

FR

EN

DE

ES

IT

PT

NL

SE

DA

RU

Redwoods

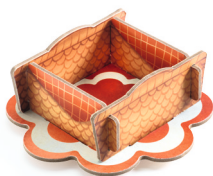
4-8 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE



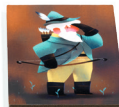
Redwoods

FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Игровой комплект



x1



x1



x1



x1



x11



x5

x1



x1



Il était une fois une petite fille appelée le Petit Chaperon Rouge, partie cueillir des fleurs dans la forêt. Mais attention, le grand méchant loup rôde ! Unissez vos forces pour l'aider à ramasser ses fleurs et rentrer saine et sauve à la maison avant que le loup ne l'attrape.

But du jeu : Cueillir, tous ensemble, les 5 tuiles en forme de fleurs avant que le Loup n'arrive à la maison.

Préparation du jeu :

- Placer le plateau au centre de la table.
- Mélanger les 11 tuiles rondes et les disposer, face cachée, sur les rondins de bois.
- Placer la figurine du chaperon rouge sur la tuile surmontant le rondin de bois rouge.
- Placer le loup au début du chemin menant vers la maison de la grand-mère.
- Mettre les 5 tuiles en forme de fleurs en haut à gauche.
- Mettre le panier sur sa couleur, au centre des rondins de bois.
- Mélanger et placer, en dehors du plateau, les 4 tuiles chasseur faces cachées.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur actif lance le dé et avance le Petit Chaperon Rouge dans le sens de la flèche, en se déplaçant du nombre de cases indiqué par le dé.

Le Petit Chaperon Rouge arrive sur une tuile face cachée

1/ Le joueur doit annoncer ce qu'il pense trouver parmi : la fleur, le loup ou le chasseur.

NB : Si la tuile n'a jamais été retournée, il ne peut que faire une hypothèse.
Si elle a déjà été révélée, il doit faire appel à sa mémoire.

2/ Le joueur retourne la tuile et la laisse face visible.

S'il devine juste, il applique l'effet correspondant et laisse la tuile face visible :

Fleur : Cueillez une fleur de la prairie située en haut à gauche et placez-la dans le panier.

Loup : Rien ne se passe.

Chasseur : Retournez une tuile chasseur au hasard, appliquez son effet (voir explications ci-dessous), puis remettez-la parmi les autres tuiles chasseur après les avoir mélangées.

S'il se trompe, le loup avance d'une case sur la piste.

La main passe au joueur suivant.

Le Petit Chaperon Rouge arrive sur une tuile dont la face est visible

Le joueur doit appliquer immédiatement l'action demandée par celle-ci :

Fleur : Cueillez une tuile en forme de fleur présente dans la prairie en haut à gauche et mettez-la dans le panier.

Loup : Avancez le Loup d'une case.

Chasseur : Retournez une tuile chasseur au hasard, appliquez son effet (voir explications ci-dessous), puis remettez-la parmi les autres tuiles chasseur après les avoir mélangées.

La main passe au joueur suivant.



QUAND LES CHAMPIGNONS S'EN MÊLENT !

Si, lors de son lancer, le joueur obtient la face champignon, toutes les tuiles face visible sont retournées face cachée, y compris celle où se trouve le Petit Chaperon Rouge. La main passe ensuite au joueur suivant.

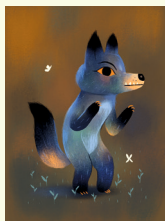


Si le loup atteint une des dalles bleues couvertes de champignons, toutes les tuiles face visible sont également retournées face cachée, y compris celle où se trouve le Petit Chaperon Rouge.

FOCUS SUR LES TUILES CHASSEUR



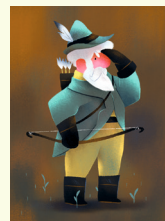
Prendre deux tuiles rondes, face cachée, les regarder puis les remettre en place.



Le loup avance d'une case.



Un bouquet est cueilli et placé dans le panier.



Le loup recule d'une case.

Fin de la partie

Vous gagnez tous ensemble lorsque les 5 tuiles en forme de fleurs ont été placées dans le panier. Cependant, si le loup atteint la maison en premier, la partie est perdue... Il ne vous reste plus qu'à retenter votre chance !



Once upon a time, there was a little girl called Little Red Riding Hood who went to pick flowers in the forest. But be careful, the Big Bad Wolf is on the prowl! Join forces to help her pick her flowers and return home safe and sound before the wolf catches her.

Aim of the game: Collect, all together, the 5 flower-shaped tokens before the Wolf arrives at the house.

Game set-up:

- Place the board in the centre of the table.
- Shuffle the 11 round tokens and place them, face down, on the wooden logs.
- Place the Little Red Riding Hood figurine on the token above the red wooden log.
- Place the wolf at the start of the path leading to Grandma's house.
- Place the 5 flower-shaped tokens in the top-left corner.
- Place the basket on the area of the same colour, in the middle of the wooden logs.
- Shuffle and place the 4 hunter cards face down beside the board.



