

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Anne Cayla

LE JEU DU LOUP ET DU CHAPERON ROUGE

RÈGLE DE JEU

Pour 2 joueurs ou 2 équipes de joueurs à partir de 6 ans.

Qui sera le plus rapide pour atteindre la maison de la Grand-Mère ?

Le Loup ou le Chaperon Rouge ?

Un jeu de mémoire, de hasard et de prise de risque.



BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la maison de la Grand-Mère.

CONTENU

1 plateau de jeu
6 figurines : 1 Loup, 1 Chaperon Rouge, 4 bosquets
1 dé rouge (avec 5 couleurs et un oiseau)
1 dé noir (avec 5 couleurs et un chasseur)
15 pions « Fleur » de couleur verte en bois
5 pions « Loup » de couleur noire en bois

PRÉPARATION DU JEU

Le plateau est posé entre les joueurs.
Les 15 pions « Fleur » sont placés face fleur cachée sur les 15 emplacements situés au centre du plateau.
Les 4 bosquets sont posés sur les 4 rectangles situés près du chemin de droite.
Le Chaperon Rouge et le Loup sont placés sur la case Départ (croisement des chemins au bas du plateau).
L'un des joueurs (ou l'une des équipes) joue le Chaperon Rouge, l'autre le Loup.
Le Chaperon Rouge récupère le dé rouge, le Loup le dé noir et les 5 pions « Loup », qu'il aligne devant lui face loup visible.

DÉROULEMENT DU JEU

Les deux joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le Chaperon Rouge.

ATTENTION : les cases sont déterminées par les empreintes de pas. Il y en a 12 du côté du Chaperon Rouge et 15 du côté du Loup.

1 TOUR DU CHAPERON ROUGE

Le Chaperon Rouge traverse les bois en empruntant le chemin de gauche pour rejoindre la maison de la Grand-Mère. Son avancée est déterminée par les fleurs qu'elle trouve en chemin. **C'est un jeu de mémoire...**

Le joueur lance le dé rouge et retourne l'un des pions « Fleur » face visible.

a) Si la fleur découverte est de la couleur indiquée par le dé, le Chaperon Rouge avance d'une case sur le chemin, la fleur demeure face visible jusqu'à la fin de la partie et le joueur rejoue.

b) Si la fleur découverte n'est pas de la couleur indiquée par le dé, le Chaperon Rouge reste à sa place, le pion « fleur » est remis face cachée. Le tour du joueur est terminé. C'est au tour du Loup de jouer.

Cas particuliers :

- Si le dé indique l'oiseau, le petit Chaperon Rouge joue avec lui, son tour de jeu prend immédiatement fin. Le joueur peut néanmoins regarder un pion « Fleur » de son choix et le reposer face cachée.

- Si les 3 fleurs de la même couleur sont déjà faces visibles et que le joueur obtient à nouveau cette couleur, il relance le dé.

Exemple A

Adèle lance le dé et obtient la couleur jaune. Elle retourne un pion « Fleur ».

La fleur découverte est jaune. Bravo ! Le Chaperon Rouge avance d'une case sur le chemin et la fleur jaune reste visible jusqu'à la fin de la partie.

Adèle relance le dé et obtient la couleur rose. Elle retourne un pion « Fleur ».

La fleur découverte est rose. Bravo ! Le Chaperon Rouge avance encore d'une case sur le chemin et la fleur rose reste visible jusqu'à la fin de la partie.

Adèle relance le dé et obtient la couleur blanche. Elle retourne un pion « Fleur ». La fleur découverte est jaune. Perdu ! La fleur jaune est remise face cachée. Le tour du Chaperon Rouge est terminé. Le Chaperon Rouge a avancé de deux cases.

C'est maintenant au tour du Loup.

*Lancer de dé N° 1



*Lancer de dé N° 2



*Lancer de dé N° 3



Exemple B

Adèle lance le dé et obtient la couleur bleue. Elle retourne un pion « Fleur ». La fleur découverte est bleue. Bravo ! Le Chaperon Rouge avance d'une case sur le chemin et la fleur bleue reste visible jusqu'à la fin de la partie.

Adèle relance le dé et obtient l'oiseau ! Adèle regarde un pion « Fleur » de son choix et le repose face cachée. Le tour du Chaperon Rouge est terminé. Le Chaperon Rouge a avancé d'une case.

C'est maintenant au Loup de jouer.

*Lancer de dé N° 1



*Lancer de dé N° 2



2 TOUR DU LOUP

Le Loup traverse les bois en empruntant le chemin de droite pour rejoindre la maison de la Grand-Mère. Il se dépêche pour arriver le Premier. Mais, attention au chasseur ! **C'est un jeu de quitte ou double...**

Le joueur lance le dé noir et retourne le pion « Loup » de la couleur correspondante, face empreinte visible. Après chaque lancer de dé, il a le choix soit de s'arrêter de jouer, soit de relancer le dé !

Quand le joueur décide de s'arrêter, le loup avance d'autant de cases qu'il y a de faces « empreintes » visibles.

Attention ! Si le dé indique la couleur d'un pion « Loup » déjà retourné, il perd tout : son tour prend fin et le Loup n'avance d'aucune case.

Mieux vaut savoir s'arrêter à temps !

