



10+



DAS ROTKÄPPCHEN-DUELL

Spielanleitung

Inhalt

1 Spielanleitung, 3 Großmutter-Taler,
30 Plastikfüße, 30 Bäume (2× Böser Wolf, 4× Jäger,
8× leerer Baum, 6× Picknickkorb, 10× Wegweiser),
Eine Übersicht über das komplette Spielmaterial
findet ihr im Schachteldeckel.

VOR DER ERSTEN PARTIE

Steckt die 30 Bäume
in die transparenten
Plastikfüße. Danach könnt
ihr die Plastikfüße an den
Bäumen dran lassen –
sie passen alle in
die Schachtel.

Spielidee

Im Rotkäppchen-Wald sind 3 Picknickkörbe für jeden Spieler versteckt. Macht euch auf die Suche, um die Picknickkörbe für die Großmutter zu sammeln. Dabei entdeckt ihr Überraschendes hinter den Bäumen. Helfende Jäger, Wegweiser, aber auch der böse Wolf warten auf euch. Merkt euch gut, welche Bäume ihr schon umgedreht habt.

Ziel des Spiels

Wer als Erster seine 3 Picknickkörbe eingesammelt hat, erhält von der Großmutter eine Münze und gewinnt die Runde. Und wer zuerst 2 Taler gesammelt hat, gewinnt das Rotkäppchen-Duell.



Rundenvorbereitung

Setzt euch einander gegenüber.
Für jede Runde stellt ihr einen neuen
Wald aus 30 Bäumen auf.

Jeder Spieler sucht sich ein komplettes
Set aus 15 Bäumen zusammen und stellt
sie so vor sich auf, dass die Abbildungen
zu ihm zeigen. Woraus ein Set besteht,
ist unten abgebildet.

Nimm dir möglichst Bäume, die in unter-
schiedliche Richtungen geneigt sind.

Ein Set besteht aus:



3 × Picknickkorb



2 × Jäger



1 × Böser Wolf



4 × leerer Baum



5 × Wegweiser

Spielablauf

Wer als Letzter Kuchen gegessen hat, beginnt
die erste Runde. Weitere Runden beginnt der
Spieler, der die letzte Runde verloren hat.

1. Bau des Waldes

Stellt eure Bäume abwechselnd in die Tisch-
mitte, damit ein Wald entsteht. Die Abbildungen
eures Sets müssen dabei zunächst zu euch
schauen. Stellt eure Bäume geschickt
zwischen jene des Mitspielers, damit er
sich im Wald verirrt. Doch merkt euch gut,
wo ihr eure leeren Bäume hinstellt!

Stellt eure Bäume
gemeinsam als
schönen Wald auf,
nicht in einer Linie!





1.

2.

180°

Keine Abbildung

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Drehen der Bäume

Wenn du an der Reihe bist, drehst du einen beliebigen Baum um und schaust nach, was sich auf dessen Rückseite versteckt. Du darfst nur Bäume umdrehen, auf denen du keine Abbildung siehst.

Kannst du nichts auf der anderen Seite des Baumes entdecken?

Dann ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

Dreh nur Bäume um, auf denen du keine Abbildung siehst.
Bei keinem Baum gibt es auf beiden Seiten etwas zu entdecken.



Zeigt der Baum auf der anderen Seite eine Abbildung? Dann geschieht folgendes:

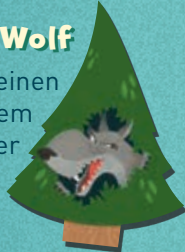
Der Wegweiser

hilft dir, dich nicht zu verlaufen. Er zeigt dir nun, dass du bereits hier vorbeigekommen bist. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Der böse Wolf

erschreckt dich. Du musst einen deiner Picknickkörbe aus dem Wald an deinen Mitspieler abgeben.



Den Picknick-Korb

darfst du aus dem Wald nehmen und vor dir aufstellen. Toll! Die Großmutter wird es dir danken! Denk daran, dass du die Picknickkörbe, die du von Beginn an siehst, nicht an dich nehmen darfst.



Der Jäger

hilft dir den richtigen Weg zu suchen! Du darfst sofort einen weiteren Baum umdrehen.



Psst! Ich habe einen Tipp für euch! Merkt euch die Bäume, die ihr bereits umgedreht habt und keine Abbildung zeigen, um möglichst schnell die Picknick-Körbe für die Großmutter zu finden!

Rundenende

Wer als Erster 3 Picknickkörbe gesammelt hat, erhält als Zeichen des Dankes von der Großmutter einen Taler. Hat ein Spieler 2 Taler, gewinnt er das Rotkäppchen-Duell. Ansonsten teilt ihr die Bäume wieder auf und baut einen neuen Wald: Die nächste Suche beginnt.

