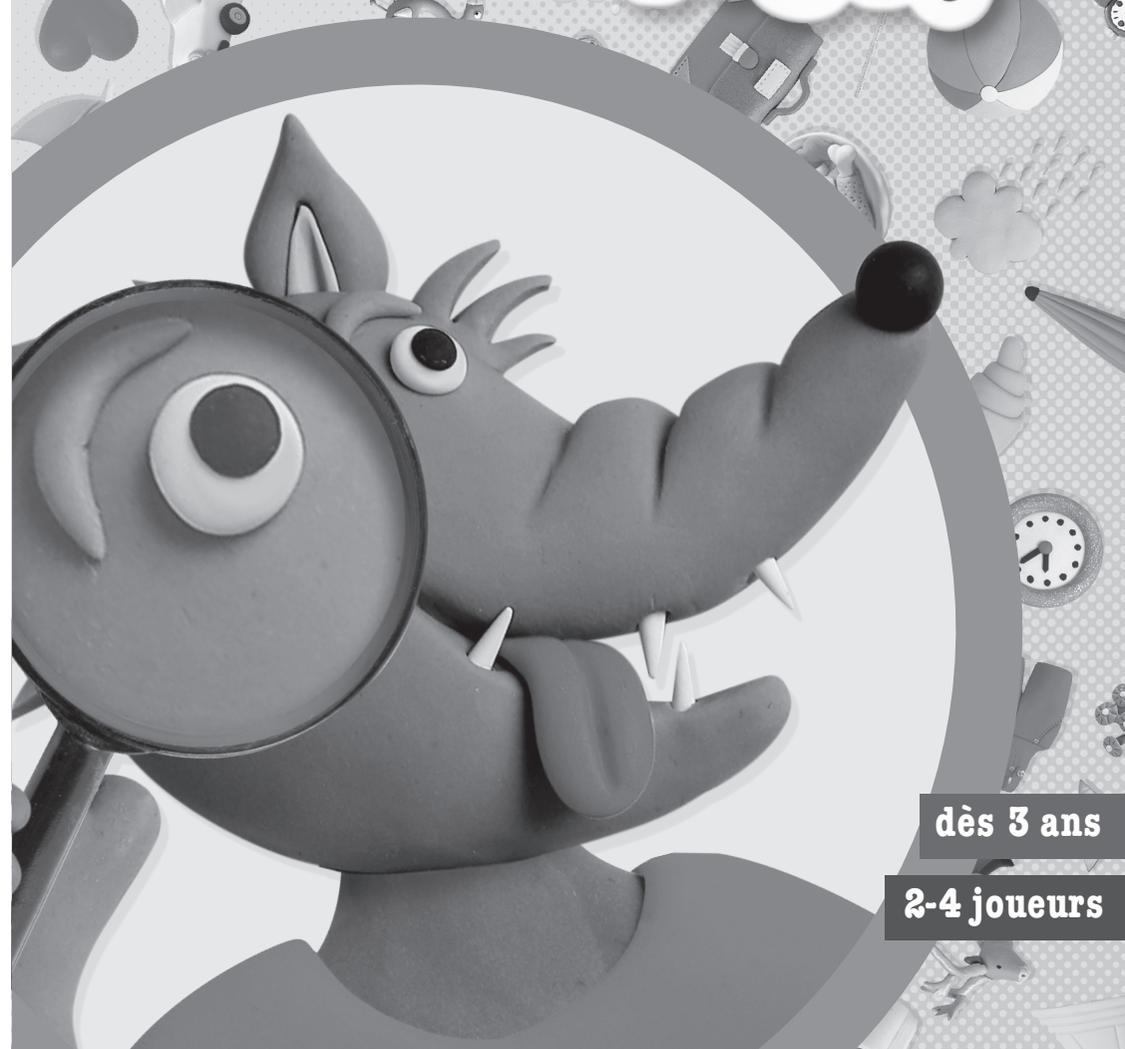
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations : Béatrice Garel - réf. 31 548

Nathan

**LOUP
TROUVE
TOUT!**



dès 3 ans

2-4 joueurs

Qui trouvera le plus vite tout ce que le Loup a égaré dans la forêt ?



Contenu :

1 plateau de jeu en 6 parties (42 cm de diamètre), 23 planches de jeu recto verso (12,5 x 8,7 cm), 24 jetons et un sablier.

Avant de jouer

Montez le plateau en assemblant les 6 parties, dans l'ordre que vous voulez : le plateau est à chaque fois différent !

1 Jeu de découverte (pour les plus jeunes - sans sablier)

Les joueurs choisissent une planche, nomment les images et les cherchent à leur rythme sur le plateau.

2 Mode de jeu compétitif (sans sablier)

- Chaque joueur **choisit sa couleur** (jaune, rouge, violet ou bleu) et reçoit les **6 jetons** de cette couleur. Il prend également **1 planche de jeu** et la pose devant lui.
- Au « top ! », les **joueurs retournent leur planche** sur l'autre face.
- Chaque joueur doit retrouver **le plus vite possible** sur le plateau **les 6 images** de sa planche. Dès qu'il en trouve une, il pose **un de ses jetons** sur l'image du plateau.
- Le premier qui a trouvé les 6 images, et donc **posé ses 6 jetons**, a gagné la manche. La partie a lieu en 3 manches gagnantes.

3 Mode de jeu coopératif (avec sablier)

- **4 planches de jeu** choisies au hasard sont posées sur la table, bien visibles par tous les joueurs, ainsi que les **jetons (utilisés côté croix)**.
- Un joueur retourne le **sablier**.
- Tous ensemble, les joueurs cherchent les images sur le plateau.
- Dès qu'un joueur en a trouvé une, **il l'annonce** aux autres joueurs, montre l'image sur le plateau et pose **un jeton sur l'image de la planche**. Puis il cherche une autre image.
- Si les joueurs ont trouvé **les 16 images** avant que le temps ne soit écoulé, ils ont gagné.

En fonction du nombre de joueurs et de leur âge, on peut **retourner le sablier plusieurs fois** si nécessaire.