

**Leeftijd:** Vanaf 2 jaar. **Aantal spelers:** 1 tot 4.



**Speelduur:** Ongeveer 10 minuten.

**Spelsoort:** Coöperatief.

**Inhoud:** puzzelbord in 4 delen, 1 3D-huis, 1 dobbelsteen, Roodkapje, de wolf, grootmoeder, 6 boomstukken en spelinstructies.

**Doel van het spel:** Roodkapje moet naar het huis van haar grootmoeder voordat de wolf er is.

**Hoe speel je:** Zet het puzzelbord in elkaar en plaats de speelstukken zoals aangegeven op de afbeelding bij Voorbereiding van het spel. Zet de 6 bomen lukraak neer op de rondjes op het bord, met het plaatje van de boom zichtbaar. Het jongste kind begint en het spel verloopt daarna met de klok mee. Om beurten gooi je de dobbelsteen.

**Wat geeft de dobbelsteen aan?**



Roodkapje gaat één vakje vooruit.



De wolf gaat één vakje vooruit.



Draai een boomstuk om. Als de jager verschijnt, gaat de wolf één vakje terug (staat hij op het beginvakje, dan blijft hij daar staan). Verschijnt de wolf, dan mag hij één vakje naar voren; als de mand verschijnt, dan zet je Roodkapje op de mand op het bord en gaat ze vanaf die plek verder.



Grootmoeder gaat één vakje vooruit in de richting van het huis om in bed te worden gelegd. Liggt grootmoeder al in bed, dan gaat de beurt naar de volgende speler.



Roodkapje gaat naar het eerstvolgende vakje met een vlinder.

Komt Roodkapje op een vakje met een vlinder, dan gaat ze naar het volgende vakje met een vlinder en gaat de beurt naar de volgende speler.

De ingang van het huis is het laatste vakje van elk pad.

De wolf kan het huis niet in als grootmoeder niet in bed ligt en moet dan op het laatste vakje wachten. Als de wolf eerder dan Roodkapje bij het huis is, vermoedt hij zich als grootmoeder en is het spel afgelopen.

**Competitieve spelvariant:** 2 spelers.

Bereik als eerste het huisje! Elk kind kiest ofwel de wolf, ofwel Roodkapje en probeert er als eerste te zijn. Gooi om beurten de dobbelsteen en doe wat daarop staat aangegeven. Elke speler verzet zijn eigen speelstuk.

**Età:** a partire dai 2 anni.

**N. di giocatori:** da 1 a 4.

**Durata del gioco:** circa 10 minuti.

**Tipo di gioco:** cooperativo.

**Contenuto:** tabellone-puzzle con 4 pezzi, 1 casa 3D, 1 dado, Cappuccetto Rosso, il lupo, la nonna, 6 pezzi albero e le istruzioni del gioco.

**Obiettivo del gioco:** Cappuccetto Rosso deve arrivare a casa della nonna prima del lupo.

**Come si gioca:** Montare il tabellone-puzzle e posizionare i pezzi seguendo la figura di montaggio. Posizionare i 6 pezzi albero in modo casuale sui cerchi del tabellone, con il lato albero rivolto verso l'alto. Inizia il bambino più piccolo e si procede in senso orario. A turno si tira il dado.

**Cosa appare sul dado?**



Cappuccetto Rosso avanza di una casella.



Il lupo avanza di una casella.



Capovolgere un pezzo albero. Se esce il cacciatore, il lupo arretra di una casella (se si trova nella casella di partenza, rimane in questa posizione). Se esce il lupo, questo avanza di una casella; e se esce il cesto, si mette Cappuccetto Rosso nel cesto sul tabellone e continua ad avanzare da quella posizione.



La nonna avanza di una posizione verso la casa per mettersi a letto. Se la nonna è già a letto, il turno passa al giocatore successivo.



Cappuccetto Rosso avanza alla successiva casella con la farfalla.

Se Cappuccetto Rosso capita su una casella con la farfalla, avanza alla successiva casella con la farfalla e il turno passa al giocatore successivo.

L'entrata della casa è l'ultima casella di ogni percorso.

Il lupo non può entrare in casa se la nonna non è nel suo letto e dovrà aspettare sull'ultima casella. Se il lupo arriva alla casa prima di Cappuccetto Rosso, si traveste da nonna e il gioco è finito.

**Modalità competitiva:** 2 giocatori.

Arriva per primo alla casa! Ogni bambino sceglie il lupo o Cappuccetto Rosso e deve essere il primo ad arrivare. A turno, si tira il dado e si esegue l'azione indicata. Ogni giocatore è responsabile dei movimenti del suo personaggio.

