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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

le Petit Chaperon rouge

2 et 3 joueurs — **5 à 8 ans**

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu quadrillé
- 11 éléments en bois :
  - 3 personnages : le Petit Chaperon rouge, le loup, le chasseur
  - 3 maisons : la maison du Petit Chaperon rouge (toit rouge)
    la maison de la mère-grand (toit vert)
    la maison du chasseur (toit marron)
  - 3 arbres
  - 1 buisson
  - 1 pont
- 24 cartes
- 1 roulette avec flèche mobile
- des adhésifs

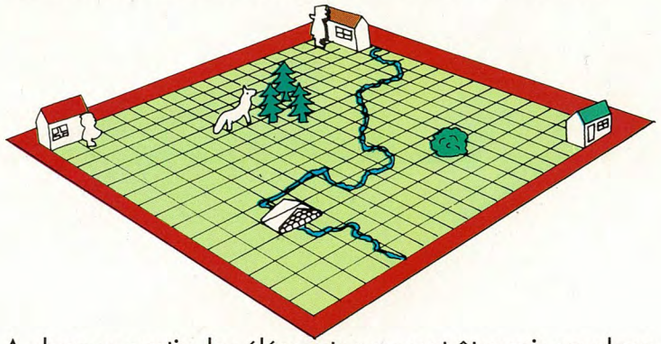
Lors de la première utilisation du jeu, découper les adhésifs, les détacher de leur support et les coller sur les 3 maisons et le pont.

BUT DU JEU

- Le Petit Chaperon rouge essaie d'arriver à la maison de mère-grand.
- Le loup essaie d'attraper le Petit Chaperon rouge.
- Le chasseur essaie d'attraper le loup.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

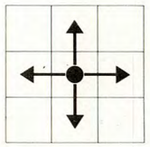
1) Ouvrir le plan de jeu.
2) Prendre les cartes, les séparer en 3 paquets :
   - 8 cartes "Petit Chaperon rouge" (verso rouge)
   - 8 cartes "chasseur" (verso marron clair)
   - 8 cartes "loup" (verso marron foncé).
3) Disposer les éléments sur le plan de jeu :
   - Chaque maison dans un coin (chacune sur 2 cases). Celles du Petit Chaperon rouge et de la mère-grand doivent être diamétralement opposées.
   - La forêt : les 3 arbres sur 3 cases au choix, voisines les unes des autres, mais éloignées des maisons (de 8 cases au moins).
   - Le buisson sur une case au choix, mais éloigné de la forêt.
   - Le pont n'importe où sur le ruisseau (sur 2 cases).
   - Le Petit Chaperon rouge sur une case située devant sa maison.
   - Le loup sur une case près de la forêt.
   - Le chasseur sur une case située devant sa maison.



A chaque partie, les éléments peuvent être mis en place à des endroits différents (en respectant les indications ci-dessus) afin de créer des situations toujours nouvelles.

COMMENT JOUER À 3 JOUEURS

- Chaque joueur choisit un personnage.
- Il prend le paquet de 8 cartes correspondant à son personnage et le pose devant lui face cachée.
- Le joueur qui a le Petit Chaperon rouge commence; il fait tourner la flèche :
  - Si la flèche indique un chiffre, il déplace son personnage du nombre de cases correspondant : à droite, à gauche, en avant, en arrière, mais jamais en diagonale.



  - Si la flèche indique "C," il tire la première carte de son paquet et suit les indications données. La carte est ensuite replacée sous le paquet. S'il est déjà dans la situation indiquée par la carte, il en tire une autre.
- Puis c'est aux joueurs suivants qui jouent de la même façon.

Nota : les personnages peuvent traverser le ruisseau sans passer par le pont. Le pont compte pour deux cases. Les personnages n'ont pas le droit de s'arrêter sur une case occupée par un autre personnage mais peuvent y passer.

La partie se poursuit jusqu'à ce que l'un des personnages ait atteint son but.

LES CARTES

- Chaque carte comporte un texte et est illustrée d'un personnage en situation et d'un symbole de déplacement, ce qui permet de jouer sans savoir lire.

SIGNIFICATION DES SYMBOLES

- Le personnage doit se placer tout de suite à l'endroit indiqué par l'image en se posant sur une case immédiatement voisine.

- Jouer deux fois de suite et se déplacer normalement, sauf si une carte tirée oblige à rester sur place.

- Pas de déplacement à ce tour.

LE GAGNANT

- Le Petit Chaperon rouge gagne si elle atteint la maison de mère-grand, sans se faire attraper par le loup et avant que le chasseur n'ait pris le loup. Pour cela elle doit arriver sur une case immédiatement voisine de la maison.
- Le chasseur gagne s'il attrape le loup, avant que celui-ci ne prenne le Petit Chaperon rouge et avant que le Petit Chaperon rouge n'arrive chez mère-grand. Le chasseur doit arriver directement sur la case où est le loup, en se déplaçant du nombre de pas indiqué par le dé.
- Le loup gagne s'il attrape le Petit Chaperon rouge avant qu'elle n'arrive chez mère-grand et avant d'être pris par le chasseur. Le loup doit arriver directement sur la case où est le Petit Chaperon rouge, en se déplaçant du nombre de pas indiqué par le dé.

À 2 JOUEURS

La partie se déroule de la même façon, mais on ne joue pas avec le chasseur. On écarte sa maison et les 8 cartes le concernant.

592 000

NATHAN