How to play:

The youngest player starts, then the game continues in a clockwise direction.

During their turn, the active player rolls the die and moves Little Red Riding Hood in the direction of the arrow, advancing the number of spaces indicated by the die.

Little Red Riding Hood lands on a face-down token

1/ The player must announce what they think they will find underneath: a flower, a wolf or a hunter.

Please note: if the token has not been turned over yet, they can only have a guess. If it has already been revealed, they must try to remember what it is.

2/ The player turns the token over and leaves it face up.

If they guess correctly, they carry out the action corresponding to the type of token and leave the token face up:

Flower: pick a flower from the meadow in the top-left corner and place it in the basket.

Wolf: nothing happens.

Hunter: turn over a hunter card of your choice, carry out the action corresponding to the card (see explanations below), then put it back amongst the other hunter cards and shuffle them.

If they guess incorrectly, the wolf moves forward 1 space along the path.
It is now the next player's turn.

Little Red Riding Hood lands on a face-up token

The player must immediately carry out the action corresponding to the type of token:

Flower: pick a flower-shaped token from the meadow in the top-left corner and put it in the basket.

Wolf: move the wolf forward 1 space.

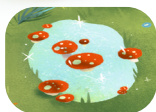
Hunter: turn over a hunter card of your choice, carry out the action corresponding to the card (see explanations below), then put it back amongst the other hunter cards and shuffle them.

It is now the next player's turn.



WHEN THE MUSHROOMS COME OUT TO PLAY!

If, during the player's throw of the die, they land on the mushroom, all the face-up tokens are turned face down, including the one Little Red Riding Hood is on.
It is now the next player's turn.

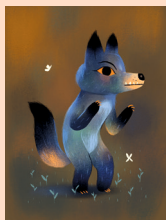


If the wolf lands on one of the blue spaces covered in mushrooms, all the face-up tokens are also turned face down, including the one Little Red Riding Hood is on.

ZOOM ON THE HUNTER CARDS



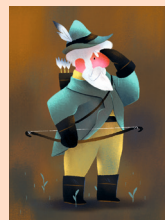
Take 2 round tokens that are face down, look at them then turn them back over.



The wolf moves forward 1 space.



Pick a bouquet of flowers and place it in the basket.



The wolf moves back 1 space.

End of the game

You all collectively win when the 5 flower-shaped tokens have been placed in the basket. However, if the wolf reaches the house first, you lose... and all you have to do is try your luck again!



Es war einmal ein kleines Mädchen namens Rotkäppchen, das in den Wald ging, um Blumen zu pflücken. Aber Vorsicht, der große böse Wolf streift umher! Helft Rotkäppchen mit vereinten Kräften, ihre Blumen zu pflücken und heil wieder nach Hause zu kommen, bevor der Wolf sie fängt.

Ziel des Spiels: Gemeinsam die 5 blumenförmigen Steine sammeln, bevor der Wolf das Haus erreicht.

Spielvorbereitung:

- Das Spielbrett in die Mitte des Tisches legen.
- Die 11 runden Steine mischen und verdeckt auf die Holzstämmen legen.
- Die Rotkäppchen-Figur auf den Stein setzen, der auf dem roten Holzstamm liegt.
- Den Wolf an den Anfang des Weges stellen, der zum Haus der Großmutter führt.
- Die 5 blumenförmigen Steine oben links platzieren.
- Den Korb auf das Feld in seiner Farbe in der Mitte der Holzstämmen stellen.
- Die 4 Jägersteine mischen und verdeckt außerhalb des Spielbretts ablegen.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und rückt Rotkäppchen in Pfeilrichtung so viele Felder vorwärts, wie der Würfel anzeigt.

Rotkäppchen landet auf einem verdeckten Stein

1/ Der Spieler muss ansagen, was er zu finden glaubt: die Blume, den Wolf oder den Jäger.

Hinweis: Wenn der Stein noch nie umgedreht wurde, kann er nur raten. Wenn der Stein bereits aufgedeckt wurde, muss er versuchen, sich zu erinnern.

2/ Der Spieler dreht den Stein um und lässt ihn aufgedeckt liegen.

Wenn er richtig geraten hat, führt er die entsprechende Handlung aus und lässt den Stein aufgedeckt:

Blume: Sammelt eine Blume von der Wiese oben links und legt sie in den Korb.

Wolf: Es passiert nichts.

Jäger: Dreht einen beliebigen Jägerstein um. Führt die entsprechende Handlung aus (siehe Erläuterungen weiter unten). Legt den Stein wieder zu den anderen und mischt sie.

