

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



5 414301 518389

dd: 20021122B Made in China



 **STARTER**

 **JUNIOR**

 **EXPERT**

 **MASTER**

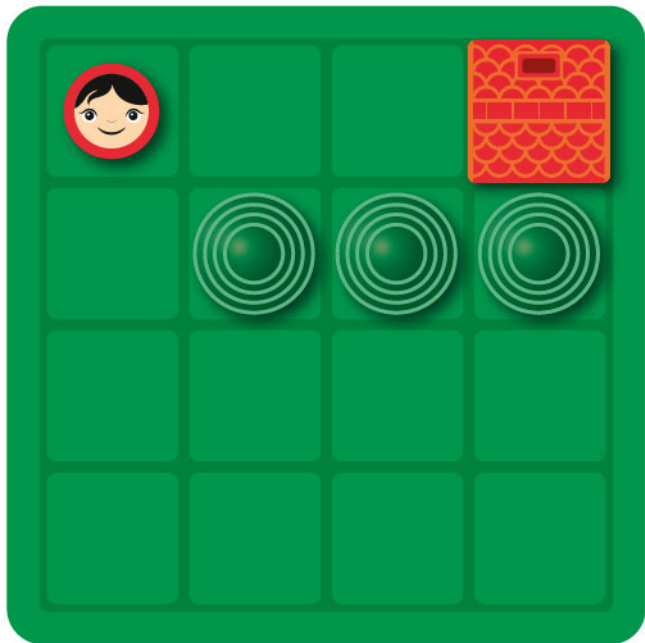
Règles du jeu - sans le loup

- 1** Choisissez un défi. Placez la maison, les arbres et le Petit Chaperon Rouge sur le plateau de jeu comme indiqué. Assurez-vous de bien faire attention à la position de la cheminée sur la maison, afin que les portes soient orientées dans la bonne direction. Vous n'êtes pas autorisé à déplacer ces pièces pendant que vous résolvez le défi.
- 2** Créez un chemin pour que le Petit Chaperon Rouge trouve la maison de sa grand-mère. À mesure que les défis deviennent plus difficiles, davantage de pièces de puzzle (routes) seront nécessaires. Certaines cases du plateau peuvent rester vides.
- 3** Il n'y a qu'une seule solution, que vous trouverez au dos de chaque défi dans le livret.

Conseils pour les parents et les enseignants :

- La plupart des enfants auront besoin d'aide lorsqu'ils commenceront à jouer. Placer toutes les figurines aux bons endroits lors de la mise en place est déjà une belle réussite !
- Certains enfants remarqueront peut-être que les fleurs sous chaque défi indiquent les pièces du puzzle dont ils ont besoin pour trouver la solution. Cela encourage les enfants à découvrir ce petit secret du jeu par eux-mêmes.





