

Les cartes spéciales :

Les trois cartes « Igor, le loup »

- Si un joueur pioche une des cartes « Igor, le loup » alors qu'il n'a pas encore d'invité, il la remet dans la pioche.
- Si un joueur pioche une des cartes « Igor, le loup » alors qu'il a une ou deux cartes « Invités », il doit remettre tous ses invités dans la pioche, dont la carte « Igor, le loup ».
- Si un joueur pioche une des cartes « Igor, le loup » alors qu'il a trois ou quatre cartes « Invités », il garde la carte « Igor, le loup », qui compte alors comme un invité ! **En effet, l'union fait la force : plus les invités sont nombreux et moins ils ont peur du loup !**



La carte « Lucas, le loup sentimental »

Si un joueur pioche la carte « Lucas, le loup sentimental », il la garde et compte Lucas comme un invité. Si par la suite il pioche la carte « Igor, le loup », ce dernier s'ajoute à ses invités sans autres effets et quel que soit son nombre d'invités.



La carte « Les chevreux bagarreurs »

Si un joueur pioche la carte « Les chevreux bagarreurs », c'est son jour de chance ! **Cette carte compte en effet comme deux invités.**



Toc ! Toc ! Toc !

D'après l'univers de **Geoffroy de Pennart**



Dès 4 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- 111 cartes
- 1 plateau

But du jeu :

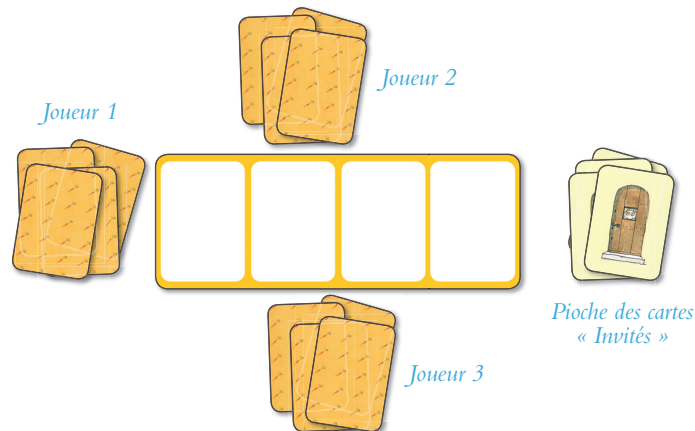
Le premier joueur qui a collecté ses 5 cartes « Invités » a gagné !

Préparation du jeu :

Distribuer toutes les cartes « Toc ! »

Attention : les joueurs ne doivent pas les regarder.
Poser le plateau au milieu de la table.

Faire une pioche avec les cartes « Invités » faces cachées.



Déroulement du jeu :

Celui qui imite le mieux le hurlement du loup commence la partie.
Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

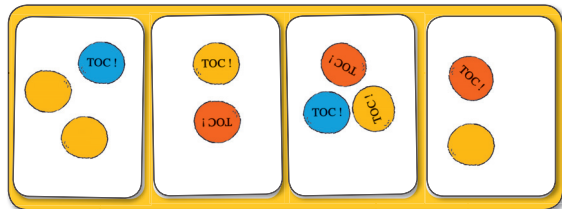
Le premier joueur pose la première carte « Toc ! » de son tas, face visible, sur le plateau, sur la case de son choix. Attention, le joueur ne doit pas regarder sa carte avant de la poser.

Les joueurs suivants font de même. À noter : il est possible de recouvrir n'importe quelle carte précédemment posée par un autre joueur.

Dès qu'**exactement** 3 ronds « Toc ! » de la **même couleur** apparaissent, le premier joueur qui dit « Qui est là ? » remporte la manche.

Exemple 1 :

Avec 3 ronds « Toc ! » de couleur rouge, le premier joueur qui dit « Qui est là ? » remporte la manche !



Il pioche alors une carte « Invités », qu'il pose devant lui, face visible.

Toutes les cartes « Toc ! » du plateau sont défaussées, le joueur suivant entame une nouvelle manche.

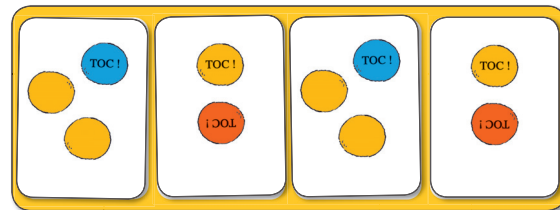
Attention, le joueur qui dit « Qui est là ? » alors qu'il n'y a pas **exactement** 3 ronds « Toc ! » de la même couleur sur le plateau doit remettre dans la pioche une de ses cartes « Invités ». Les cartes « Toc ! » sont alors défaussées et le joueur suivant entame une nouvelle manche.

À noter : s'il n'y a plus de cartes « Toc ! » pour finir une partie, mélanger et redistribuer !

Attention ! Pour pouvoir dire « Qui est là ? », il faut qu'il y ait **exactement** 3 ronds « Toc ! » de la **même** couleur sur le plateau.

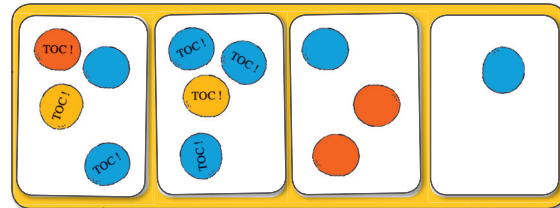
Exemple 2 :

Il y a 2 ronds « Toc ! » de la même couleur sur le plateau, aucun joueur ne doit dire « Qui est là ? »



Exemple 3 :

Il y a 4 ronds « Toc ! » de la même couleur sur le plateau, aucun joueur ne doit dire « Qui est là ? »



Exemple 4 :

*Il y a 3 ronds « Toc ! » de couleur **différente** sur le plateau, aucun joueur ne doit dire « Qui est là ? »*