Wenn er sich irrt, rückt der Wolf auf dem Weg ein Feld nach vorn.
Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Rotkäppchen landet auf einem aufgedeckten Stein

Der Spieler muss sofort die Handlung ausführen, die durch den Stein gefordert wird:

Blume: Sammelt einen blumenförmigen Stein von der Wiese oben links und legt ihn in den Korb.

Wolf: Rückt den Wolf ein Feld nach vorn.

Jäger: Dreht einen beliebigen Jägerstein um. Führt die entsprechende Handlung aus (siehe Erläuterungen weiter unten). Legt den Stein wieder zu den anderen und mischt sie.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.



WENN DIE PILZE SICH EINMISCHEN!

Wenn der Spieler einen Pilz würfelt, werden alle aufgedeckten Steine wieder umgedreht, auch derjenige, auf dem Rotkäppchen steht.
Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.

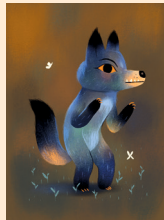


Wenn der Wolf auf einer der blauen Steinplatten landet, die mit Pilzen bedeckt sind, werden alle aufgedeckten Steine ebenfalls wieder umgedreht, auch derjenige, auf dem Rotkäppchen steht.

BEDEUTUNG DER JÄGERSTEINE



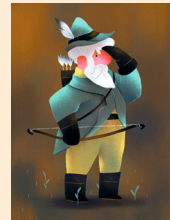
Zwei runde Steine verdeckt aufnehmen, anschauen und wieder zurücklegen.



Der Wolf rückt ein Feld vor.



Ein Strauß wird gepflückt und in den Korb gelegt.



Der Wolf geht ein Feld zurück.

Ende des Spiels

Ihr gewinnt alle zusammen, wenn die 5 blumenförmigen Steine in den Korb gelegt wurden. Wenn der Wolf allerdings das Haus zuerst erreicht, ist die Runde verloren ... Dann müsst ihr erneut euer Glück versuchen!



Había una vez una niña llamada Caperucita Roja que salió a coger flores por el bosque. Pero ¡cuidado! ¡El lobo feroz está al acecho! Unid vuestras fuerzas para ayudarla a recoger las flores y volver a casa sana y salva antes de que el lobo la atrape.

Objetivo del juego: recoger, todos juntos, las 5 fichas en forma de flor antes de que el lobo llegue la casa.

Preparación del juego:

- Colocar el tablero en el centro de la mesa.
- Mezclar las 11 fichas redondas y colocarlas, boca abajo, sobre los troncos de madera.
- Colocar la figurita de Caperucita Roja sobre la ficha que hay encima del tronco de madera roja.
- Colocar el lobo al principio del camino que conduce a la casa de la abuelita.
- Poner las 5 fichas en forma de flor en la esquina superior izquierda.
- Poner la cesta sobre su color, en medio de los troncos de madera.
- Fuera del tablero, mezclar y colocar boca abajo las 4 fichas cazador.



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, el jugador activo lanza el dado y mueve a Caperucita Roja en el sentido de la flecha, desplazándose el número de casillas indicado por el dado.

Caperucita Roja llega a una ficha que está colocada boca abajo

1/ El jugador dice lo que cree que va a encontrar: la flor, el lobo o el cazador.

Nota: si es la primera vez que se da la vuelta a la ficha, solo puede formular una hipótesis. Si la ficha ya ha sido desvelada antes, tendrá que hacer uso de su memoria.

2/ El jugador da la vuelta a la ficha y la deja visible.

Si acierta, se aplica la acción correspondiente y deja la ficha boca arriba:

Flor: recoged una flor de la pradera situada en la esquina superior izquierda y la colocadla en la cesta.

Lobo: no ocurre nada.

Cazador: dad la vuelta a una ficha cazador cualquiera, aplicad la acción correspondiente (ver explicaciones a continuación) y, después, volved a colocarla con el resto de fichas cazador tras haberlas mezclado.

Si se equivoca, el lobo avanza una casilla en el recorrido.
El turno pasa al siguiente jugador.

Caperucita Roja llega a una ficha que está colocada boca arriba

El jugador debe aplicar inmediatamente la acción indicada por la ficha:

Flor: recoged una ficha en forma de flor de la pradera situada en la esquina superior izquierda y colocadla en la cesta.

Lobo: el lobo avanza una casilla.

Cazador: dad la vuelta a una ficha cazador cualquiera, aplicad la acción correspondiente (ver explicaciones a continuación) y, después, volved a colocarla con el resto de fichas cazador tras haberlas mezclado.

El turno pasa al siguiente jugador.

¡CUANDO LAS SETAS ENTRAN EN JUEGO!



