

Mémo-rouge



CONTENU DU JEU:

- 12 cartes mémoire
- 8 cartes chances/malchances
- 1 plateau
- 1 pion petit chaperon rouge
- 12 pièces de puzzle du loup



BUT DU JEU:

- Arriver chez la grand-mère avant d'avoir fini le puzzle du loup.

PRÉPARATION DU JEU:

- Déplier le plateau.
- Faire une pile de cartes chances/malchances faces cachées
- Mettre le pion "petit chaperon rouge" sur la case départ.
- Prendre les 4 cartes lieux du mémoire (la forêt, le château, la tour de Raiponce, Jack et le haricot) + le point d'interrogation et les placer faces cachées devant les joueurs. Laisser les autres de côté pour le moment.
- Faire une pile des cartes de puzzle du loup.



DÉROULEMENT DU JEU:

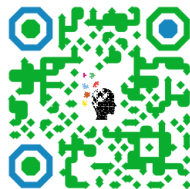
1. Le joueur le plus jeune commence. Il retourne une case du mémoire.

Si c'est le lieu qui correspond à la case du plateau, il avance sur cette case, mais, au contraire, **si** ce n'est pas le bon lieu, il ajoute une pièce au puzzle du loup.

Si c'est un point d'interrogation, le joueur pioche une carte chance/malchance et suit les instructions de la carte puis la met de côté jusqu'au palier suivant.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

se déplacer sur le plateau

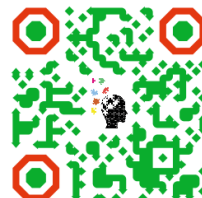


Les points d'interrogation



2. Quand le pion passe sur le premier palier les joueurs ajoutent toutes les autres cartes lieux du mémoire + les deux points d'interrogation.

Le premier palier



3. Quand le pion passe le deuxième palier, il faut rajouter seulement les points d'interrogation.

PETITE INFORMATION:

Du premier palier jusqu'au deuxième, on a le droit de se faire aider par les autres.



FIN DE LA PARTIE.

Les joueurs gagnent si le petit chaperon rouge arrive chez la grand-mère avant que le puzzle du loup ne soit terminé.

Ils perdent si le puzzle du loup est terminé avant que le chaperon rouge ne soit chez la grand-mère.