

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





La revanche du
**CHAPERON
ROUGE**

4-99 ans

2-4 joueurs

10 min.

48 cartes

But du jeu :

Remporter le plus grand nombre de combats face au Loup.

Préparation du jeu :

Les cartes Loup sont de 3 types : au grand nez, aux grandes dents ou aux grands yeux. Un symbole indique la caractéristique du Loup mise en avant.



Les cartes Chaperon Rouge : les symboles, en quantité variable, indiquent quel Chaperon sera le plus apte à répondre à l'attaque du Loup. Dans un combat, la carte



Carte Ninja gagnante

avec le plus de symboles identiques à ceux du Loup remporte la carte Loup, car c'est elle qui réussit le mieux sa parade !

- Séparer les **12 cartes Loup** des **36 cartes Chaperon Rouge**.
- Distribuer toutes les cartes Chaperon face cachée aux joueurs.
- Mélanger les cartes Loup et les empiler face cachée.

Déroulement du jeu :

Les joueurs posent leurs cartes face cachée en pile.

1. On retourne la première carte Loup qui révèle la nature de l'attaque : nez, dents ou yeux.

2. Les joueurs retournent tous en même temps une carte Chaperon, comme à la bataille, et la posent devant eux.
3. Celui qui a joué la carte Chaperon de la plus forte valeur dans le symbole demandé emporte la bataille. Il garde la carte Loup en trophée devant lui. Les cartes Chaperon jouées sont écartées.

En cas d'égalité sur le symbole demandé, on enlève les cartes les plus fortes. Parmi les cartes restantes, le joueur qui a la quantité la plus élevée du symbole demandé gagne. S'il y a encore égalité, on écarte toutes les cartes, et tous les joueurs en jouent une nouvelle. Si les cartes Chaperon sont épuisées avant les cartes Loup, on reprend les cartes Chaperon déjà jouées, on les mélange et on les redistribue aux joueurs.

Fin du jeu :

Quand les 12 cartes Loup ont été jouées, le joueur qui en a le plus a gagné !

Pour les plus grands :

Les règles 1. et 3. sont identiques, la règle 2 change : Les joueurs prennent en main 5 cartes de leur paquet et à chaque combat, ils choisissent celle qu'ils veulent jouer. Puis ils piochent une nouvelle carte, de façon à toujours en avoir 5 en main avant de jouer.



Un jeu créé par *Les Fées Hilares*
Illustré par Deborah Pinto

© 2015 Diset, S.A. - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 138