STARTER 1





SOLUTION 1





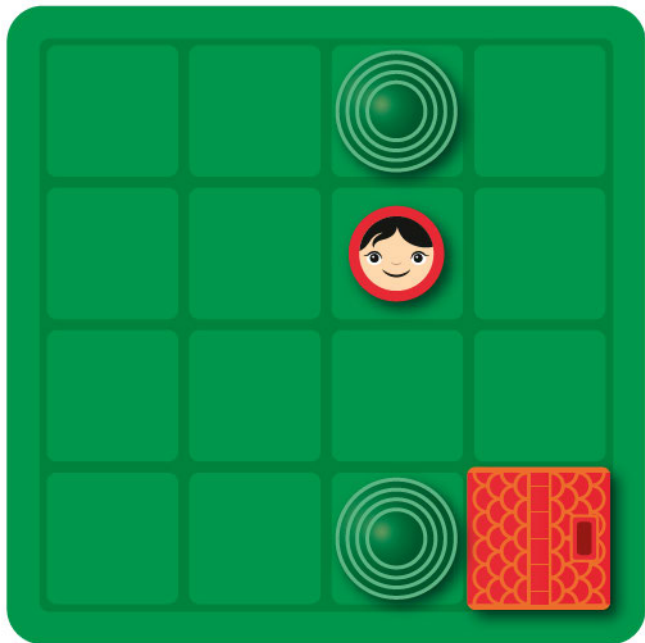
STARTER 2





SOLUTION 2





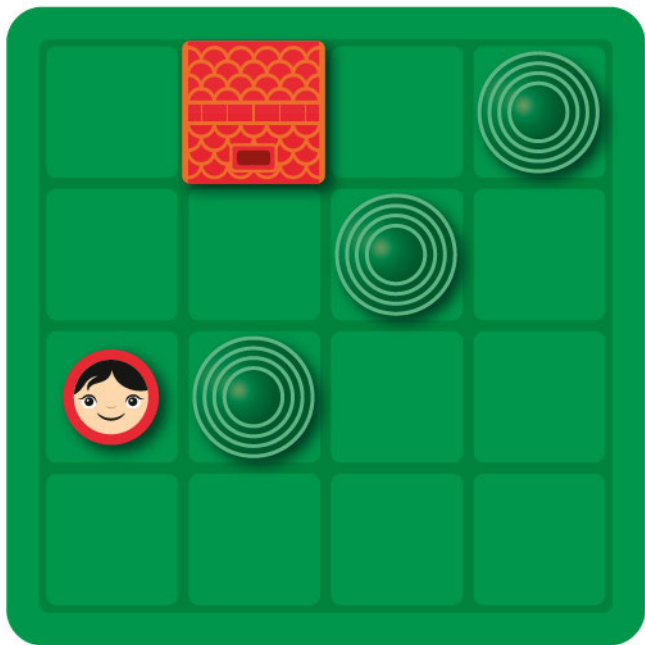
STARTER 3





SOLUTION 3





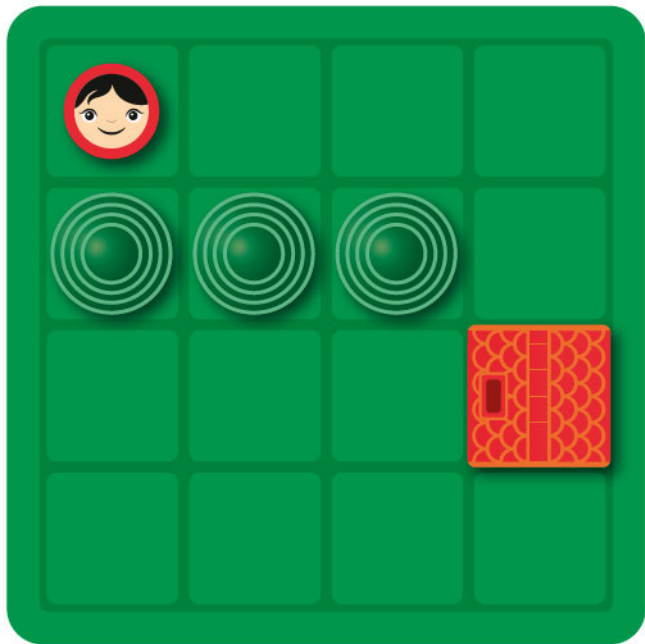
STARTER 4





SOLUTION 4





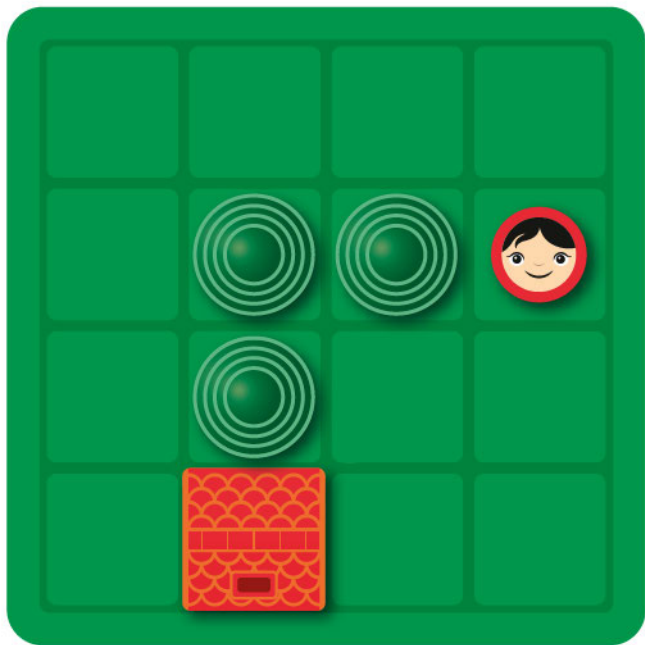
STARTER 5





SOLUTION 5





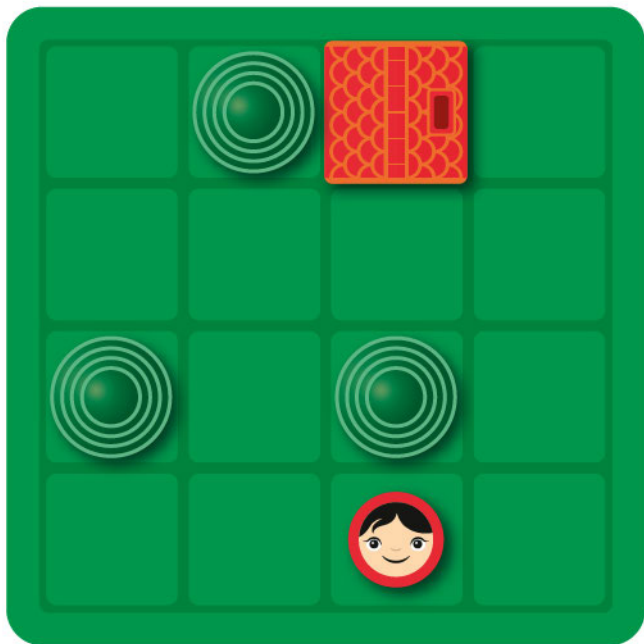
STARTER 6





SOLUTION 6





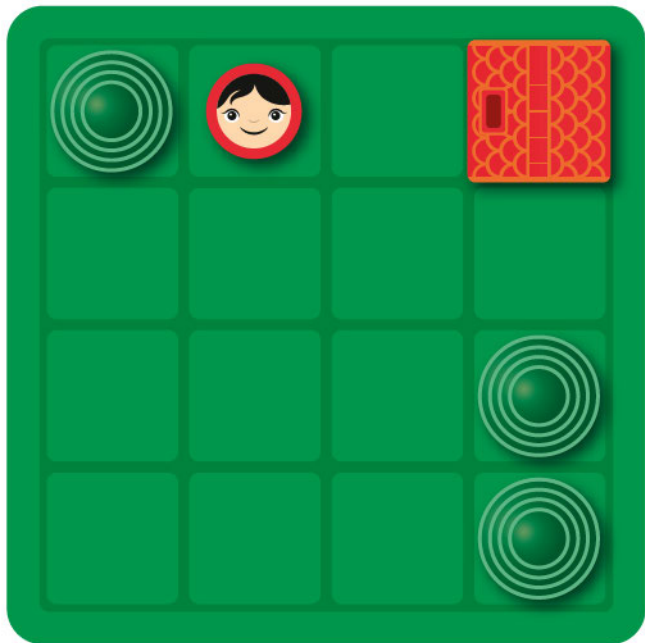
JUNIOR 7





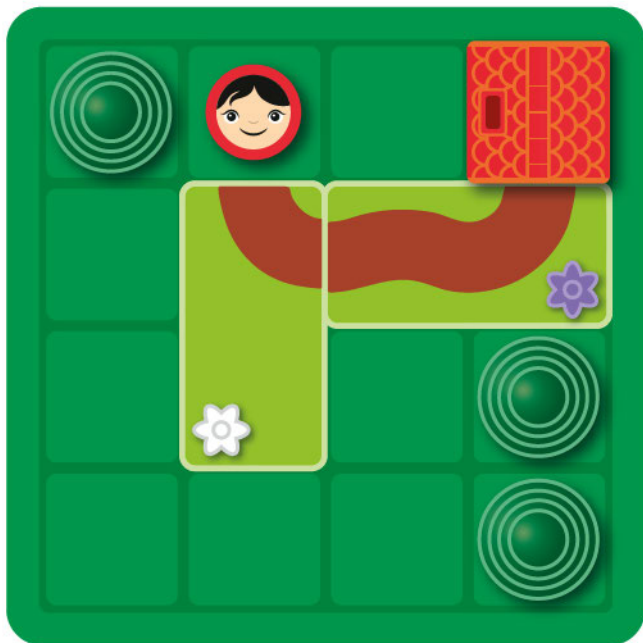
SOLUTION 7

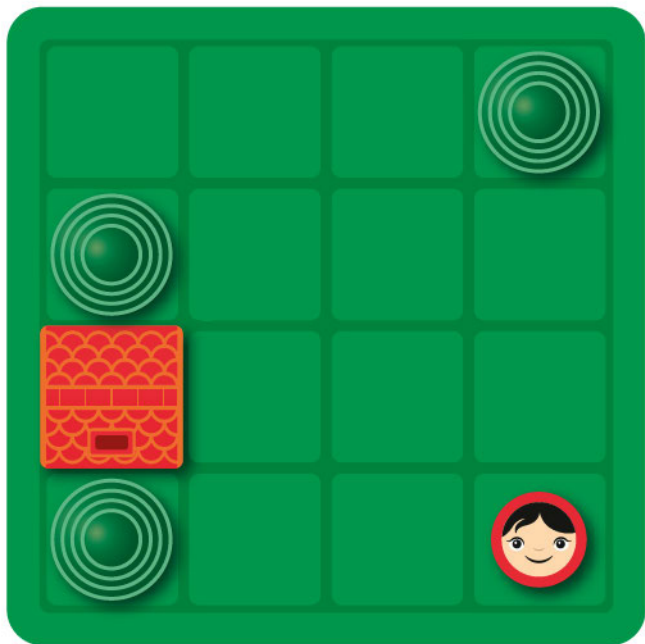






SOLUTION 8



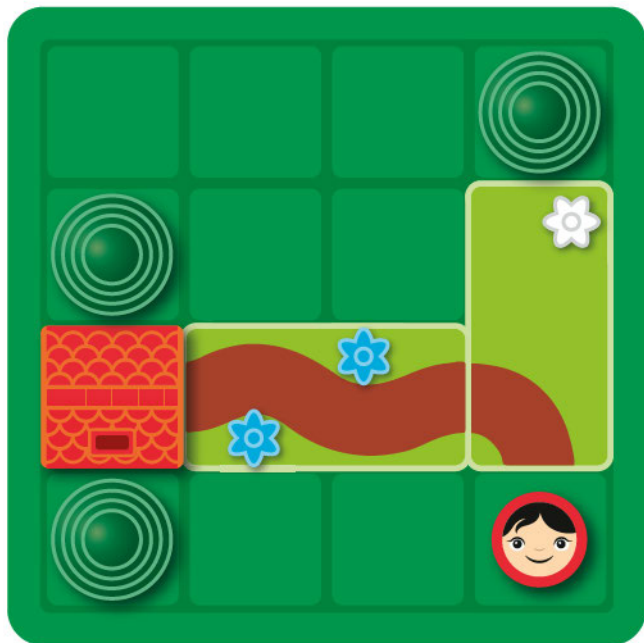


JUNIOR 9





SOLUTION 9

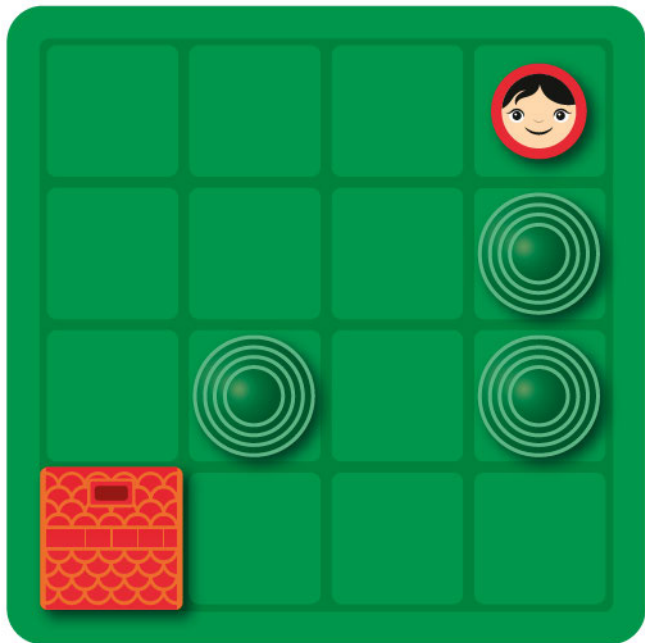




JUNIOR 10



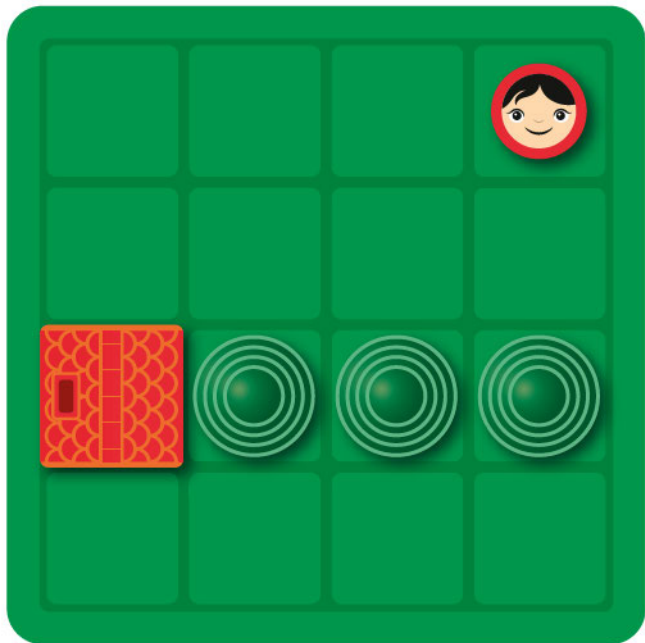




JUNIOR 11



 SOLUTION 11