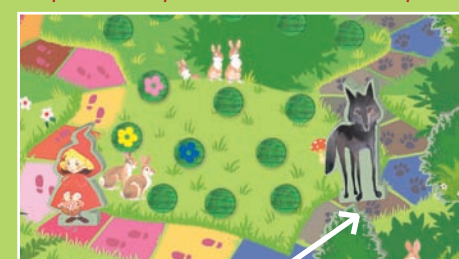
Une fois le tour du Loup terminé, les pions « Loup » sont remis face « Loup » visible.

Exemple A

Hector lance le dé et obtient la couleur bleue. Hector retourne le pion « Loup » bleu face « empreinte » visible. Il choisit de continuer et relance le dé. Il obtient la couleur rouge, Hector retourne le pion « Loup » rouge face « empreinte » visible. Hector choisit de s'arrêter. Deux faces empreintes sont visibles, le loup avance de 2 cases.

C'est au tour du Chaperon Rouge de jouer.

Les pions « Loup » sont remis face « Loup » visible.



Exemple B

Hector lance le dé et obtient la couleur jaune. Hector retourne le pion « Loup » jaune face « empreinte » visible. Il choisit de continuer et relance le dé. Il obtient la couleur verte, il retourne le pion « Loup » vert face « empreinte » visible. Il choisit de continuer et relance le dé. Il obtient à nouveau la couleur jaune. Malheureusement, comme le pion « Loup » jaune a déjà été retourné, Hector a perdu, et son tour prend immédiatement fin. Le Loup n'avance d'aucune case !

Les pions « Loup » sont remis face loup visible. C'est au tour du Chaperon Rouge de jouer.



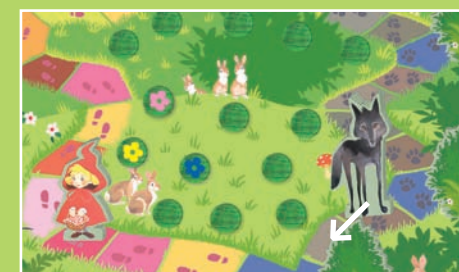
* CAS PARTICULIER - LE CHASSEUR

Si le joueur obtient un chasseur en lançant le dé, son tour de jeu prend immédiatement fin et le Loup recule d'une case.

Exemple A

Hector lance le dé et obtient la couleur jaune. Hector retourne le pion « Loup » jaune.

Il choisit de continuer et relance le dé. Il obtient le chasseur. Hector a perdu, il est obligé de s'arrêter et le Loup doit reculer d'une case. Les pions « Loup » sont remis face « loup » visible. C'est au tour du Chaperon Rouge de jouer.



Il existe néanmoins un moyen de se protéger du chasseur. Si le Loup se trouve sur une des cases « Bosquet », on ne tient pas compte du résultat « chasseur » et on relance le dé.

Exemple B

Hector lance le dé et obtient la couleur bleue. Hector retourne le pion « Loup » bleu. Il choisit de continuer et il relance le dé. Il obtient le chasseur. Le loup se trouve sur une case protégée par une case « Bosquet », Hector peut continuer de jouer. Il relance le dé et obtient la couleur jaune. Il retourne le pion « Loup » jaune face « empreinte » visible. Hector choisit de s'arrêter. Deux faces empreintes sont visibles, le Loup avance de deux cases. Les pions « Loup » sont remis face loup visible. C'est au tour du Chaperon Rouge de jouer.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre la porte de la maison de la Grand-Mère a gagné !

NOTA :

Il existe deux autres façons de jouer qui rendent un peu plus facile la tâche du Chaperon Rouge :

A) Les 3 fleurs blanches sont retirées du jeu. Si le dé indique la couleur blanche, le joueur annonce une couleur de son choix puis retourne un pion « Fleur ».

Exemple A

Adèle lance le dé et obtient la couleur blanche. Elle annonce « jaune ». Elle retourne un pion « Fleur ». La fleur découverte est jaune. Bravo ! Le Chaperon Rouge avance d'une case sur le chemin et la fleur jaune reste visible jusqu'à la fin de la partie.

Exemple B

Adèle lance le dé et obtient la couleur blanche. Elle annonce « bleu ». Elle retourne un pion « Fleur ». La fleur découverte est jaune. Perdu !

B) Le Chasseur : Si le joueur obtient un chasseur en lançant le dé, et que le Loup se trouve sur une des cases « Bosquet », son tour de jeu prend immédiatement fin, mais le Loup ne recule pas d'une case.

Auteur : Anne Cayla

Illustrations : Denis Viougeas

Maquette : Hélène Bergaz

© Sweet November 2012

Un jeu conçu et développé par

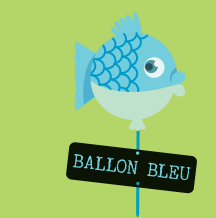
Sweet November

14, rue de l'aleu

78730 – Saint-Arnoult en Yvelines - France

Ce jeu est édité par

Sweet November
dans la collection



www.jeuxsweetnovember.com

PIONS «FLEUR»

(placez-les au centre du plateau face cachée)

face visible



face cachée

CASE ARRIVÉE

CASE
Bosquet
(4 Cases plus foncée)

EMPLACEMENT
Bosquet



CASE DÉPART

CASE
Chemin Loup

CASE
Chemin Chaperon Rouge

dé du Chaperon



dé du Loup



PIONS «LOUP»



face Loup



face Empreinte