Si al tirar el dado el jugador obtiene la cara seta, todas las fichas colocadas boca arriba se colocan boca abajo, incluida la ficha en la que se encuentra Caperucita Roja.
A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

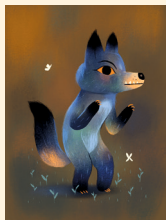


Si el lobo llega a una de las losas azules cubiertas de setas, todas las fichas colocadas boca arriba también se colocan boca abajo, incluida la ficha en la que se encuentra Caperucita Roja.

SOBRE LAS FICHAS CAZADOR



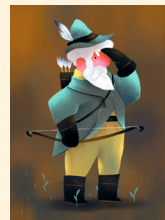
Coger dos fichas redondas, boca abajo, observarlas y volver a colocarlas donde estaban.



El lobo avanza una casilla.



Se recoge un ramo y se coloca en la cesta.



El lobo retrocede una casilla.

Fin de la partida

Todos ganáis cuando las 5 fichas en forma de flor se han colocado en la cesta. Sin embargo, si el lobo es el primero en llegar a casa, la partida está perdida... En ese caso, ¡tendréis que volver a probar suerte!



C'era una volta una bimba di nome Cappuccetto Rosso che era andata a raccogliere i fiori nel bosco. Ma attenzione: in giro c'è anche il grande lupo cattivo! Unite le forze per aiutarla a raccogliere i fiori e tornare a casa sana e salva prima che il lupo la acciuffi.

Scopo del gioco: raccogliere insieme le 5 tessere a forma di fiore prima che il lupo raggiunga la casa.

Preparazione del gioco:

- Mettere il tabellone al centro del tavolo.
- Mischiare le 11 tessere rotonde e disporle, a faccia in giù, sui tronchetti.
- Posizionare la statuetta di Cappuccetto Rosso sulla tessera sopra il tronchetto di legno rosso.
- Posizionare il lupo all'inizio del percorso che conduce alla casa della nonna.
- Mettere le 5 tessere a forma di fiore in alto a sinistra.
- Mettere il cestino sul proprio colore, al centro dei tronchetti di legno.
- Mischiare e posizionare le 4 tessere cacciatore a faccia in giù, fuori dal tabellone.



Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane, poi il gioco continua in senso orario.

Durante il proprio turno, il giocatore attivo lancia il dado e fa avanzare Cappuccetto Rosso nel senso indicato dalla freccia, spostandola del numero di caselle indicato dal dado.

Cappuccetto Rosso arriva su una tessera a faccia in giù

1/ Il giocatore deve dire cosa pensa che nasconda, scegliendo tra fiore, lupo o cacciatore.

N.B.: Se la tessera non è mai stata girata, può solo fare un'ipotesi. Se è già stata svelata, deve affidarsi alla propria memoria.

2/ Il giocatore gira la tessera e la lascia a faccia in su.

Se indovina, effettua l'azione corrispondente e lascia la tessera a faccia in su:

Fiore: raccogliere il fiore della prateria che si trova in alto a sinistra e posizionarlo nel cestino.

Lupo: non succede niente.

Cacciatore: girare una tessera cacciatore a caso, effettuarne l'azione (vedere spiegazioni sotto), poi rimetterla tra le altre tessere cacciatore dopo averle mischiate.

Se si sbaglia, il lupo avanza di una casella sul percorso.
La mano passa al giocatore successivo.

Cappuccetto Rosso arriva su una tessera a faccia in su

Il giocatore deve effettuare immediatamente l'azione richiesta:

Fiore: raccogliere una tessera a forma di fiore presente nella prateria in alto a sinistra e metterla nel cestino.

Lupo: far avanzare il lupo di una casella.

Cacciatore: girare una tessera cacciatore a caso, effettuarne l'azione (vedere spiegazioni sotto), poi rimetterla tra le altre tessere cacciatore dopo averle mischiate.

La mano passa al giocatore successivo.



QUANDO SI METTONO DI MEZZO I FUNGHI...

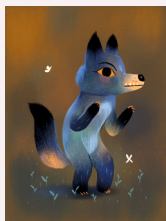
Se, al momento del lancio, il giocatore ottiene la faccia fungo, tutte le tessere a faccia in su vengono girate a faccia in giù, compresa quella su cui si trova Cappuccetto Rosso. La mano passa poi al giocatore successivo.

Se il lupo raggiunge una delle lastre blu coperte di funghi, tutte le tessere a faccia in su vengono girate a faccia in giù, compresa quella su cui si trova Cappuccetto Rosso.

APPROFONDIMENTO SULLE TESSERE CACCIATORE



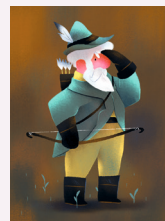
Prendere due tessere rotonde, a faccia in giù, guardarle poi rimetterle a posto.



Il lupo avanza di una casella.



Si raccoglie un mazzo di fiori e lo si posiziona nel cestino.



Il lupo indietreggia di una casella.

