

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Le Petit Chaperon Rouge

## Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, La maison de Grand-Mère (2 pièces), 4 pions Petit Chaperon Rouge, 16 disques mémo fleurs (face apparente) comprenant 4 champignons, 4 petits pains, 4 fromages, 4 disques blancs (faces cachées), 23 disques forêt : chemin libre, chemin bloqué, 1 disque loup, 1 roulette.



Figure 1

## But du jeu

Les joueurs transformés en Chaperon Rouge vont devoir retrouver les trois aliments de leur couleur respective et les apporter au plus vite jusqu'à la maison de Grand-Mère pour gagner. Mais attention au grand méchant loup ; il rôde !

## Préparation du jeu

Installer le plateau de jeu sur la table et monter la maison de grand-mère au centre du plateau. Voir Figure 1. Positionner chaque Chaperon Rouge sur son socle. Détacher délicatement les disques de leur support. Assembler les pièces de la roulette.

Chaque joueur choisit son chaperon rouge et le place sur la case départ de sa couleur respective.



Figure 2

Les disques mémo aliments sont mélangés et répartis par groupe de 4 au centre des coins du plateau, faces fleurs apparentes.

Les disques forêt sont répartis sur les emplacements restant du plateau de jeu face chemin bloqué cachée. Voir Figure 2.

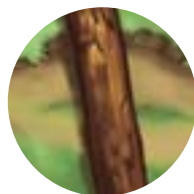
## Comment jouer

Pour progresser sur le plateau de jeu, il faut suivre les tracés des lignes uniquement.

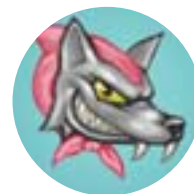
Le plus jeune joueur commence par faire tourner la roulette :



Si la flèche désigne un chiffre, le joueur déplace son chaperon rouge du nombre de case indiqué par la roulette. Chaque disque forêt représente 1 case. Si le disque présente un chemin libre, le joueur peut continuer d'avancer, ou s'arrêter sur cette case. Si le disque présente un chemin bloqué (dans le cas où certains disques ont déjà été retournés en cours de partie), le joueur doit s'arrêter sur le disque et le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Si la flèche désigne l'image du chemin bloqué, le joueur doit seulement retourner un disque forêt de son choix : soit il peut libérer un chemin, soit au contraire le bloquer en retournant un disque face chemin bloqué. Il n'avance pas son Chaperon Rouge.



Si la flèche désigne l'image du loup, le joueur doit avancer le disque du loup d'une case dans la direction de son choix.

Si le loup s'arrête sur la même case qu'un pion Petit Chaperon rouge, le loup (un des joueurs) demande : "Dis-moi Petit Chaperon rouge, qu'as-tu dans ton panier ?" Si le Chaperon Rouge répond correctement, ou n'a pas encore rapporté d'aliment, le jeu continue normalement. Si ce dernier ne se souvient pas des aliments qu'il a rapportés, il doit retourner à sa case départ. Puis le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le loup

Au début de la partie, il reste en dehors du plateau de jeu. Lorsque la flèche de la roulette désigne pour la première fois cette image, le joueur dont c'est le tour décide de le positionner sur une des cases forêt du plateau de jeu. Puis ensuite la position du loup dépendra des prochains tirages à la roulette.

Il est interdit de dépasser le loup. En effet, si le loup se trouve sur le chemin d'un Petit Chaperon Rouge, celui-ci doit s'arrêter immédiatement sur la case du loup sans tenir compte de son tirage à la roulette.

## Le Petit Chaperon Rouge

Il peut doubler un autre Chaperon Rouge mais ne peut pas s'arrêter sur la même case qu'un autre Chaperon Rouge. Dans ce cas il s'arrête sur la case précédente.

## Recueillir les aliments

Lorsqu'un joueur arrive pour recueillir un aliment (il n'est pas nécessaire d'obtenir le compte exact à la roulette), il retourne un disque mémo et s'il correspond à la couleur de son Petit Chaperon Rouge, il le garde et le pose face cachée devant lui, sur la table.

Si le disque ne correspond pas à sa couleur, il le retourne face cachée au même endroit sur le plateau de jeu après l'avoir montré à ses adversaires. Puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour pouvoir retourner un autre disque mémo aliment le joueur devra quitter l'emplacement pendant au moins un tour avant de revenir en chercher un autre.

## Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à trouver, le premier, 3 aliments correspondant à sa couleur et à les apporter jusqu'à la maison de Grand-Mère.



