

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)



**Grandir** avec **Nathan**.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les premiers contes
- ▶ Une histoire par jour... ou plus !
- ▶ Sese héros dans les livres

[www.grandiravec Nathan.com](http://www.grandiravec Nathan.com)



le + Internet

**Nathan**

# le jeu du Petit Chaperon Rouge



Illustrations de Guillaume Trannoy

© 2010 Diset

Sous licence marque Nathan®.  
Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca  
08040 Barcelona - Espagne  
Groupe Jumbodiset  
[www.diset.com](http://www.diset.com)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

[www.nathan.fr](http://www.nathan.fr)

service consommateurs : [info.france@diset.com](mailto:info.france@diset.com)

Contenu :

1 plateau de jeu de 4 pièces à assembler, 1 lit de Mère-Grand en volume,  
1 figurine Petit Chaperon Rouge, 1 masque de loup, 12 cartes cadeaux,  
12 socles, 1 portrait illustré recto verso et 1 dé.

3+



## L'histoire :

Il était une fois une très jolie petite fille que tout le monde appelait le Petit Chaperon Rouge.

Un jour, sa mère l'envoie rendre visite à sa Mère-Grand qui était malade.

En chemin, elle rencontre le Loup qui lui demande où elle va :

- « Je vais voir ma Mère-Grand et lui porter une galette et un petit pot de beurre. »

Le Loup se met à courir de toutes ses forces pour arriver le premier chez la Mère-Grand, tandis que la petite fille s'en va par le chemin le plus long, s'amusant à cueillir des fleurs et à poursuivre les papillons... (Pendant ce temps, le Loup arrive chez la Mère-Grand, la dévore et se couche dans son lit pour attendre le Petit Chaperon Rouge.)

Un peu plus tard, le Petit Chaperon Rouge arrive à la maison de sa Mère-Grand :

- « Toc, toc. »  
- « Qui est là ? »

- « C'est votre Petit Chaperon Rouge qui vous apporte une galette et un petit pot de beurre. »

- « Tire la chevillette, la bobinette cherra. » lui crie le Loup en adoucissant un peu sa voix.

Le Petit Chaperon Rouge tire la chevillette, et la porte s'ouvre.

- « Mère-Grand, que vous avez de grandes oreilles ! »

- « C'est pour mieux écouter, mon enfant ! »

- « Mère-Grand, que vous avez de grands yeux ! »

- « C'est pour mieux voir, mon enfant ! »

- « Mère-Grand, que vous avez un grand nez ! »

- « C'est pour mieux sentir, mon enfant ! »

- « Mère-Grand, que vous avez de grandes dents ! »

- « C'est pour mieux te manger ! »

**Durée moyenne d'une partie :** 15 minutes

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4

## Avant de commencer :

Assemblez les 4 pièces de puzzle pour former le plateau de jeu.

Posez le lit de Mère-Grand dans les ouvertures prévues sur le plateau.

Placez le portrait dans l'espace prévu à la tête du lit, côté Petit Chaperon Rouge.

Clippez le masque du Loup sur le visage de Mère-Grand.

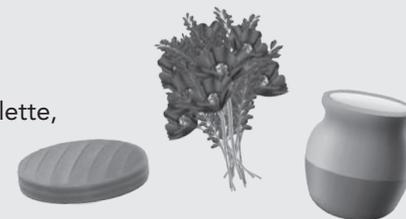
Appuyez sur le Loup vers le bas pour le coucher.

Placez le Petit Chaperon Rouge, le dos contre le pied du lit de Mère-Grand.

Chaque joueur choisit une couleur (bleu, jaune, rose ou violet) et prend les 3 cartes de cette couleur (1 galette, 1 petit pot de beurre et 1 bouquet de fleurs) qu'il place dans un socle de même couleur. Puis il place une de ses cartes sur la case départ (case avec la flèche, près de la maison du Petit Chaperon Rouge).

## But du jeu :

Être le premier à apporter ses 3 cadeaux (1 galette, 1 petit pot de beurre et 1 bouquet de fleurs) à Mère-Grand. Mais attention au Loup !



## Comment jouer ?

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre au lancer de dé commence.

Il le lance et avance sa carte d'autant de cases que de points sur le dé.

S'il arrive sur une case vide, il y arrête sa carte et c'est au tour du joueur à sa gauche.

S'il arrive sur une case occupée par une autre carte, il va jusqu'à la case suivante.

Quand le joueur arrive dans la maison de Mère-Grand, il avance sur les cases représentant une partie du Loup (oreilles, yeux, nez, bouche). Suivant la case, il suit l'une des consignes suivantes :



### 1. Case « oreilles du Loup »

Le joueur tourne la figurine du Petit Chaperon Rouge en disant : « Mère-Grand, que vous avez de grandes oreilles ! » Son voisin de gauche lui répond : « C'est pour mieux écouter, mon enfant ! »



### 2. La case « yeux du Loup »

Le joueur tourne la figurine du Petit Chaperon Rouge en disant : « Mère-Grand, que vous avez de grands yeux ! » Son voisin de gauche lui répond : « C'est pour mieux voir, mon enfant ! »



### 3. La case « nez du Loup »

Le joueur tourne la figurine du Petit Chaperon Rouge en disant : « Mère-Grand, que vous avez un grand nez ! » Son voisin de gauche lui répond : « C'est pour mieux sentir, mon enfant ! »



### 4. La case « dents du Loup »

Le joueur tourne la figurine du Petit Chaperon Rouge en disant : « Mère-Grand, que vous avez de grands dents ! » Son voisin de gauche lui répond : « C'est pour mieux te manger, mon enfant ! »

Attention ! Si le Loup se réveille, il prend le cadeau. Le joueur doit alors remettre sa carte sur la case départ et tente à nouveau de ramener un cadeau à Mère-Grand. Il appuie doucement sur le Loup pour le recoucher. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche.

Si le Loup reste couché, le joueur a réussi à apporter son cadeau. Il retire la carte de son support et la place devant lui. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

## Le gagnant

Le joueur qui, le premier, a apporté ses 3 cadeaux (1 galette, 1 petit pot de beurre et 1 bouquet de fleurs) a gagné. Mais attention ! La partie n'est pas finie : le joueur prend le portrait, le retourne et le replace sur le lit, côté chasseur. Le masque du Loup s'éjecte : Mère-Grand est sauvée !

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!

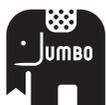


***Petit Chaperon Rouge***

***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.P.O.Box, 2224, 1500 GE Zaandam, Pays-Bas.

© Royal Jumbo B.V., tous droits réservés.

Fabriqué en Chine.

[www.jumbo.eu](http://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