

MÉCHANLOU



Âges : 4-7 ans



Nb de joueurs : 2-4



Nb de cartes : 50 cartes (24 cartes "contes" + 10 cartes "loup" + 8 cartes "forêt chasseur" + 8 cartes "forêt loup").



But du jeu : être le premier joueur à poser les 6 cartes "conte" du "Petit chaperon rouge".



Préparation du jeu : 8 cartes "forêt" sont posées, faces cachées, en cercle au milieu des joueurs.

Les autres cartes "forêt" sont placées en tas au centre de ce cercle. Le jeu de 34 cartes est mélangé, chaque joueur reçoit 3 cartes ; le reste constitue la pioche.

Règle du jeu : le plus jeune joueur commence.

A son tour de jeu un joueur choisit de faire une des 3 actions suivantes :

- poser devant lui une carte "conte" face visible sans ordre particulier (à l'exception de la carte N°6 qui doit être posée en dernier).

- rejeter une de ses 3 cartes au pot.

- poser 1 carte "loup" sur 1 carte "conte" posée devant un des joueurs afin de lui "voler".

Dans ce cas, pour "défendre" sa carte, le joueur retourne une des cartes "forêt" du centre de la table.

Pour ce faire, il promène ses mains au dessus des cartes "forêt" en chantant la chanson "*Promenons nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait ...*" ; puis il choisit une carte "forêt" et la retourne.

Si la carte forêt cachait un loup, il donne sa carte "conte" à son adversaire, lequel la pose devant lui pour compléter ou démarrer sa propre série de cartes "conte". La carte "loup" est rejetée au pot.

Si la carte forêt cachait un chasseur, l'enfant dit "Pan !" car le chasseur tue le loup, et la carte "conte" reste devant son "propriétaire". La carte "loup" est rejetée au pot.

NB1 : A chaque fois que le joueur a fait son action, il pioche une carte afin de toujours avoir 3 cartes en main. Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer selon les mêmes règles.

NB2 : Chaque carte "forêt" qui a été retournée est écartée du cercle et est remplacée par une nouvelle carte prise dans la pioche des cartes "forêt". La nouvelle carte "forêt" est posée face cachée à la place de la précédente.

Fin de la partie : le gagnant est le premier joueur qui réunit les 6 cartes "conte".



DJECO

Attention ! Danger d'étouffement.

MÉCHANLOU



Age: 4 to 7



2 to 4 players



No. of cards: 50 cards (24 “story” cards + 10 “wolf” cards + 8 “hunter in the forest” cards + 8 “wolf in the forest” cards).



Aim: be the first player to have all 6 Little Red Riding Hood “story” cards.



Before starting: place any 8 “forest” cards face down in a circle in the centre of the table. Place the remaining 8 “forest” cards in a pile in the middle of the circle.

Shuffle the 34 “story” and “wolf” cards and deal 3 to each player; the remaining cards form the draw pile.

Rules of the game: The youngest player starts. Players have three options during their turn:

- Place any numbered “story” card face up in front of them in no particular order (except for card number 6, which must be played last).
- Return one of their 3 cards to the bottom of the draw pile.
- Try to “win” a “story” card played by one of the other players by placing a wolf card on top of it.

When this happens, the other player tries to “protect” the card by turning over one of the “forest” cards from the circle in the centre of the table.

Before picking a forest card, the player has to move both hands over the circle of forest cards while

singing: "While the wolf's away in the woods we'll play, if the wolf comes home, he'll eat us up, flesh and bone". The player then turns over one of the forest cards.

- If the card shows a wolf in the forest, the player loses the "story" card to his opponent, who uses it to start or add to his own row of "story" cards in front of him. The "wolf" card is returned to the bottom of the draw pile.

- If the card shows a hunter in the forest, the player shouts "Bang!" and the wolf is killed by the hunter. The player keeps the "story" card and the "wolf" card is returned to the bottom of the draw pile.

NB1: players must take a card from the draw pile each time they have finished their turn so that they always have 3 cards in their hand. Play then continues with the next player according to the same rules.

NB2: each time a forest card is turned over, it must be removed from the circle and replaced by the next forest card from the pile in the middle of the circle. Put the new forest card face down in place of the one removed from the circle.

End of the game: the winner is the first player to have all 6 "story" cards.



DJECO

Warning! Choking hazard.

MÉCHANLOU



Alter: 4 – 7 Jahre



Anz. der Spieler: 2 - 4



Anz. der Karten: 50 Karten (24 Märchenkarten + 10 Wolfskarten + 8 Karten „Wald und Jäger“ + 8 Karten „Wald und Wolf“).



