



# la revanche du **CHAPERON ROUGE**

**4-99** ans

**2-4** joueurs

**10** min

**48** cartes

## But du jeu

Remporter le plus grand nombre de combats face au Loup.

## Préparation du jeu

- Séparer les **12 cartes Loup** des **36 cartes Chaperon Rouge**.
- Distribuer toutes les cartes Chaperon face cachée aux joueurs.
- Mélanger les cartes Loup et les empiler face cachée.

**Les cartes Loup** sont de 3 types :  
au grand nez, aux grandes dents  
ou aux grands yeux.



Un symbole indique la caractéristique du Loup mise en avant.

## Les cartes Chaperon Rouge :

les symboles, en quantité variable, indiquent quel Chaperon sera le plus apte à répondre à l'attaque du Loup. Dans un combat, la carte avec le plus de symboles identiques à ceux du Loup remporte la carte Loup, car c'est elle qui réussit le mieux sa parade !



carte Ninja gagnante

## Déroulement du jeu

Les joueurs posent leurs cartes face cachée en pile.

- 1** On retourne la première carte Loup qui révèle la nature de l'attaque : nez, dents ou yeux.

- 2 Les joueurs retournent tous en même temps une carte Chaperon (comme à la bataille) et la posent devant eux.
- 3 Celui qui a joué la carte Chaperon avec la plus grande quantité du symbole demandé emporte la bataille. Il garde la carte Loup devant lui. Les cartes Chaperon jouées sont écartées.

**Égalité :** si plusieurs joueurs posent une carte avec la même (et plus grande) quantité du symbole demandé, on enlève ces cartes. Parmi les cartes restantes, le joueur qui a la plus grande quantité du symbole gagne. S'il y a encore égalité, on écarte toutes les cartes et tous les joueurs en jouent une nouvelle.

Si les cartes Chaperon sont épuisées avant les cartes Loup, on reprend les cartes Chaperon déjà jouées, on les mélange et on les redistribue aux joueurs.

## Fin du jeu

Quand les 12 cartes Loup ont été jouées, le joueur qui en a le plus a gagné !

## Pour les plus grands

Les étapes 1 et 3 sont identiques, l'étape 2 change : Les joueurs prennent en main 5 cartes de leur paquet et à chaque combat, ils choisissent celle qu'ils veulent jouer. Puis ils piochent une nouvelle carte, de façon à toujours en avoir 5 en main avant de jouer.

 Nathan

Un jeu créé par *Les Fées Hilares*  
Illustré par Deborah Pinto

© 2015 Diset, S.A. - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.fr@jumbodiset.com](mailto:info.fr@jumbodiset.com)