Spielende

Du hast 2 Taler gesammelt? Dann hast du es geschafft, den bösen Wolf auszutricksen und die Picknickkörbe im Wald zu finden! Du hast das Rotkäppchen-Duell gewonnen.



Vielen Dank für deine Hilfe!



© 2017 Game Factory

Autoren: Christoph Reiser / Arno Steinwender

Illustration: Valentina Moscon

Grafik Design: Carletto AG / Game Factory

Übersetzung: Birgit Irgang

Redaktion: Rolf Mutter

Unter Lizenz von:

White Castle Games Agency



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 32
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de

Carletto AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com





10+



LE PETIT CHAPERON ROUGE FACE À FACE

Règle du jeu

Contenu

1 règle du jeu, 3 jetons Grand-mère, 30 arbres
(2× méchant Loup, 4× chasseur, 8× arbre vide, 6× panier de
pique-nique, 10× panneau indicateur)
30 pieds en plastique. Vous trouverez dans le couvercle
de la boîte un aperçu du matériel complet du jeu.

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Enfoncez les 30 arbres dans
les pieds en plastique
transparent. Vous n'aurez
plus besoin par la suite
d'ôter les pieds des arbres,
vous pouvez les ranger ainsi
dans la boîte.

Idée du jeu

Dans la forêt du Petit Chaperon rouge, 3 paniers de pique-nique sont cachés pour chacun des joueurs. Partez à leur recherche dans le but de rassembler les paniers de pique-nique pour la Grand-mère. Vous ferez en chemin des découvertes surprenantes derrière les arbres. Des chasseurs prêts à vous venir en aide, des panneaux indicateurs, mais aussi le méchant Loup vous attendent. Mémorisez bien quels arbres vous avez déjà retournés !

But du jeu

Celui ou celle qui rassemble en premier ses 3 paniers de pique-nique reçoit un jeton Grand-mère et gagne la manche. Et celui ou celle qui obtient en premier 2 jetons remporte le duel du Petit Chaperon rouge.



Préparation des manches

Asseyez-vous l'un(e) en face de l'autre.
À chaque manche, vous mettez en place
une nouvelle forêt de 30 arbres.

Chacun des joueurs prend un set complet
de 15 arbres qu'il place devant lui de la ma-
nière montrée sur les illustrations qui se
trouvent vers lui. Pour savoir de quoi un set
est constitué, voir l'illustration ci-dessous.

Prends si possible des arbres inclinés dans
des directions différentes.

Un set est constitué de :



3 × panier de pique-nique



2 × chasseur



1 × méchant Loup



4 × arbre vide



5 × panneau

Déroulement de la partie

Celui ou celle qui a mangé du gâteau en der-
nier commence la première manche.

Pour les autres manches, c'est le joueur qui a
perdu la manche précédente qui commence.

1. Constituer la forêt

À tour de rôle, posez vos arbres au centre de la
table afin de constituer une forêt. Les illustra-
tions de vos sets doivent être d'abord tournées
vers vous. Posez habilement vos arbres entre
ceux de votre adversaire pour qu'il se perde
dans la forêt. Mais retenez bien où vous posez
vos arbres vides !

Placez vos arbres pour
qu'ils forment ensemble
une belle forêt et non pas
sur une seule ligne !





1.

2.

180°

pas d'image

C'est à l'autre joueur de jouer.

2. Retourner les arbres

Lorsque c'est ton tour, retourne un arbre de ton choix et regarde ce qui se cache au dos de celui-ci.

Tu n'as rien trouvé de l'autre côté de l'arbre ?
Alors c'est immédiatement à l'autre joueur de jouer.

Ne retourne que des arbres sur lesquels tu ne vois pas d'image. Sur aucun arbre il n'y a quelque chose à découvrir des deux côtés.



Il y a une image de l'autre côté de l'arbre ?

Alors voici ce qui se passe :

Le panneau

t'aide à ne pas t'égarer. Il te montre que tu es déjà passé(e) par ici. C'est maintenant à l'autre joueur de jouer.

Le méchant Loup

t'effraie. Tu dois donner à ton adversaire l'un de tes paniers de pique-nique se trouvant dans la forêt.

Le panier de pique-nique

tu peux le prendre dans la forêt et le poser devant toi. Super ! La Grand-mère te remerciera ! N'oublie pas que tu ne peux pas prendre devant toi les paniers de pique-nique que tu vois dès le début.

Le chasseur

t'aide à trouver le bon chemin ! Tu peux immédiatement retourner un autre arbre.