Fine del gioco

Vincete tutti insieme una volta posizionate le 5 tessere a forma di fiore nel cestino. Tuttavia, se il lupo raggiunge la casa per primo, avete perso la partita... Non vi resta che tentare di nuovo la fortuna!



Era uma vez uma rapariguinha chamada Capuchinho Vermelho, que foi colher flores para a floresta. Mas atenção, o lobo mau está à espreita! Unam esforços para a ajudar a colher as flores e voltar sã e salva para casa antes que o lobo a apanhe

Objetivo do jogo: Colher, todos juntos, as 5 peças em forma de flor antes que o lobo chegue à casa.

Preparação do jogo:

- Colocar o tabuleiro no centro da mesa.
- Baralhar as 11 peças redondas e colocá-las viradas para baixo nos toros de madeira.
- Colocar a figura do Capuchinho Vermelho sobre a peça que se encontra por cima do toro vermelho.
- Colocar o lobo no início do caminho que conduz à casa da avó.
- Colocar as 5 peças em forma de flor em cima à esquerda.
- Colocar o cesto sobre a sua cor, no centro dos toros de madeira.
- Baralhar e colocar, fora do tabuleiro, as 4 peças caçador viradas para baixo.



Como jogar:

É o jogador mais novo que começa; em seguida joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Chegando a sua vez, o jogador ativo atira o dado e avança o Capuchinho Vermelho no sentido da seta, deslocando-o o número de casas indicadas no dado.

O Capuchinho vermelho chega sobre uma peça virada para baixo

1/ O jogador deve anunciar o que pensa encontrar: a flor, o lobo ou o caçadorl.

Nota: Se a peça nunca foi virada, ele pode fazer apenas uma suposição. Se ela já foi revelada, deve recorrer à sua memória.

2/ O jogador vira a peça e deixa-a com a face visível.

Se acertar, aplica o efeito correspondente e deixa a peça com a face visível:

Flor: colham uma flor no prado situado em cima à esquerda e coloque-a no cesto.

Lobo: não acontece nada.

Caçador: virem uma peça caçador ao acaso, apliquem o seu efeito (ver explicações abaixo), e coloquem-na novamente entre as outras peças caçador depois de as ter baralhado.

Se errou, o lobo avança uma casa na pista.

A mão passa para o jogador seguinte.

O Capuchinho Vermelho chega a uma peça com a face visível

O jogador deve aplicar imediatamente a ação indicada por esta:

Flor: colham uma peça em forma de flor existente no prado em cima à esquerda e coloquem-na no cesto.

Lobo: avancem o lobo uma casa.

Caçador: virem uma peça caçador ao acaso, aplique o seu efeito (ver explicações abaixo), e coloque-a novamente entre as outras peças caçador depois de as ter baralhado.

A mão passa para o jogador seguinte.



QUANDO OS COGUMELOS ENTRAM NO JOGO!

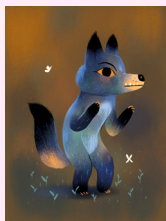
Se, no momento do lançamento, o jogador obtém a face cogumelo, todas as peças com a face visível são viradas para baixo, inclusive aquela em que se encontra o Capuchinho Vermelho. A mão passa para o jogador seguinte.

Se o lobo chegar a uma das lajes azuis cobertas de cogumelos, todas as peças com a face visível são igualmente viradas para baixo, inclusive aquela em que se encontra o Capuchinho Vermelho.

FOCO SOBRE AS PEÇAS CAÇADOR



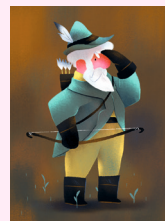
Recua em duas peças redondas, face oculta, observá-las e coloca-las novamente no seu lugar.



O lobo avança uma casa.



Um ramo de flores é colhido e colocado no cesto.



O lobo recua uma casa.

Fim da partida

Ganham todos juntos quando as 5 peças em forma de flor forem colocadas no cesto. No entanto, se o lobo chegar à casa primeiro, a partida está perdida... Agora só têm de tentar novamente!



Er was eens een klein meisje dat Roodkapje heette en bloemen ging plukken in het bos. Maar kijk uit, de grote boze wolf ligt op de loer! Werk samen om Roodkapje te helpen haar bloemen te plukken en veilig thuis te komen voordat de wolf haar te pakken krijgt.

Doel van het spel: Verzamel samen de 5 bloemtegels voordat de wolf bij het huis aankomt.

Vorbereiding van het spel:

- Plaats het speelbord in het midden van de tafel.
- Hussel de 11 ronde tegels door elkaar en leg ze met het plaatje naar beneden op de boomstammen.
- Plaats het Roodkapje-figuurtje op de tegel die op de rode boomstam ligt.
- Plaats de wolf aan het begin van het pad dat naar grootmoeders huis leidt.
- Leg de 5 bloemtegels linksboven neer.
- Zet de mand op dezelfde kleur, in het midden van de boomstammen.
- Hussel de 4 jagertegels door elkaar en leg ze met het plaatje naar beneden buiten het speelbord.



Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en verplaatst Roodkapje in de richting van de pijl, met het aantal vakjes dat de dobbelsteen aangeeft.

Roodkapje komt aan op een tegel met het plaatje naar beneden

1/ De speler moet aangeven wat hij denkt te vinden: de bloem, de wolf of de jager.

NB: Als de tegel nog nooit is omgedraaid, kan de speler alleen maar gokken. Als de tegel al eerder is omgedraaid, moet de speler op zijn geheugen vertrouwen.

2/ De speler draait de tegel om met het plaatje naar boven.

Als de speler het goed heeft, voert hij de bijbehorende actie uit en laat de tegel met het plaatje naar boven liggen:

Bloem: pluk een bloem in de weide linksboven en leg deze in de mand.

Wolf: er gebeurt niets.

Jager: draai een willekeurige jagertegel om, voer de aangegeven actie uit (zie uitleg hieronder) en plaats de tegel

terug tussen de andere jagertegels, nadat je deze grondig hebt gehusseld.

Als de speler zich vergist, gaat de wolf één vakje vooruit op het pad.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Roodkapje komt aan op een tegel met het plaatje naar boven

De speler moet onmiddellijk de actie uitvoeren die op de tegel wordt getoond:

Bloem: pluk een bloemtegel in de weide linksboven en leg deze in de mand.

Wolf: verplaats de Wolf één vakje naar voren.

Jager: draai een willekeurige jagertegel om, voer de aangegeven actie uit (zie uitleg hieronder) en plaats de tegel terug tussen de andere jagertegels, nadat je deze grondig hebt gehusseld.

Dan is de volgende speler aan de beurt.



ALS DE PADDENSTOLEN MEESPELEN!

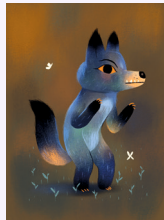
Als de speler met de dobbelsteen een vlak met een paddenstoel gooit, worden alle tegels met het plaatje naar boven omgedraaid en met het plaatje naar beneden gelegd, inclusief de tegel waar Roodkapje op staat. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als de wolf op één van de blauwe vakjes belandt dat bedekt is met paddenstoelen, worden alle tegels met het plaatje naar boven ook omgedraaid en met het plaatje naar beneden gelegd, inclusief de tegel waar Roodkapje op staat.

FOCUS OP DE JAGERTEGELS



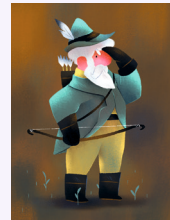
Pak twee ronde tegels met het plaatje naar beneden, bekijk ze en leg ze terug.



De wolf gaat één vakje vooruit.



Een boeket wordt geplukt en in de mand gelegd.



De wolf gaat één vakje achteruit.

Einde van het spel

Jullie winnen samen als de 5 bloemtegels in de mand liggen. Maar bereikt de wolf als eerste het huis? Dan verliezen jullie het spel... Probeer het dan nog een keer!



Det var en gång en liten flicka som kallades Rödluvan som gick ut i skogen för att plocka blommor. Men i skogen stryker den stora stygga vargen omkring! Samla era krafter för att hjälpa Rödluvan att plocka blommorna och komma hem oskadd innan vargen tar henne.

Spelets mål: Att tillsammans plocka de 5 blomformade brickorna innan vargen kommer fram till huset.

Spelförberedelse:

- Placera spelplanen i mitten av bordet.
- Blanda de 11 runda brickorna och lägg ut dem på trästockarna med framsidan dold.
- Placera Rödluvan på brickan som ligger över den röda trästocken.
- Placera vargen i början av stigen som leder till mormors hus.
- Lägg de 5 blomformade brickorna högst upp till vänster.
- Placera korgen på dess färg, i mitten av trästockarna.
- Blanda och lägg ut de 4 jägarbrickorna med framsidan dold utanför spelplanen.



Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter spelet medurs.

Den spelare som står på tur kastar tärningen och flyttar fram Rödluvan i pilens riktning så många steg som tärningen visar.

Rödluvan kommer till en bricka med dold framsida

1/ Spelaren måste säga vad hen tror att brickan kommer att visa: en blomma, vargen eller jägaren.

OBS! Om brickan inte har vänts på tidigare är detta endast en gissning. Och om brickan har vänts på tidigare får spelaren använda sitt minne.

2/ Spelaren vänder på brickan så att framsidan visas.

Om spelaren gissar rätt, följer hen respektive anvisningar och lämnar brickan med framsidan synlig:

Blomma: Plocka en blomma från gläntan uppe till vänster och lägg den i korgen.

Varg: Inget händer.

Jägare: Vänd på en slumpmässig jägarbricka, följ anvisningarna (se förklaring nedan) och lägg tillbaka den bland de andra jägarbrickorna efter att ha blandat dem.

