



LES RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

Tous ensemble, aidez le Petit Chaperon Rouge à rejoindre la chaumière de la mère-grand avant que le loup n'y pointe le bout de son museau !

CONTENU

- 1 plateau de jeu.
- 13 cartes *Chemin* .
- 13 jetons *Cueillette*  (9 fleurs  et 4 cailloux .
- 1 pion *Loup*, 1 pion *Chaperon Rouge* et 2 autocollants à appliquer.
- 1 mini-plateau *Panier* .
- 4 tuiles *Arrivée*  (3 chemins  et 1 chaumière .
- 2 jetons, *Pot de beurre*  et *Galette* .
- 4 cartes *Personnage* recto-verso (**MODE 2**).
- 4 arbres à monter et placer selon vos envies sur les emplacements .
- 10 jetons chiffrés  (optionnels - permettent d'indiquer le nombre de cartes révélées).

MISE EN PLACE

Deux modes de jeu sont proposés : le mode **1**, plus simple à appréhender et totalement coopératif, et le mode **2** dans lequel un joueur incarne le Loup contre les autres joueurs. Chaque mode possède une mise en place propre. Veuillez vous reporter aux deux schémas de mise en place présents sur la 2^{ème} de couverture de la boîte de jeu. Le schéma **1** correspond à la mise en place du mode **1**. Le schéma **2** correspond à la mise en place du mode **2** (à 4 joueurs).

Pour le **MODE 1** :

1. Mélangez les cartes *Chemin* en **excluant la carte de valeur 7 comportant un piège** (utilisée dans le **MODE 2**), puis formez une pioche face cachée. Pour les premières parties, placez les 10 jetons chiffrés à droite de la pioche.
2. Mélangez puis placez les 13 jetons *Cueillette* face cachée près du mini-plateau *Panier* de façon à former une réserve de jetons.
3. Mélangez puis placez les 4 tuiles *Arrivée* face cachée sur les emplacements indiqués.
4. Enfin, placez le pion *Loup* sur sa case de départ et choisissez la case de départ du Chaperon Rouge selon le niveau de difficulté désiré.

Pas si fastoche



Super Balaise



LA PARTIE PEUT COMMENCER !

MODE 1 (1 à 5 joueurs)

«PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS»

Déroulement du jeu

Durant la partie, les joueurs vont aider le Petit Chaperon Rouge à atteindre la chaumière de la mère-grand avant que le loup n'y arrive. Dans ce mode, le loup est géré par le jeu.

Pour commencer, le joueur le plus jeune retourne la première carte de la pioche des cartes *Chemin* (en y ajoutant, face cachée, autant de jetons *Cueillette* que de fleurs indiquées sur la carte). Ce sera la première carte de la cueillette. Puis, il joue le premier tour de la partie comme expliqué ci-dessous.

A son tour de jeu, un joueur doit choisir entre les 2 actions suivantes :

1. *Poursuivre la cueillette*

OU

2. *Stopper la cueillette*

1. *Poursuivre la cueillette*

Le joueur actif révèle la première carte de la pioche des cartes *Chemin*. Si la pioche est vide, il mélange les cartes de la défausse afin de constituer une nouvelle pioche.



Une fois la carte révélée, 2 cas peuvent se présenter : ● ou ○

● Si le chiffre indiqué sur la carte est **supérieur ou égal** au nombre de cartes *Chemin* précédemment révélées, la carte est placée à l'extrême droite de la file de cartes et son effet est appliqué.

Dans l'exemple ci-contre, 2 cartes sont déjà révélées et la carte 3 est piochée. Sa valeur étant supérieure au nombre de cartes déjà piochées, cette carte est placée à la suite des autres et la cueillette peut se poursuivre.



Il existe 3 types d'effets :

• **une ou plusieurs fleurs**  sont présentes sur la carte révélée : le joueur prend dans la réserve autant de jetons *Cueillette*  que de fleurs indiquées sur la carte. Sans les regarder, il les pose face cachée sur la carte qu'il vient de révéler. S'il n'y a plus de jetons dans la réserve, videz le panier et mélangez les jetons face cachée pour reformer la réserve.



- **le Chaperon Rouge** apparaît sur la carte révélée (carte 8) : le joueur retourne les jetons *Cueillette* précédemment posés sur les cartes de la cueillette et avance le pion *Chaperon Rouge* d'autant de cases que de fleurs dévoilées. Si des cailloux sont révélés, ils ne font pas avancer le pion *Chaperon Rouge*.

Les jetons ainsi dévoilés restent sur les cartes face visible. Cela ne met pas fin à la cueillette.