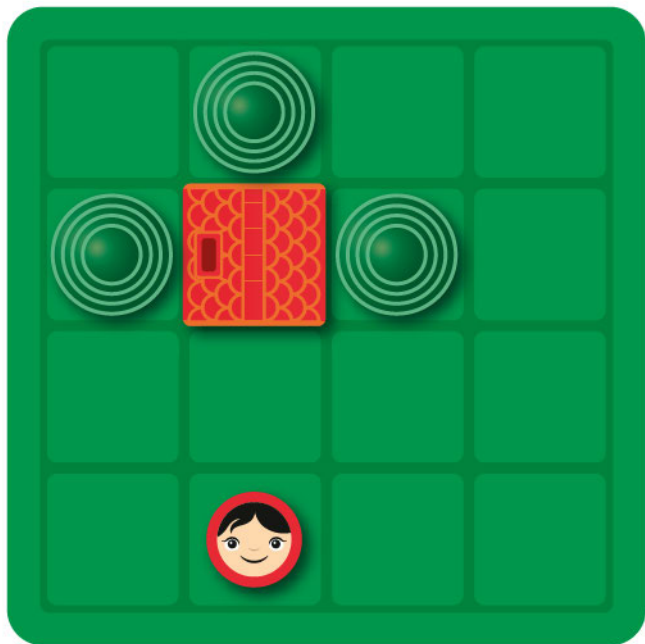


JUNIOR 12



SOLUTION 12





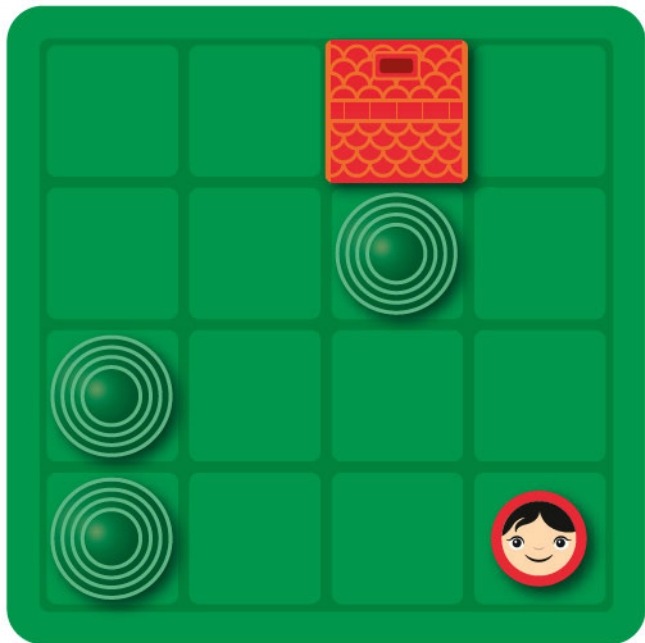
MASTER 13





SOLUTION 13





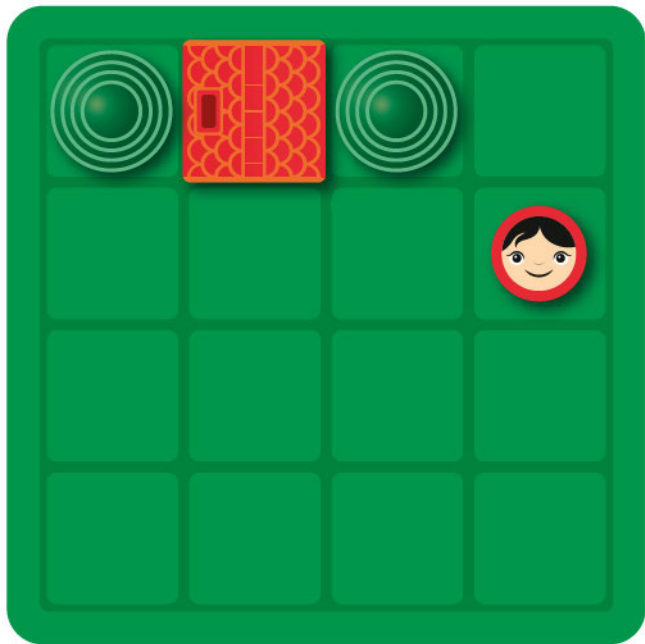
EXPERT 14





SOLUTION 14





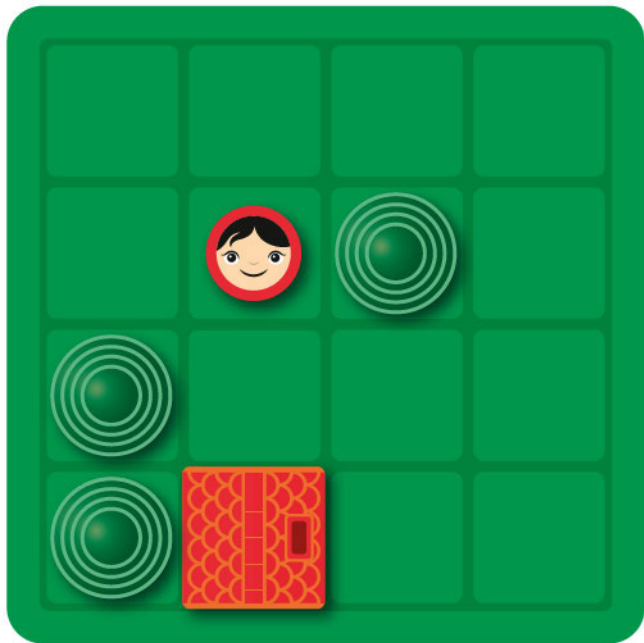
EXPERT 15





SOLUTION 15

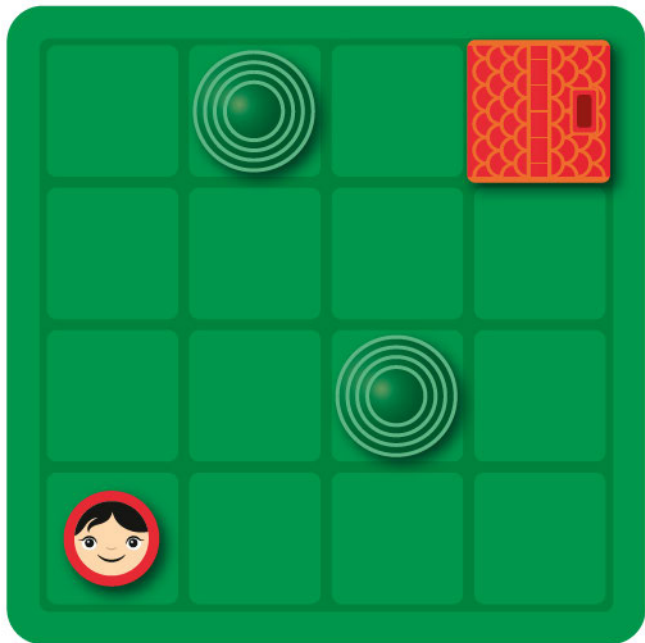




EXPERT 16





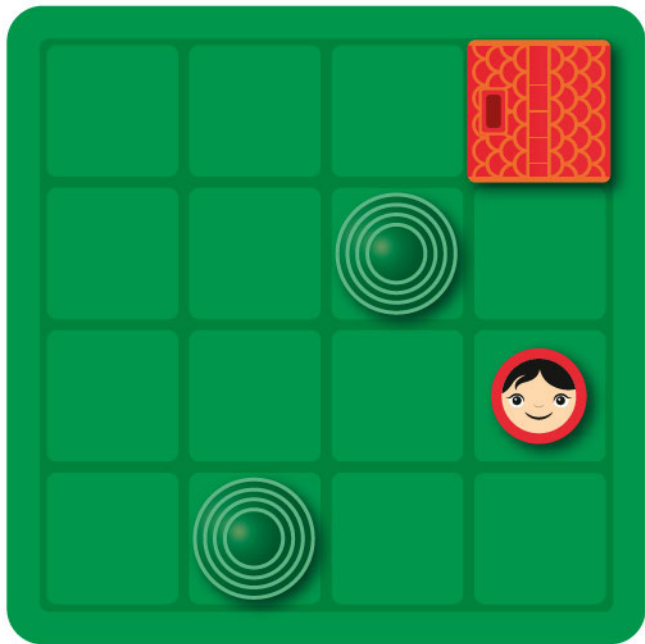


EXPERT 17



 SOLUTION 17



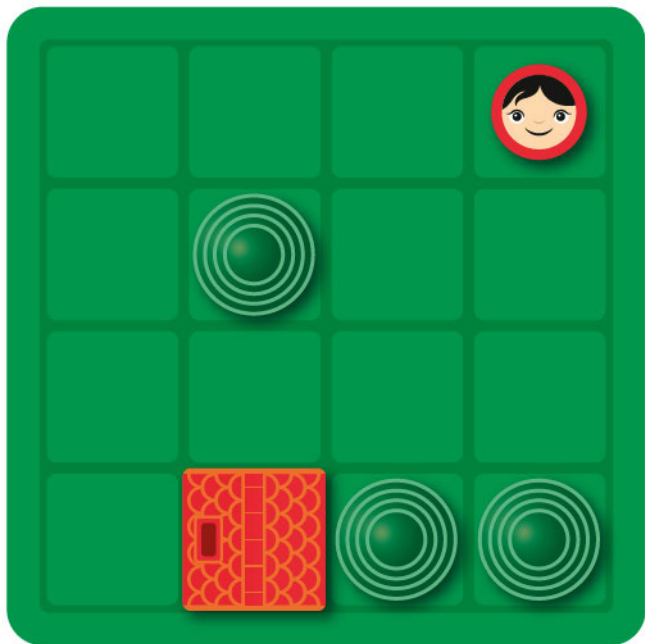


EXPERT 18



SOLUTION 18



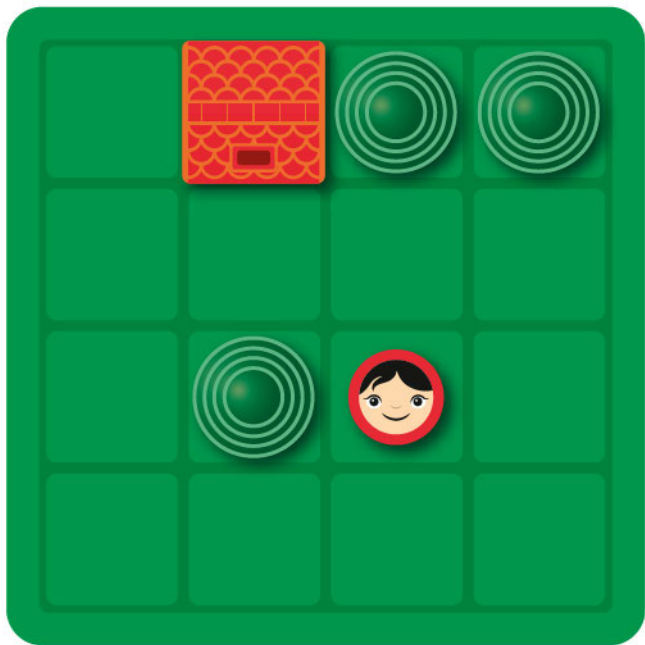


MASTER 19



SOLUTION 19



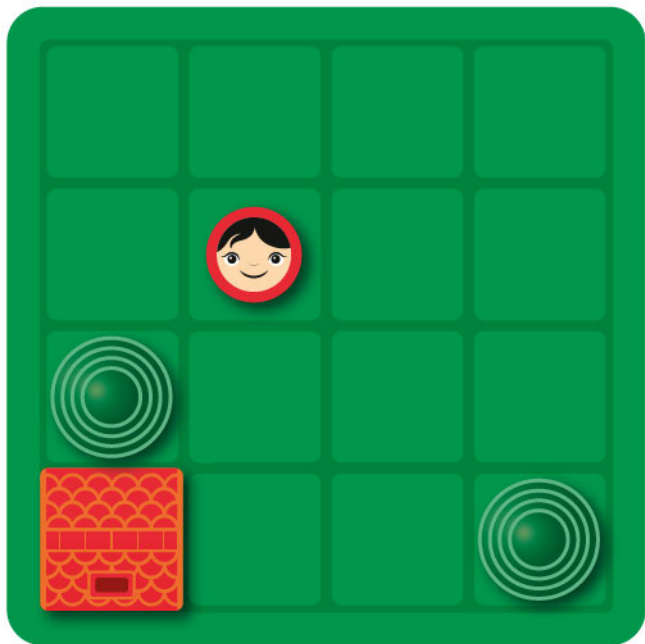


MASTER 20



SOLUTION 20



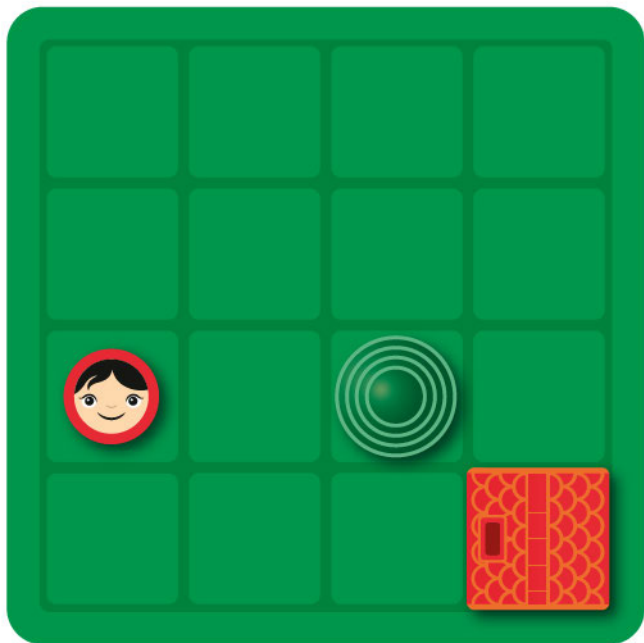


MASTER 21



 SOLUTION 21

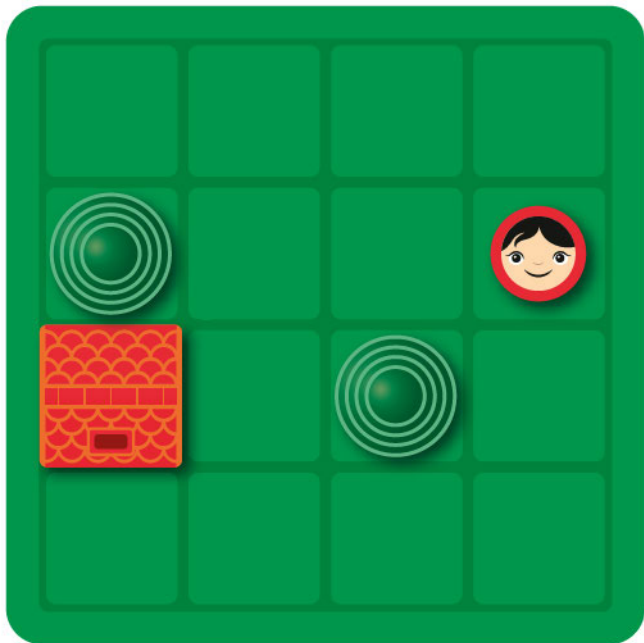




MASTER 22





