

FR

EN

DE

ES

IT

PT

NL

SE

DA

RU

Redwoods

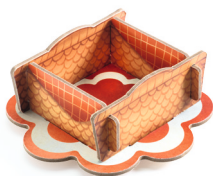
4-8 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE



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.

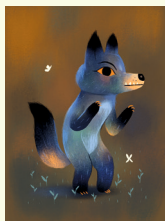


Si le loup atteint une des dalles bleues couvertes de champignons, toutes les tuiles face visible sont également retournées face cachée, y compris celle où se trouve le Petit Chaperon Rouge.

FOCUS SUR LES TUILES CHASSEUR



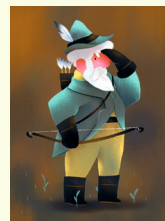
Prendre deux tuiles rondes, face cachée, les regarder puis les remettre en place.



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.

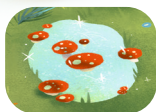
Hunter: turn over a hunter card of your choice, carry out the action corresponding to the card (see explanations below), then put it back amongst the other hunter cards and shuffle them.

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.

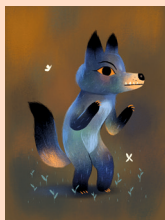


If the wolf lands on one of the blue spaces covered in mushrooms, all the face-up tokens are also turned face down, including the one Little Red Riding Hood is on.

ZOOM ON THE HUNTER CARDS



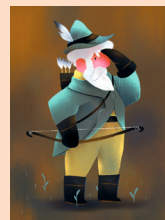
Take 2 round tokens that are face down, look at them then turn them back over.



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!

DJ05269



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