- **le Hibou** apparaît sur la carte révélée (carte 7) : le joueur regarde la dernière carte *Chemin* de la pioche, partage l'information avec les autres joueurs, puis repose la pioche sans changer l'ordre des cartes. Si la carte *Hibou* est la dernière carte de la pioche, mélangez la défausse afin de reconstituer la pioche puis appliquer le pouvoir de la carte *Hibou*.



Une fois l'effet résolu, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

○ Si le chiffre indiqué sur la carte est **strictement inférieur** au nombre de cartes *Chemin* précédemment révélées, la cueillette échoue et le pion *Chaperon Rouge* n'avancera pas ce tour-ci. Le joueur actif doit alors :

- **défausser dans le panier tous les jetons *Cueillette*** précédemment posés sur les cartes. Les jetons sont défaussés face cachée et sans les regarder,
- **défausser les cartes de la cueillette** ainsi que la carte ayant fait échouer la cueillette. Elles sont posées face cachée à gauche du panier,
- **avancer le pion *Loup* d'une case sur son parcours,**
- **révéler la première carte *Chemin* de la pioche** afin de débiter une nouvelle cueillette (ajoutez des jetons *Cueillette* si nécessaire). C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

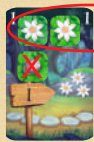
Dans l'exemple ci-contre, 2 cartes sont déjà révélées et la carte 1 est piochée. Sa valeur étant inférieure au nombre de cartes déjà piochées, la cueillette échoue.



2. Stopper la cueillette

Le joueur actif ne pioche pas de cartes *Chemin* et révèle tous les jetons précédemment posés sur les cartes révélées. Puis, il effectue les actions suivantes :


- **le pion *Chaperon Rouge* est avancé** d'autant de cases que de fleurs dévoilées. Si des cailloux sont révélés, ils ne font pas avancer le pion *Chaperon Rouge*.



*Dans l'exemple ci-contre, la cueillette est stoppée et les 4 jetons *Cueillette* sont révélés. Seuls 3 d'entre eux comportent une fleur. Le pion *Chaperon Rouge* avance donc de 3 cases sur le plateau de jeu.*

- **les jetons révélés sont ensuite défaussés** face cachée dans le panier tout comme les cartes *Chemin* de la file qui rejoignent, **face cachée**, la défausse située à gauche du panier.
- **le pion *Loup* est avancé d'une case sur son parcours.**
- **la première carte *Chemin* de la pioche est révélée** afin de débiter une nouvelle cueillette (ajoutez des jetons *Cueillette* si nécessaire). C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le raccourci


Lorsque le pion *Chaperon Rouge* arrive sur cette case  , le joueur actif est confronté à 2 choix : poursuivre son chemin ou emprunter le chemin du *Loup*. Si le joueur décide d'emprunter le chemin du *Loup*, la partie sera perdue si jamais le pion *Loup* se retrouve sur la même case que celle du *Chaperon Rouge*. Si le *Loup* a déjà atteint ou dépassé la case située à gauche de la case *Raccourci*, le *Chaperon Rouge* ne peut pas emprunter le chemin du *Loup*.


La galette & le pot de beurre


Lorsqu'une cueillette est stoppée, le joueur actif peut décider de manger la galette **OU** le pot de beurre afin d'avancer le pion *Chaperon Rouge* d'une case supplémentaire durant son mouvement. Le jeton *Galette* ou *Pot de beurre* utilisé est perdu et remis dans la boîte de jeu.

Mère-grand vous le dira : « la gourmandise est un vilain défaut... surtout chez les autres ».

Fin de la partie

Lorsque l'un des deux pions, *Loup* ou *Chaperon Rouge*, atteint une case comportant une tuile *Arrivée*  , celle-ci est retournée.

Si la tuile montre une case du chemin  , le pion est placé dessus comme sur une case normale. La partie continue et c'est au tour du joueur suivant.

Si la tuile montre la chaumière de la mère-grand  , 2 cas se présentent :

- **le *Loup* a atteint la chaumière et la partie est perdue.** Mère-grand a été mangée toute crue.

- **le *Chaperon Rouge* a atteint la chaumière et la partie est gagnée.** Le niveau de victoire est évalué de la façon suivante :

Super Victoire !!!

La galette ET le pot de beurre ont été ramenés. Mamie est ravie et un festin est organisé !

Victoire moins super !

La galette OU le pot de beurre a été ramené. Mamie est très contente de vous voir mais risque de rester sur sa faim...

Victoire pas super...

*Le *Chaperon Rouge* est arrivée les mains vides avec quelques miettes sur sa cape. Mamie est contente de la voir mais elle se doute de quelque chose...*

Variante «comptez les points !»