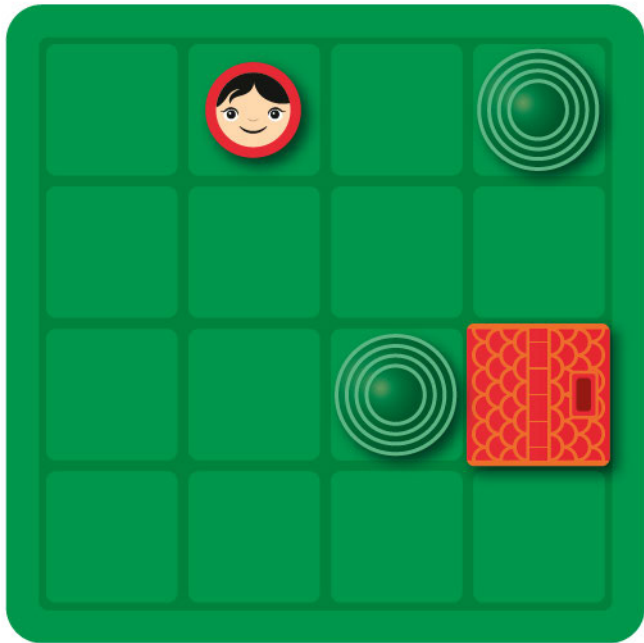


MASTER 23



SOLUTION 23





MASTER 24





SOLUTION 24





 **STARTER**

 **JUNIOR**

 **EXPERT**

 **MASTER**

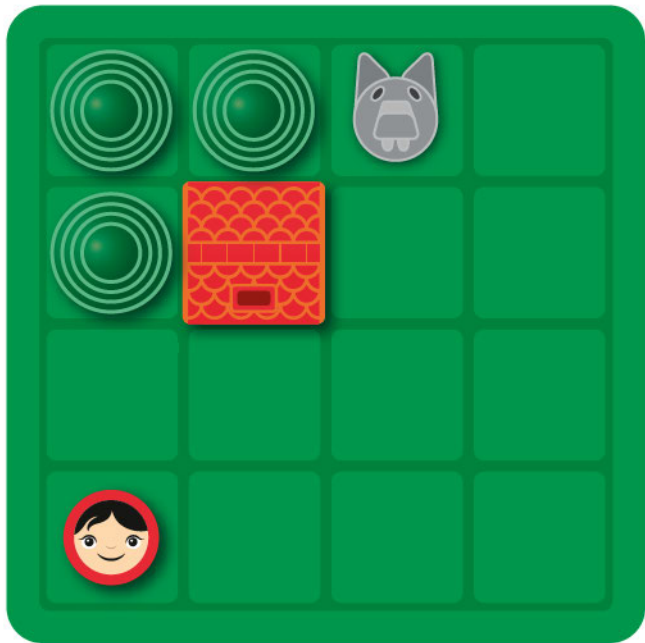
Règles du jeu - avec le loup

- 1** Choisissez un défi. Placez la maison, les arbres, le Petit Chaperon Rouge et le loup sur le plateau de jeu comme indiqué. Assurez-vous de bien faire attention à la position de la cheminée sur la maison, afin que les portes soient orientées dans la bonne direction. Vous n'êtes pas autorisé à déplacer ces pièces pendant que vous résolvez le défi.
- 2** Créez 2 chemins différents. Un chemin pour relier le Petit Chaperon Rouge à la maison, l'autre pour relier le loup à la maison. Les deux chemins doivent se connecter à une porte différente de la maison ! À mesure que les défis deviennent plus difficiles, davantage de pièces de puzzle (routes) seront nécessaires. Certaines cases du plateau peuvent rester vides.
- 3** Il n'y a qu'une seule solution, que vous trouverez au dos de chaque défi dans le livret.

Conseils pour les parents et les enseignants :

- La plupart des enfants auront besoin d'aide lorsqu'ils commenceront à jouer. Placer toutes les figurines aux bons endroits lors de la mise en place est déjà une belle réussite !
- Certains enfants remarqueront peut-être que les fleurs sous chaque défi indiquent les pièces du puzzle dont ils ont besoin pour trouver la solution. Cela encourage les enfants à découvrir ce petit secret du jeu par eux-mêmes.