Om spelaren gissar fel, går vargen fram ett steg på stigen.

Sedan går turen vidare till nästa spelare.

Rödluvan kommer till en bricka där framsidan visas

Spelaren följer genast anvisningarna på brickan:

Blomma: Plocka en blomformad bricka från gläntan uppe till höger och lägg den i korgen.

Varg: Flytta fram vargen ett steg.

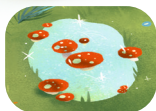
Jägare: Vänd på en slumpmässig jägarbricka, följ anvisningarna (se förklaring nedan) och lägg tillbaka den bland de andra jägarbrickorna efter att ha blandat dem.

Sedan går turen vidare till nästa spelare.

NÄR SVAMPAR BLANDAR SIG I LEKEN!



Om spelaren när hen kastar tärningen får upp sidan med svampar, vänds alla brickor som har framsidan synlig så att framsidan döljs, inklusive den där Rödluvan befinner sig. Sedan går turen vidare till nästa spelare.

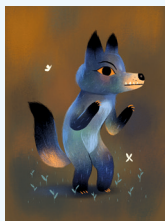


Om vargen kommer till en av de blå plattorna täckta av svampar, vänds alla brickor som har framsidan synlig så att framsidan döljs, inklusive den där Rödluvan befinner sig.

FOKUS PÅ JÄGARBRICKORNA



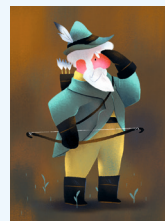
Ta två runda brickor med framsidan dold, titta på dem och lägg sedan tillbaka dem.



Vargen går fram ett steg.



Plocka en bukett och lägg i korgen.



Vargen backar ett steg.

Spelets slut

Alla spelare vinner tillsammans när de 5 blombrickorna har lagts i korgen. Men om vargen hinner fram till huset före dess är det vargen som vinner ... I så fall är det bara att försöka en gång till!



Der var engang en lille pige ved navn Rødhætte, som gik ud for at plukke blomster i skoven. Men pas på, for den store stygge ulv lur i nærheden! Slå jer sammen og hjælp Rødhætte med at samle blomsterne og komme sikkert hjem, inden ulven fanger hende.

Spillets formål: Hjælp hinanden med at samle de 5 blomsterformede brikker, før ulven når frem til huset.

Forberedelse af spillet:

- Læg pladen midt på bordet.
- Bland de 11 runde brikker, og læg dem med billedsiden nedad på træstubbene.
- Placer Rødhætte-figuren på brikken oven på den røde træstub.
- Placer ulven i begyndelsen af stien, der fører til bedstemors hus.
- Læg de 5 blomsterformede brikker øverst til venstre.
- Sæt kurven på dens farvefelt i midten af træstubbene.
- Bland de 4 jægerbrikker, og placer dem med billedsiden nedad uden for spillepladen.



Sådan foregår spillet:

Den yngste spiller starter, og spillet fortsætter i urets retning. Den aktive spiller kaster terningen og flytter Rødhætte det antal felter, som terningen viser, i pilens retning.

Rødhætte lander på en brik med billedsiden nedad

1/ Spilleren skal sige, hvad han eller hun tror, der gemmer sig: blomsten, ulven eller jægeren.

NB: Hvis brikken ikke tidligere er blevet vendt, kan spilleren blot gætte sig frem. Hvis brikken allerede er blevet vist, skal spilleren bruge sin hukommelse.

2/ Spilleren vender brikken og lader den ligge med billedsiden opad.

Hvis spilleren gætter rigtigt, udfører han eller hun den tilsvarende handling og lader brikken ligge med billedsiden opad:

Blomst: Tag en blomst fra engen øverst til venstre, og læg den i kurven.

Ulv: Der sker ikke noget.

Jæger: Vend en tilfældig jægerbrik, udfør den tilsvarende handling (se forklaringer nedenfor), og læg den tilbage blandt de andre jægerbrikker efter at have blandet dem.

Hvis spilleren tager fejl, rykker ulven et felt frem.

Herefter er det næste spillers tur.

Rødhætte lander på en brik med billedsiden opad

Spilleren skal straks udføre handlingen, som brikken kræver:

Blomst: Tag en blomsterformet brik fra engen øverst til venstre, og læg den i kurven.

Ulv: Ryk ulven et felt frem.

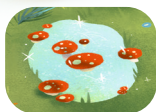
Jæger: Vend en tilfældig jægerbrik, udfør den tilsvarende handling (se forklaringer nedenfor), og læg den tilbage blandt de andre jægerbrikker efter at have blandet dem.

Det er nu næste spillers tur.



NÅR SVAMPENE BLANDER SIG!