Afin de mesurer plus précisément votre niveau de victoire, voici une méthode simple de calcul de points :

- Départ Super Balaise  : 40 points
- Vous avez pris le raccourci  : 40 points
- Vous n'avez pas utilisé le jeton Galette  : 20 points
- Vous n'avez pas utilisé le jeton Pot de beurre  : 10 points
- Pour chaque tuile Arrivée  atteinte avant le Loup : 10 points
- Vous avez atteint la tuile Chaumière  avant le Loup : 60 points

A la fin de la partie, faites la somme de tous les points obtenus et tentez de faire mieux la prochaine fois. Si vous atteignez 200 points, Mère-grand sera très fière de vous !

MODE 2 (2 à 5 joueurs) «GRAND MECHANT LOUP»

Dans ce mode, **le loup est joué par un joueur**. Contrairement au **MODE 1**, c'est le Loup qui choisit les cartes *Chemin* au lieu que ces dernières soient piochées au hasard. Les autres joueurs interprètent des personnages aidant le Petit Chaperon Rouge à rejoindre la chaumière de la mère-grand avant que le Loup n'y arrive.

Avant de commencer la partie, référez-vous à la mise en place indiquée sur la 2^{ème} de couverture de la boîte de jeu (quasi identique à celle du **MODE 1**) et :

1. Désignez à votre guise le joueur qui interprétera le Loup pour toute la durée de la partie. Puis mélangez les 4 cartes *Personnage* et distribuez-en une à chaque joueur n'interprétant pas le Loup. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. A 2 joueurs, le joueur n'interprétant pas le Loup reçoit 2 cartes *Personnage*. Les cartes sont placées devant chaque joueur face humaine visible.

2. Prenez le paquet de cartes *Chemin*, retirez la carte (7) *Hibou* et remplacez-la par la carte (7) *Piège*. Puis retirez la carte (8) *Chaperon Rouge* et placez-la à côté du plateau de jeu. Le joueur *Loup* reçoit le paquet de cartes *Chemin* qu'il gardera en main tout au long de la partie. Le panier et les jetons *Cueillette* sont placés devant le joueur *Loup*.

3. Placez le pion *Loup* sur sa case de départ et choisissez la case de départ du Chaperon Rouge («Pas si fastoche» ou «Super Balaise»).

Enfin, le joueur *Loup* choisit une carte de sa main qu'il pose face visible (en y ajoutant des jetons *Cueillette* si nécessaire). Ce sera la première carte de la cueillette.

Déroulement du tour

A chaque tour, le **Loup** joue juste avant le joueur actif. Au début de la partie, le joueur actif est le joueur situé à gauche du Loup.

Le Loup

Le joueur incarnant le Loup procède de la manière suivante et toujours dans cet ordre :

- 1. Il choisit une carte *Chemin* de sa main qu'il pose face cachée devant lui.** Si le Loup a joué toutes ses cartes, il reprend en main toutes les cartes de la défausse et cela ne met pas fin à la cueillette en cours.
- 2. Il peut utiliser le pouvoir d'une carte *Personnage*** s'il en possède une posée devant lui (face animale visible). La carte utilisée est placée sous la file de cartes de la cueillette en cours. A la fin de la cueillette, la carte *Personnage* est retournée (face humaine visible) et revient à son propriétaire initial qui pourra l'utiliser à nouveau (voir la description des personnages et de leur pouvoir en fin de livret).

Le joueur actif

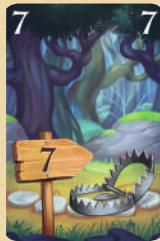
Après le Loup, c'est au tour du joueur actif de réaliser ses actions. Contrairement au **MODE 1**, qui ne propose que 2 actions au joueur actif, le **MODE 2** lui permet de **choisir parmi les 4 actions suivantes** :

- **le joueur actif poursuit la cueillette et retourne la carte *Chemin* posée face cachée par et devant le Loup** (action **1.** du Loup). En fonction de la valeur de cette carte, on la résout de la même manière que dans le **MODE 1** (*1. Poursuivre la cueillette*).

Si la cueillette se poursuit et que des jetons *Cueillette* doivent être placés sur la carte révélée, **c'est le Loup qui consulte puis choisit les jetons avant de les poser (face cachée) sur la carte *Chemin* révélée.**

Si la carte *Chemin* révélée fait échouer la cueillette, elle est défaussée face cachée avec les autres cartes de la cueillette.

De plus, si la carte (7) *Piège* est dévoilée, le Loup recule d'une case sur son parcours.



OU

- **le joueur actif stoppe la cueillette.** La résolution se fait de la même manière que dans le **MODE 1** (*2. Stopper la cueillette*). La carte *Chemin* posée face cachée par et devant le Loup (action **1.** du Loup) devient alors la première carte de la nouvelle cueillette (l'effet de la carte est appliqué : fleur(s) ou piège).