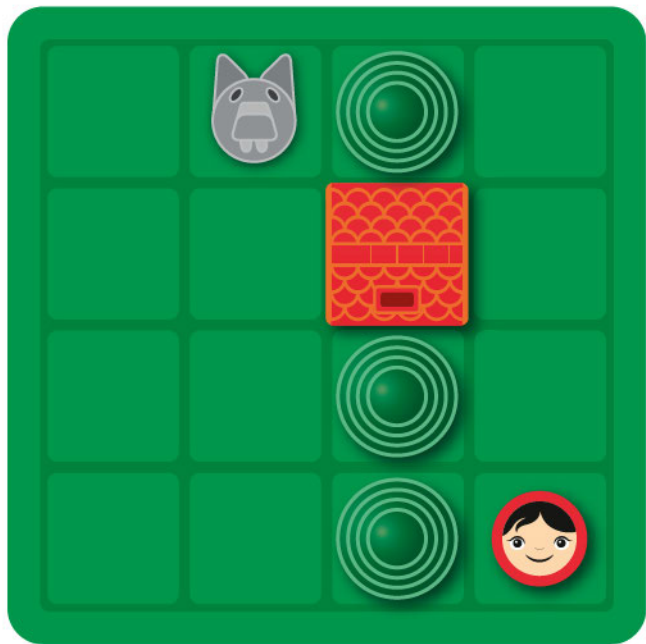
STARTER 1





SOLUTION 1



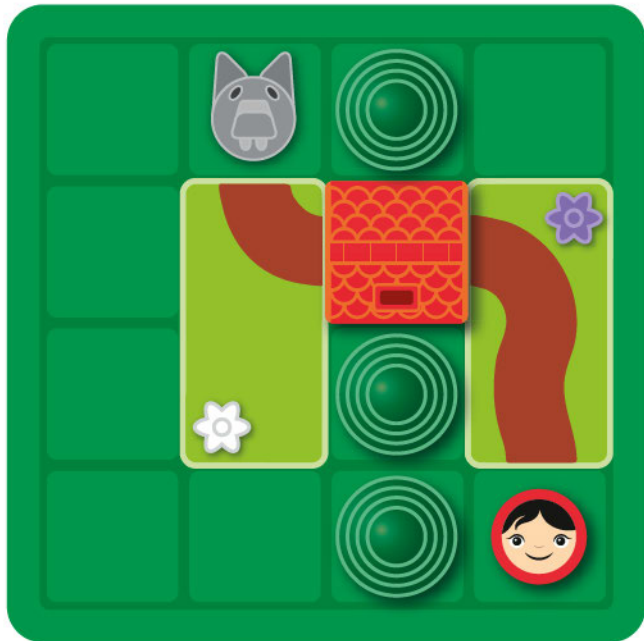


STARTER 2





SOLUTION 2





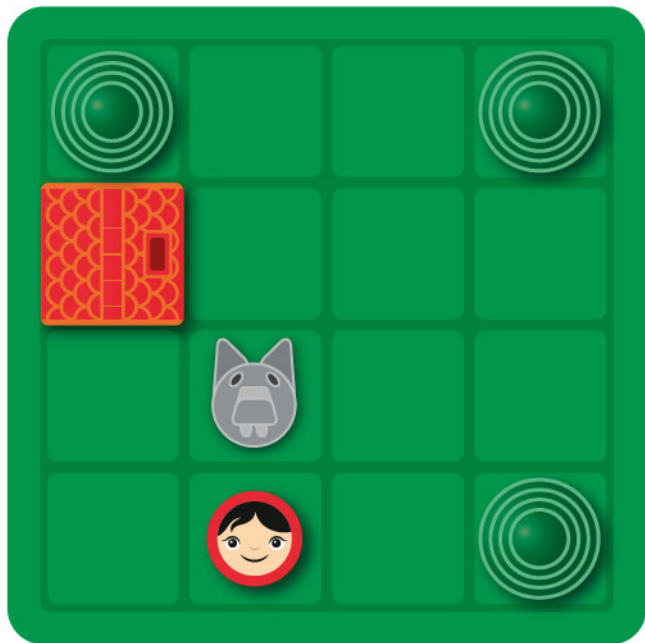
STARTER 3





SOLUTION 3





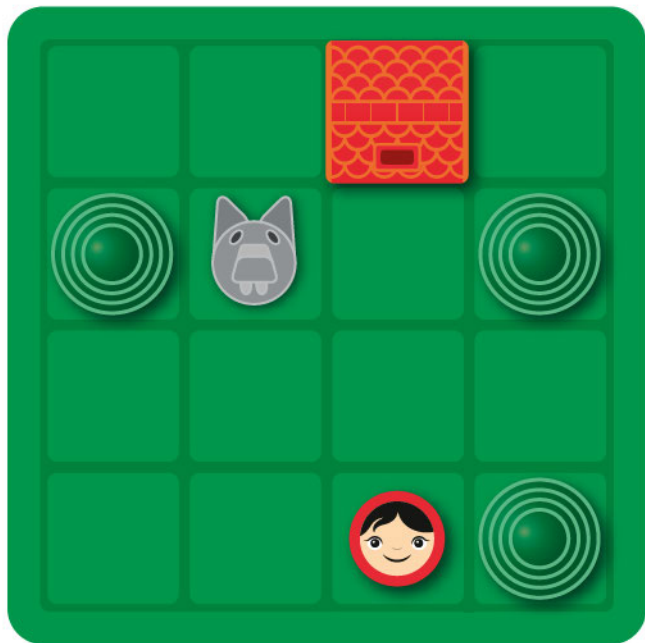
STARTER 4





SOLUTION 4





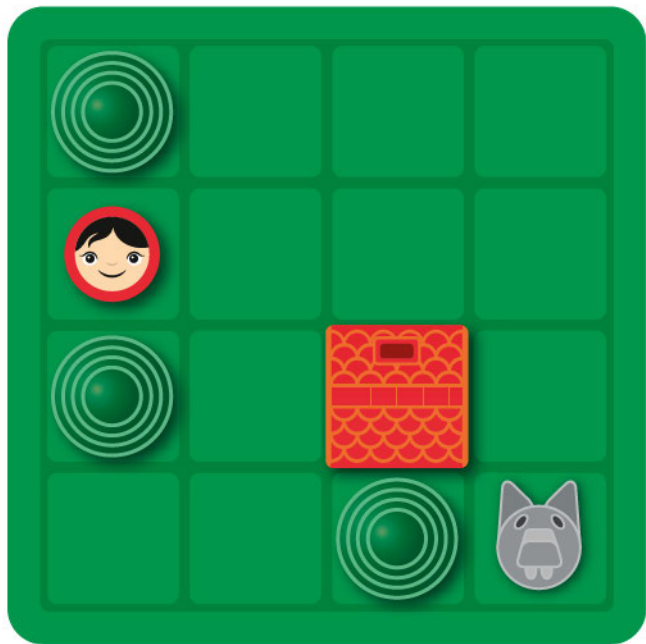
STARTER 5





SOLUTION 5





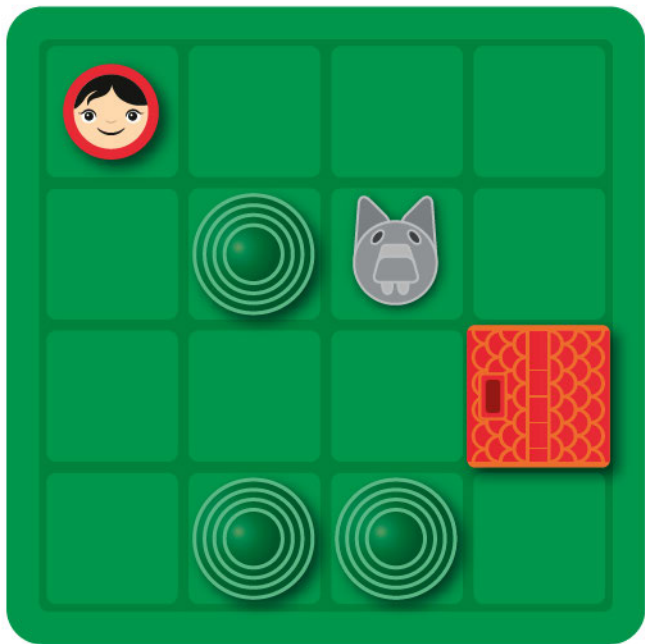
STARTER 6





SOLUTION 6





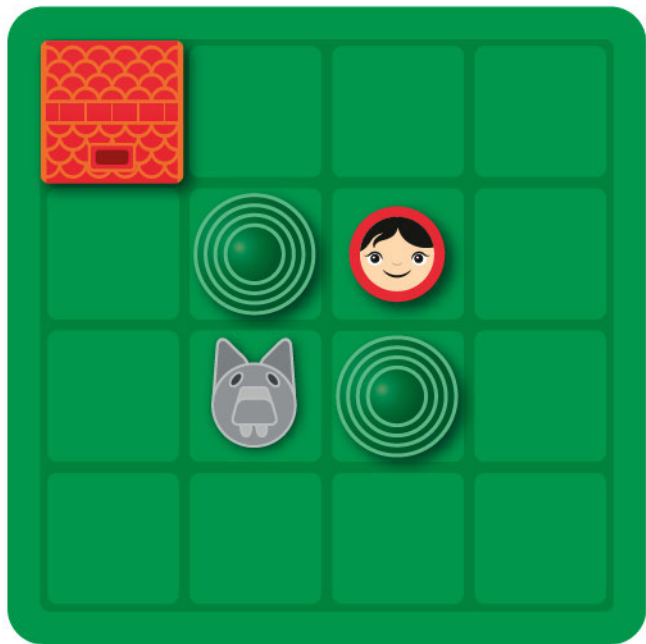
JUNIOR 7





SOLUTION 7





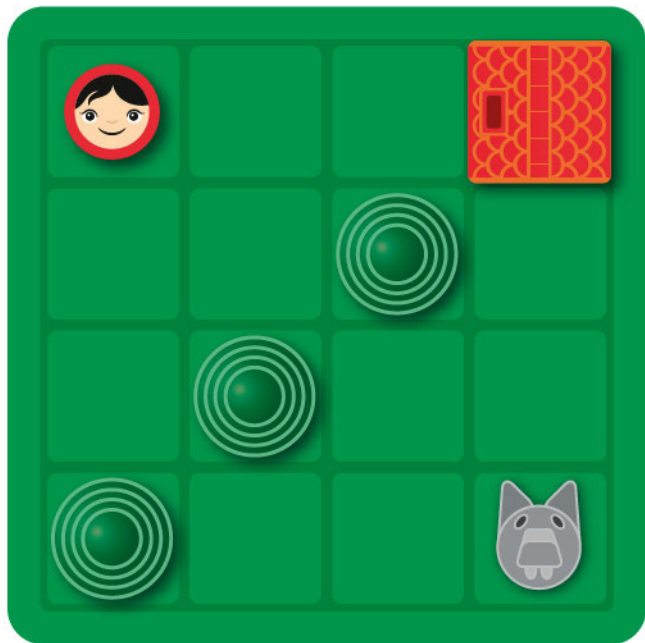
