

Le jeu du
Petit Chaperon Rouge



12331



Règles du jeu

Le Petit Chaperon Rouge va porter des galettes à sa Grand-Mère. Pour y arriver, elle doit d'abord passer par la sombre forêt où habite le Grand Méchant Loup. Pourras-tu amener tous les cadeaux à Grand-Mère sans que le loup s'en aperçoive?

Contenu :

Lit avec Grand-Mère
Figurine du Petit Chaperon Rouge
Masque de loup
Cadre photo avec le Chaperon rouge et le chasseur
Plateau de jeu (4 grandes pièces de puzzle)
Cartes cadeaux (4x galette, 4x fleurs, 4x gâteau)
Supports pour les cartes
Dé



Avant de commencer :

Retirez toutes les pièces de la boîte. Assemblez les 4 morceaux de puzzle pur former le plateau de jeu. Déposez le lit de Grand-Mère dans les ouvertures prévues sur le plateau. Placez le cadre dans l'espace prévu à la tête du lit. Attachez délicatement le masque du Grand Méchant Loup sur le visage de Grand-Mère. Appuyez sur le loup vers le bas, pour donner l'impression qu'il dort. Placez le Petit Chaperon Rouge le dos contre le pied du lit de Grand-Mère.

Chaque joueur choisit un support coloré et prend une carte de chaque sorte cadeau. Il a donc 1 x galette, 1 x fleurs et 1 x gâteau. Il place une de ses cartes dans son support. Mettez toutes les cartes supports utilisées sur la case départ (= la case avec la flèche, près de la maison du Petit Chaperon Rouge).

Comment jouer ?

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre au lancer de dé commence. Il lance le dé et avance sa carte d'autant de cases que de points sur le dé. Les cases sont représentées par les grosses pierres, pas par les empreintes de pas entre les pierres. Chaque fois qu'un joueur quitte la maison, il dit le poème qui se trouve à la fin des règles du jeu. S'il arrive sur une case vide, il y arrête sa carte et c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer. S'il arrive sur une case occupée par une autre carte, il peut aller jusqu'à la case suivante.

Si le joueur arrive sur une des cases représentant une partie du loup (ses oreilles, ses yeux, son nez, sa bouche), il amène sa carte chez Grand-Mère et suit ces consignes:

1. La case avec les oreilles

Le joueur essaie de tourner la figurine du Petit Chaperon Rouge. Il la tient et, pendant qu'il la tourne, il dit: "Oh! Grand-Mère, que tu as de grandes oreilles!"

2. La case avec les yeux

Le joueur essaie de tourner la figurine du Petit Chaperon Rouge. Il la tient et, pendant qu'il la tourne, il dit: "Oh! Grand-Mère, que tu as de grands yeux!"

3. La case avec le nez

Le joueur essaie de tourner la figurine du Petit Chaperon Rouge. Il la tient et, pendant qu'il la tourne, il dit: "Oh! Grand-Mère, que tu as un grand nez!"

4. La case avec la bouche

Le joueur essaie de tourner la figurine du Petit Chaperon Rouge. Il la tient et, pendant qu'il la tourne, il dit: "Oh! Grand-Mère, que tu as une grande bouche!"

Attention! Si le Grand Méchant Loup se réveille (il se redresse), il prend la carte que le joueur a amené. Le joueur doit donc retourner au départ et tenter à nouveau de ramener un cadeau à Grand-Mère. Il appuie doucement sur le loup (vers le bas) pour le "rendormir". Son tour est fini et c'est au joueur à sa gauche de jouer. Celui-ci essaie lui aussi d'amener un cadeau à Grand-Mère.

Si le Grand Méchant Loup ne se réveille pas (il reste couché), le joueur a réussi à apporter son cadeau à Grand-Mère. Il retire la carte de son support et la dépose devant lui. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Le gagnant

Le joueur qui, le premier, a apporté 3 cadeaux différents (1 x galette, 1 x fleurs et 1 x gâteau) à Grand-Mère est le gagnant. Mais il se passe alors quelque chose d'étonnant... Il prend le cadre photo, le retourne et le replace sur le lit. Le masque du loup se détache: Grand-Mère est sauvée!



Petit Chaperon Rouge

Va donc chez ta Grand-Mère

Méfie-toi, quelqu'un bouge

C'est le Grand Loup Méchant



12331



Fabriqué par Royal Jumbo B.V., département de JumboDiset
P.O.Box, 2224, 1500 GE Zaandam, Pays-Bas.
© Royal Jumbo B.V., tous droits réservés.

Fabriqué en Chine.

www.jumbo.eu

Attention : à cause de petits éléments, ce jeu n'est pas adapté aux enfants de moins de 3 ans. Gardez cette boîte pour référence ultérieure.

Un concept Big Ideas game