Hvis spilleren slår svampesiden med terningen, vendes alle brikker med billedsiden opad, så de ligger med billedsiden nedad, inklusive den brik, hvor Rødhætte står. Herefter er det næste spillers tur.

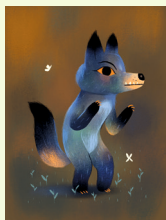


Hvis ulven lander på et af de blå felter, der er dækket af svampe, vendes alle brikker med billedsiden opad, så de ligger med billedsiden nedad, inklusive den brik, hvor Rødhætte står.

FOKUS PÅ JÆGERBRIKKERNE



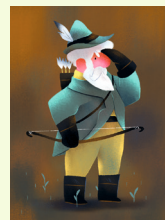
Tag to runde brikker med billedsiden nedad, kig på dem, og læg dem tilbage.



Ulven rykker et felt frem.



En buket plukkes og lægges i kurven.



Ulven rykker et felt tilbage.

Spillet sluttning

I vinder alle sammen, når de 5 blomsterformede brikker er lagt i kurven. Men hvis ulven når frem til huset først, er spillet tabt... Så er det bare om at prøve igen!



Жила-была девочка по имени Красная Шапочка. Однажды она пошла в лес собирать цветы, а злой волк уже тут как тут! Вместе с другими игроками помогите ей набрать в корзинку цветов, чтобы она могла вернуться домой здоровой и невредимой, пока ее не поймал волк.

Цель игры: всем вместе собрать 5 цветков, пока волк не добежит до дома бабушки.

Подготовка к игре:

- Поместите игровое поле в центр стола.
- Перемешайте 11 круглых фишек и положите их на пеньки лицевой стороной вниз.
- Поставьте фигурку Красной Шапочки на фишку, расположенную на пеньке красного цвета.
- Разместите фигурку волка в начале пути, ведущего к дому бабушки.
- Вверху слева от игрового поля положите 5 фишек в форме цветка.
- Поставьте корзину на клетку соответствующего цвета, расположенную в центре поля, среди пеньков.
- Перемешайте 4 охотничьи карточки и положите их лицевой стороной вниз за пределами игрового поля.



Ход игры:

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке.

Активный игрок бросает кубик и перемещает Красную Шапочку в направлении стрелки на количество клеток, указанное кубиком.

Красная Шапочка оказывается на фишке со скрытым изображением

1/ Игрок должен назвать, что изображено на фишке: цветок, волк или охотник.

NB: Если фишку уже переворачивали, ему нужно вспомнить, что было изображено на фишке. В противном случае он называет изображение наугад.

2/ Игрок переворачивает фишку и кладет ее лицевой стороной вверх.

Если фишка угадана правильно, игрок оставляет ее открытой и выполняет нужное действие (в зависимости от фишки):

Цветок: положить в корзину луговой цветок, который находится вверху слева.

Волк: ничего делать не нужно.

Охотник: перевернуть любую охотничью карточку, выполнить нужное действие (см. указания ниже), а затем

положить ее обратно к другим охотничьим карточкам, предварительно перемешав их.

Если игрок ошибся, волк перемещается на одну клетку вперед по дорожке.

После этого ходит следующий игрок.

Красная Шапочка оказывается на фишке с видимым изображением

Игрок должен сразу же выполнить одно из требуемых действий:

Цветок: взять фишку в форме цветка с луга в левом верхнем углу и положить ее в корзину.

Волк: переместить волка на одну клетку вперед.

Охотник: перевернуть любую охотничью карточку, выполнить нужное действие (см. указания ниже), а затем положить ее обратно к другим охотничьим карточкам, предварительно перемешав их.

После этого ходит следующий игрок.

ГРИБЫ АТАКУЮТ!



Если после броска кубика игроку выпадает сторона с грибом, необходимо перевернуть все фишки на поле лицевой стороной вниз, в том числе ту, на которой стоит Красная Шапочка. После этого ходит следующий игрок.

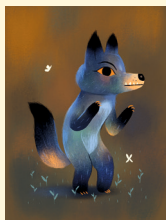


Если волк попадает на одну из голубых клеток с грибами, необходимо перевернуть все фишки на поле лицевой стороной вниз, в том числе ту, на которой стоит Красная Шапочка.

ОХОТНИЧЬИ КАРТОЧКИ



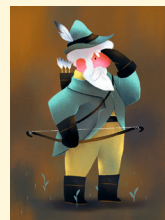
Возьмите две круглые фишки, лежащие лицевой стороной вниз, посмотрите на них и верните на место.



Переместите волка на одну клетку вперед.



Соберите букет и положите его в корзинку.



Переместите волка на одну клетку назад.

Конец игры

Когда в корзине оказывается 5 фишек в форме цветка, игра заканчивается и победа присуждается всем игрокам. Если волк доберется до дома первым, партия считается проигранной. Чтобы победить, игроки должны еще раз попробовать опередить волка!

DJ05269



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com