JUNIOR 8





SOLUTION 8





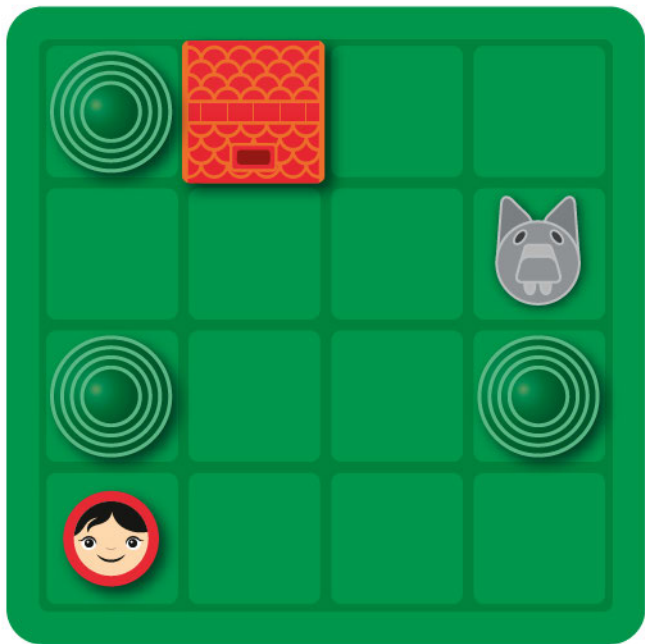
JUNIOR 9





SOLUTION 9





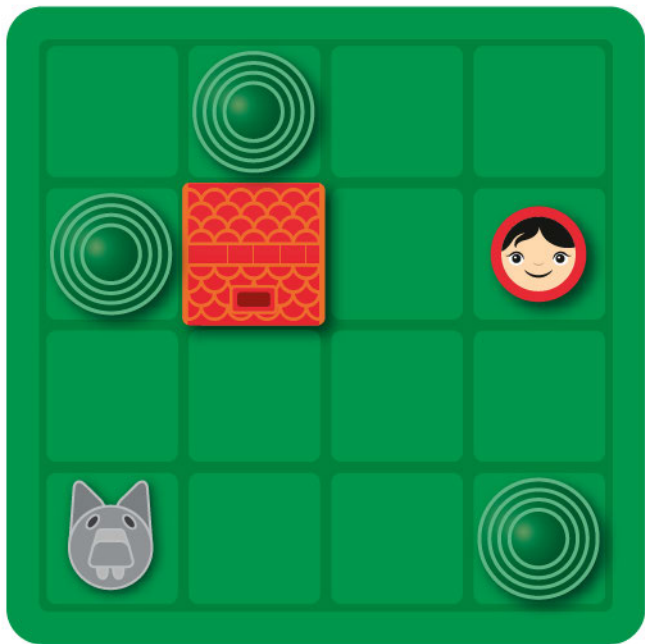
JUNIOR 10





SOLUTION 10





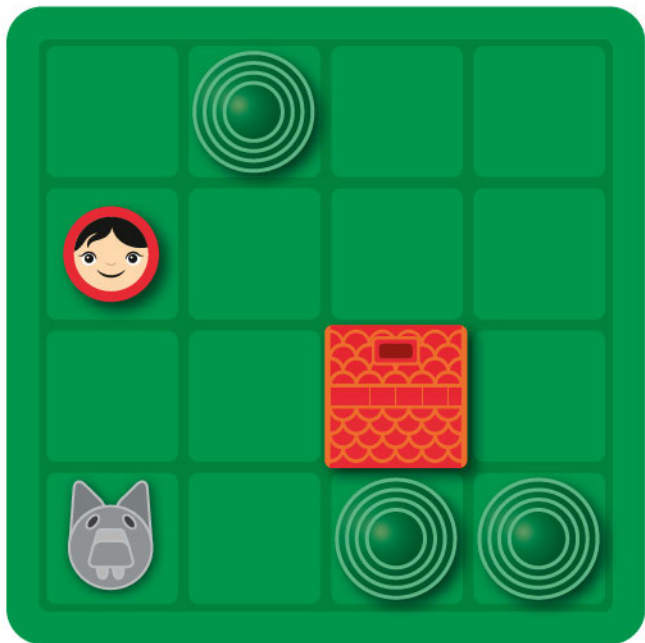
JUNIOR 11





SOLUTION 11





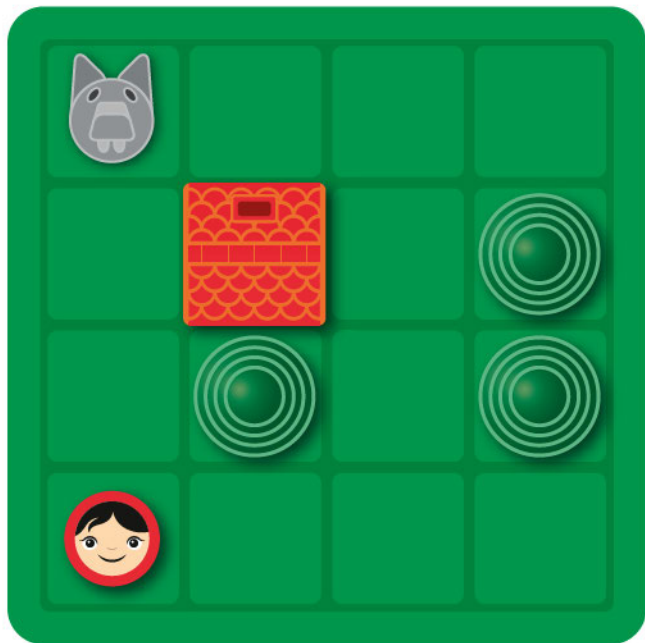
JUNIOR 12





SOLUTION 12





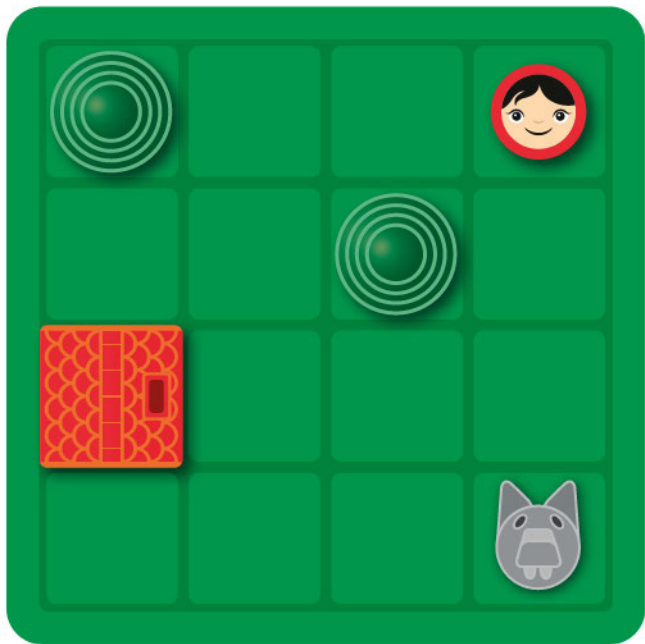
EXPERT 13





SOLUTION 13





EXPERT 14





SOLUTION 14





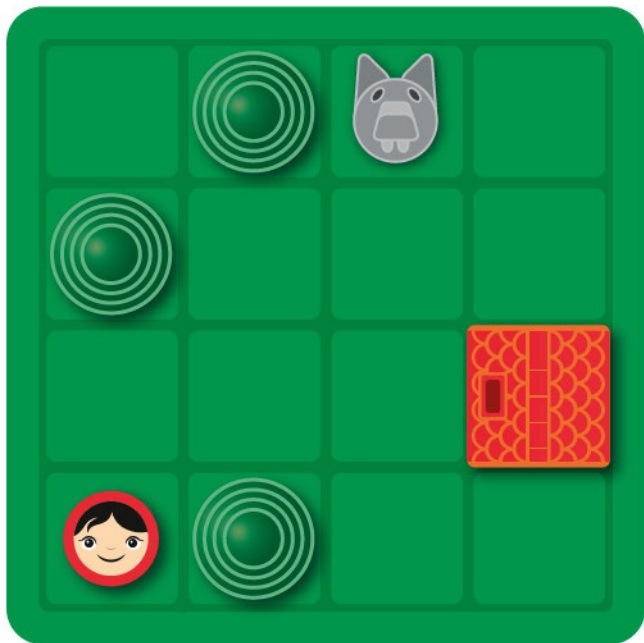
EXPERT 15





SOLUTION 15





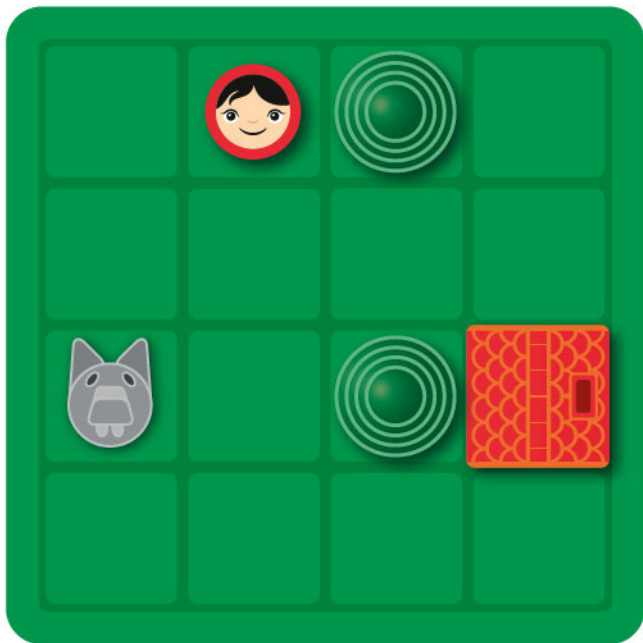