Psst ! J'ai un conseil pour vous !
Mémo-risez bien quels arbres vous avez déjà retournés parmi ceux sur lesquels vous ne voyez pas d'image, afin de trouver les paniers de pique-nique le plus vite possible !

Fin de manche

Celui ou celle qui rassemble en premier 3 paniers de pique-nique reçoit un jeton de la part de la Grand-mère en signe de remerciement. Lorsqu'un joueur a 2 jetons, il remporte le duel du Petit Chaperon rouge. Si ce n'est pas encore le cas, répartissez-vous les arbres à nouveau et dressez une nouvelle forêt : une nouvelle quête commence.

Fin de la partie

Tu as obtenu 2 jetons ? Alors tu as réussi à être plus rusé(e) que le méchant Loup et à trouver les paniers de pique-nique dans la forêt ! Tu as remporté le duel du Petit Chaperon rouge.

Merci beaucoup pour ton aide !

© 2017 Game Factory

Authors: Christoph Reiser / Arno Steinwender

Illustration: Valentina Moscon

Graphisme: Carletto AG / Game Factory

Traduction: Birgit Irgang

Rédaction: Rolf Mutter

Sous licence de:

White Castle Games Agency

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 32
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de

Carletto AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com





10+



IN THE WOOD OF RED RIDING HOOD

Game Rules

Contents

1 set of game instructions, 3 grandmother coins,
30 plastic feet, 30 trees (2×big, bad wolf, 4×woods-
man, 8×empty tree, 6×picnic basket, 10×signpost),
An overview of all the game contents is on the
game box lid.

BEFORE THE VERY FIRST GAME

Insert the 30 trees in the
transparent plastic feet. Once
inserted, you can leave the
plastic feet on the trees,
which will fit in the game box.

Game idea

There are 3 picnic baskets for each player hidden in the little red riding hood forest. Set out to find and collect the picnic baskets for grandmother. You will be surprised at what you find behind the trees. You will encounter helpful woodsmen and signposts, but also the big, bad wolf. Try to remember which trees you have already turned over.

Aim of the game

The first player to collect 3 picnic baskets will get a coin from grandmother and win the round. And, the first player to collect 2 coins will win the little red riding hood duel.



Setting up a new round

Sit across from one another.
Before each round, set up the woods by placing the 30 trees.

Each player chooses his own complete set of 15 trees and places them in an area in front of him with the picture side facing him. What the set includes is illustrated below.

If possible, take the trees that are leaning in different directions.

One set consists of:



3× picnic basket



2× woodsman



1× big, bad wolf



4× empty tree



5× signpost

How to play

The last one to eat a piece of cake begins the first round. Then, the player that lost the previous round gets to go first in the following round.

1. Setting up the trees

Taking turns, place tree after tree in the middle of the table to form the woods. Place the trees so that the pictures of your own set are facing you. Strategically place your trees among those of your opponent so that he gets lost in the woods. But be careful to remember where you put your empty trees!

Both players should place their trees together so that a single forest is created, not a single line of trees!





1.

2.

180°

No picture

It's the other player's turn.

2. Turning over the trees

On your turn, choose which tree you want to turn, then look at its back side.

Is the tree empty?

Then it's the other player's turn.

Turn only the trees whose picture you cannot see from your side. None of the trees has a picture on both sides.



Is there a picture on the other side of the tree?

Then, here is what happens next:

The signpost

helps you not to get lost in the woods.
It tells you that you have already
been here before. Now it's the next
player's turn.

The big, bad wolf

frightens you. You have to give the
other player one of your picnic
baskets from the woods.

the picnic basket

You get to take
out of the woods and place it next to you.
Well done! Grandmother will be very
pleased with you! Remember not to take
the picnic baskets that you can see
since the beginning of the round!

The woodsman

helps you find your way
through the woods! You
get to immediately turn
over another tree.

Psst! Here's a hint for you:

**Do your best to remember which trees
you have already turned without a
picture on them, so that you can find
the picnic baskets as quickly as
possible!**

End of round

The first player to collect 3 picnic baskets gets a coin from grandmother as a token of her appreciation. And the first player to collect 2 coins wins the little red riding hood duel. Otherwise, divide up the trees again and make a new forest: The hunt for the picnic baskets begins again.

End of game

Have you received two coins? You've done it! You managed to outsmart the big, bad wolf and find the picnic baskets in the woods! You have won the little red riding hood duel!

**Thank you
so much for
your help!**

© 2017 Game Factory

Authors: Christoph Reiser / Arno Steinwender

Illustration: Valentina Moscon

Graphic Design: Carletto AG / Game Factory

Translation: Birgit Irgang

Editorial: Rolf Mutter

Under license from:

White Castle Games Agency

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 32
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de

Carletto AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com