# Le Petit Chaperon Rouge

**I**l était une fois une très jolie petite fille que tout son entourage aimait bien, surtout sa mère et sa grand-mère. Cette dernière lui fit faire un petit bonnet rouge qui lui allait à merveille, c'est pourquoi partout on l'appelait le Petit Chaperon rouge.

Un jour, sa mère ayant fait des galettes, lui demanda de rendre visite à sa grand-mère qui était malade et de lui porter une galette et un petit pot de beurre en lui recommandant bien de ne pas s'arrêter pour cueillir des fleurs, ramasser des champignons, écouter le chant des oiseaux, et surtout d'éviter les mauvaises rencontres.

Le Petit Chaperon Rouge lui promit de bien respecter ses conseils et partit aussitôt pour aller chez sa grand-mère qui demeurait à l'orée du bois dans un autre

village. En passant par la forêt, elle rencontra le loup qui lui demanda où elle allait. Il aurait bien eu envie de la dévorer tout de suite mais il n'osa pas car quelques bûcherons se trouvaient dans les parages. La petite fille lui répondit qu'elle allait voir sa grand-mère et lui portait le contenu de son panier que sa mère avait préparé. Le loup lui demanda alors :

« Habite-t-elle loin d'ici ?

- Oh oui, répondit le Petit Chaperon Rouge ; c'est bien après le moulin à la première maison du village.

- Eh bien, je vais aller la voir aussi ; je m'en vais par ce chemin-ci et toi par ce chemin-là, et nous verrons qui arrivera le premier. » Le loup se mit à courir de toute sa force par le chemin qui était le plus court et la petite fille, elle, prit le chemin le plus long.

Le loup ayant emprunté un raccourci ne mit pas longtemps à arriver chez la grand-mère. Il frappa à la porte après s'être assuré que la vieille femme était seule : Toc, toc, toc.

« - Qui est là ? dit la grand mère d'une voix faible.

- C'est votre petite fille, le Chaperon Rouge, mentit le loup prenant soin de modifier sa voix. Je vous apporte une galette et un petit pot de beurre que ma mère vous a préparés. La bonne grand-mère qui était au lit, lui répondit :

- Tire la chevillette et la bobinette cherra.»

Le loup tira la chevillette et la porte s'ouvrit. Il se précipita d'un bond sur le lit de la grand-mère et la dévora en un rien de temps car il n'avait pas mangé depuis 3 jours.

Ensuite, il ferma la porte, enfila les vêtements de la grand-mère et alla se coucher dans son lit en attendant l'arrivée du Petit Chaperon Rouge qui quelque temps après vint frapper à la porte. Toc, toc, toc.

« Qui est là ? demanda le loup déguisé en grand-mère. La petite fille fut étonnée par l'étrange voix de sa grand-mère mais pensant qu'elle était enrhumée, répondit :

« - C'est votre petite fille, le Chaperon Rouge qui vous apporte une galette et un petit pot de beurre que ma mère a préparés pour vous. » Le loup s'efforçant de changer sa voix lui cria :

« Tire la chevillette et la bobinette cherra.»

Le Petit Chaperon rouge tira la chevillette et la porte s'ouvrit. Le Loup voyant rentrer la fillette se cacha sous les couvertures et reprit : « Pose la galette et le petit pot de beurre sur la table et viens te coucher à côté de moi. »

La petite fille parut très étonnée de voir sa grand-mère avec cet air étrange et s'exclama :

« Oh grand-mère, comme tu as de grands yeux !

- C'est pour mieux te voir mon enfant...

- Oh grand-mère, comme tu as de grandes oreilles !

- C'est pour mieux t'entendre mon enfant...

- Oh grand-mère, comme tu as de grands bras !

- C'est pour mieux t'embrasser mon enfant...

- Oh grand-mère comme tu as de grandes jambes !

- C'est pour mieux courir mon enfant...

- Oh grand-mère, comme tu as de grandes dents !

- C'est pour mieux te manger... mon enfant !

Le loup n'avait pas fini de dire ces mots qu'il se précipita sur la pauvre petite fille affolée. Elle se débattit comme elle put et poussa des cris si affreux que les bûcherons qui passaient par là sur la route accoururent. Ils défoncèrent la porte et à coups de hache abattirent le loup. Puis un des bûcherons prit un couteau, ouvrit le ventre du loup et la grand-mère apparut. Quelle joie de se retrouver ! Le Petit Chaperon Rouge tout tremblant raconta sa malheureuse rencontre avec le loup dans la forêt. Le bûcheron insista pour raccompagner la fillette chez sa maman. Le Petit chaperon rouge jura de ne plus s'arrêter en chemin et de toujours obéir à sa maman. Jamais plus elle n'écouterait les propos menteurs des inconnus.