EXPERT 16





SOLUTION 16





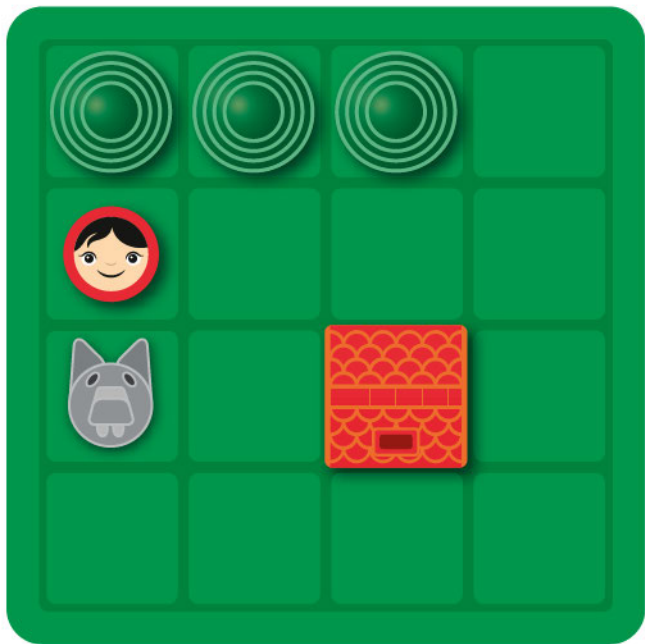
EXPERT 17





SOLUTION 17





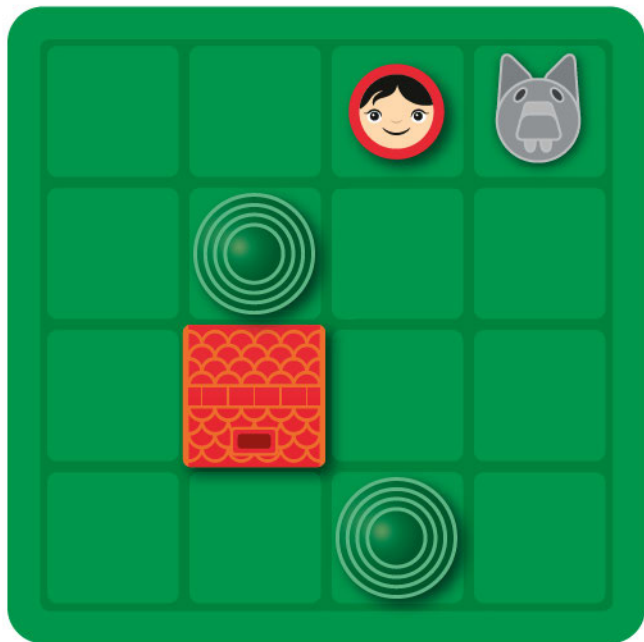
EXPERT 18





SOLUTION 18





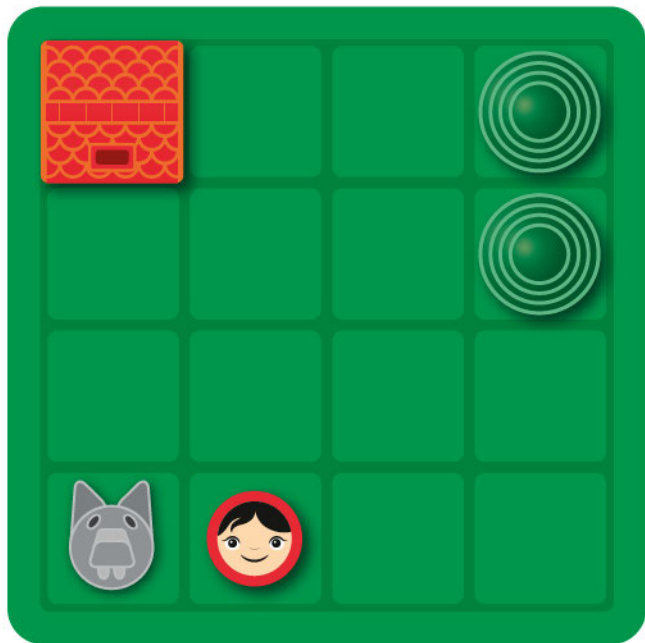
MASTER 19





SOLUTION 19





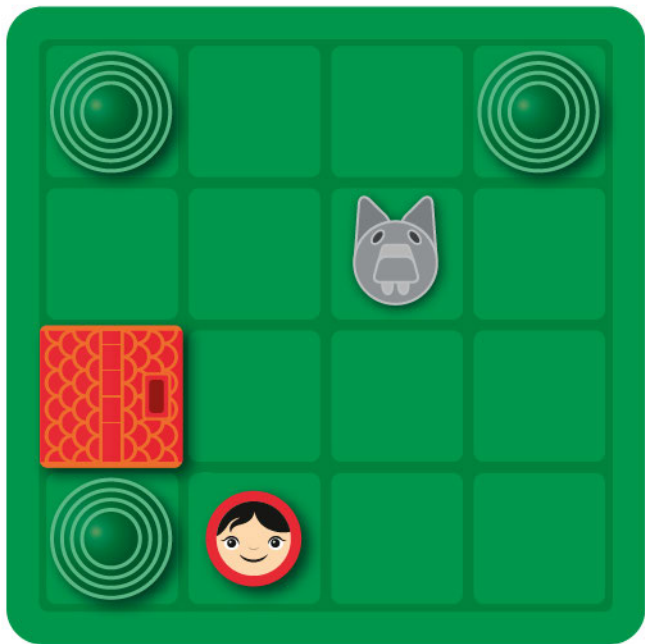
MASTER 20





SOLUTION 20

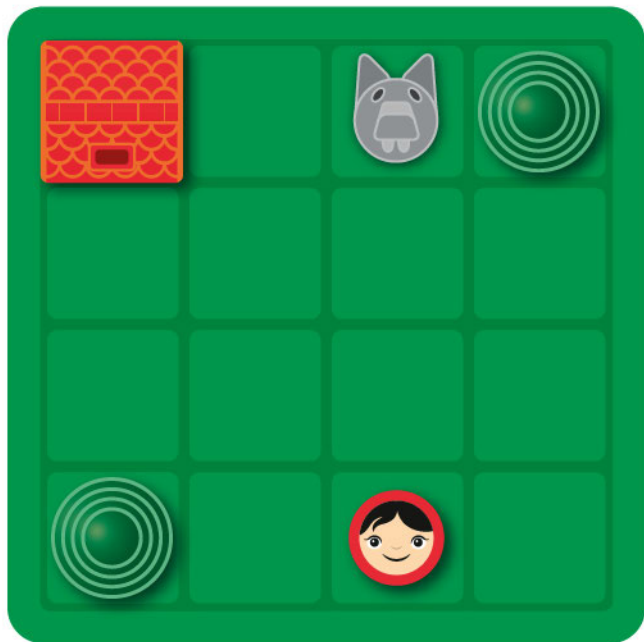




MASTER 21







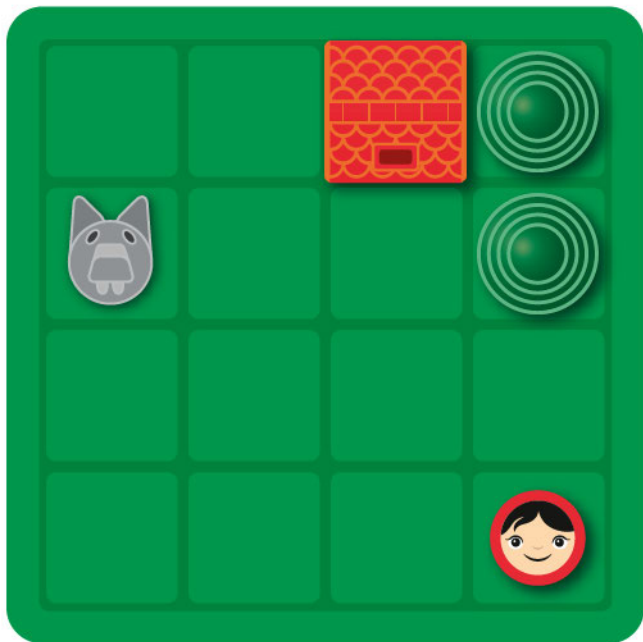
MASTER 22





SOLUTION 22

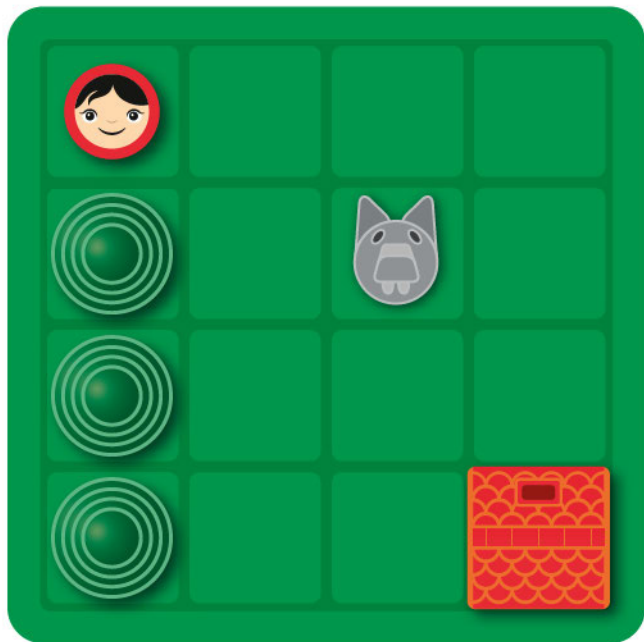




MASTER 23







MASTER 24





SOLUTION 24