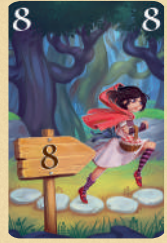
OU

- le joueur actif utilise la carte (8) *Chaperon Rouge*. Celle-ci est placée à la suite des cartes *Chemin* déjà révélées puis on applique le même effet que dans le **MODE 1**. Les jetons *Cueillette* sont retournés et le pion *Chaperon Rouge* est avancé d'autant de cases que de fleurs dévoilées.

La carte *Chaperon Rouge* compte comme une carte de la cueillette.

Elle est à usage unique et sera remise dans la boîte à la fin de la cueillette en cours.

La carte *Chemin* posée face cachée par et devant le Loup (action **1.** du Loup) est défaussée sans être révélée.



OU

- le joueur actif utilise le pouvoir de son personnage. La carte *Personnage* est placée sous les cartes de la cueillette en cours (voir la description des personnages et de leur pouvoir en fin de livret). A la fin de la cueillette, la carte *Personnage* est donnée au Loup qui la retourne côté *Animal* et pourra l'utiliser plus tard dans la partie (action **2.** du Loup).

Dans ce cas, aucune carte n'est ajoutée à la cueillette (sauf pouvoir de Pierre) et la carte *Chemin* posée face cachée par et devant le Loup (action **1.** du Loup) est défaussée sans être révélée.

Une fois le tour terminé, le voisin de gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. Le tour reprend normalement en commençant par le Loup.

Fin du jeu

Comme dans le **MODE 1**.

P'TITS CONSEILS ET TRUCS EN TOUT GENRE

- La carte (0) *Loup* ne possède pas de pouvoir particulier. Elle a juste plus de chance que les autres de faire échouer une cueillette.
- Dans le **MODE 1**, n'oubliez pas de bien remélanger la défausse avant de constituer une nouvelle pioche de cartes *Chemin*.
- Dans le **MODE 2**, les joueurs n'incarnant pas le Loup peuvent discuter librement entre eux, sans en dire trop devant le Loup ou en lui distillant de fausses informations.
- Dans le **MODE 2**, le raccourci ainsi que les jetons *Galette* et *Pot de beurre* sont utilisés de la même manière que dans le **MODE 1**.

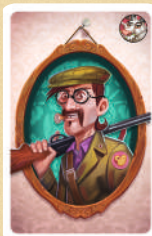
LES PERSONNAGES



Le Bûcheron empile toutes les cartes *Chemin* révélées de la cueillette en cours. La pile compte désormais comme **une seule carte** sur laquelle on place tous les jetons *Cueillette* déjà posés.



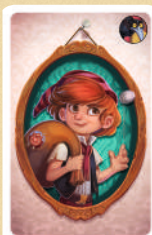
Le Serpent fait reculer le pion *Chaperon Rouge* d'une case. Si ce dernier avait pris le raccourci et doit reculer sur la même case que le pion *Loup*, le Loup remporte la partie.



Le Chasseur oblige le Loup à se défausser de sa carte (0) *Loup*, si le Loup l'a encore en main. Elle reviendra en jeu normalement lorsque le Loup aura joué toutes les cartes de sa main.



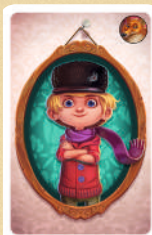
La Chèvre mange 2 jetons *Cueillette* posés sur les cartes de la cueillette en cours. Ces 2 jetons sont choisis par le Loup (sans que celui-ci ne les consulte) puis défaussés dans le panier sans être dévoilés.



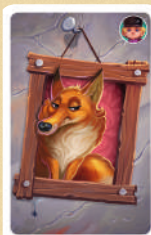
Le Petit Poucet a un pouvoir différé. Il est valable durant toute la cueillette en cours, que ce soit en stoppant la cueillette ou en jouant la carte (8) *Chaperon Rouge*. Il permet pour chaque jeton *Cueillette* présentant un caillou 🪨 d'avancer d'une case sur le plateau.



Le Corbeau permet au Loup de récupérer une carte de la défausse et de la mettre dans sa main.



Pierre pioche une carte dans la main du Loup et l'ajoute à la cueillette en cours. La valeur de cette carte ne peut pas faire échouer la cueillette et c'est Pierre qui pose le(s) jeton(s) *Cueillette* sur la carte, si nécessaire et sans les consulter. De plus, si la carte (7) *Piège* est piochée par Pierre, le Loup recule d'une case.



La Renarde permet au Loup de consulter l'une des 4 tuiles *Arrivée* (?), sans la montrer aux autres joueurs. Ensuite, le Loup **peut** l'intervertir avec une autre tuile *Arrivée*, sans consulter cette dernière.