Ziel des Spiels: Als erster Spieler 6 Karten mit Motiven des Märchens vom Rotkäppchen auslegen.



Spielvorbereitung: 8 Waldkarten werden mit dem Bild nach unten im Kreis in der Tischmitte ausgelegt. Die übrigen Waldkarten werden auf einen Stapel in die Mitte des Kreises gelegt. Das Spiel aus 34 Karten wird gemischt. Jeder Spieler bekommt 3 Karten. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock.

Spielregel: Der jüngste Spieler beginnt. Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, zwischen drei möglichen Aktionen wählen:

- Eine Märchenkarte mit dem Bild nach oben vor sich hinlegen, unabhängig von der Reihenfolge (außer der Karte Nr. 6, die als letzte ausgelegt werden muss).
- Eine seiner drei Karten in den Kartenstock zurückgeben.
- Eine Wolfskarte auf eine Märchenkarte legen, die vor ihm ein anderer Spieler ausgelegt hat, um sie ihm „wegzunehmen“.

In diesem Fall darf der andere Spieler, um seine Karte zu „verteidigen“, eine der Waldkarten aus der Tischmitte umdrehen.

Dazu führt er seine Hände über den Kreis aus Waldkarten und singt das Lied „Rotkäppchen hübsch und fein, ging in den Wald hinein, brachte Großmütterlein Kuchen und Wein. Aber die Mutter sprach, komm nicht vom Wege ab, sonst kommt der böse Wolf und frisst dich auf!“. Dann wählt er eine Waldkarte aus und dreht sie um.

- Zeigt die Waldkarte einen Wolf, muss er seine Märchenkarte an den Gegenspieler abgeben. Dieser legt sie vor sich hin und beginnt oder vervollständigt damit seine Märchenkartenreihe. Die Wolfskarte wird in den Kartenstock zurückgelegt.

- Ist auf der Waldkarte ein Jäger abgebildet, sagt der Spieler „Peng“, denn der Jäger tötet den Wolf und die Märchenkarte bleibt bei ihrem „Besitzer“. Die Wolfskarte kommt zurück in den Kartenstock.

Anm. 1: Nach jeder Aktion zieht der Spieler einer Karte, um immer drei Karten in der Hand zu haben.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und spielt nach den gleichen Regeln.

Anm. 2: Jede Waldkarte, die aufgedeckt wird, wird aus dem Kreis genommen und durch eine neue Karte vom Stapel „Waldkarten“ ersetzt. Die neue Waldkarte wird mit dem Bild nach unten auf den Platz der vorherigen Karte gelegt.

Ende des Spiels: Gewinner ist der Spieler, der zuerst die 6 Karten mit den Märchenmotiven ausgelegt hat.



DJECO



Achtung! Erststreckungsgefahr.

MÉCHANLOU



Leeftijd: 4-7 jaar



Aantal spelers: 2-4



Aantal kaarten: 50 kaarten (24 sprookjes-kaarten + 10 wolf-kaarten + 8 jager in het bos-kaarten + 8 wolf in het bos-kaarten).



Doel van het spel: de eerste speler zijn die 6 sprookjes-kaarten van 'Roodkapje' neerlegt.



Vorbereiding van het spel: 8 bos-kaarten worden in een cirkel neergelegd, met het plaatje naar onderen gericht, in het midden van de spelers. De andere bos-kaarten worden op een stapeltje gelegd in het midden van de cirkel. Het spel van 34 kaarten wordt door elkaar geschud. Iedere speler krijgt 3 kaarten, de rest vormt de pot.

Spelregels: De jongste speler begint. Wanneer het zijn beurt is, kiest een speler ervoor één van de volgende 3 acties uit te voeren:

- hij legt voor zichzelf een sprookjes-kaart voor zich neer met het plaatje naar boven gericht zonder een speciale volgorde aan te houden (met uitzondering van kaart nr. 6 die als laatste moet worden neergelegd).
- hij legt één van de 3 kaarten in de pot.
- hij legt een wolf-kaart op een sprookjes-kaart van één van de andere spelers, om deze kaart van deze speler te 'stelen'.

In dit geval, om zijn kaart 'te verdedigen', draait die andere speler één van de bos-kaarten om die in het midden van de tafel liggen.

Hiervoor gaat hij met zijn handen over de bos-kaarten en zingt het liedje 'wie is er bang voor de boze wolf, wie is er bang...'; en kiest vervolgens een bos-kaart en draait deze om.

- Wanneer de bos-kaart een wolf verbergt, geeft hij zijn sprookjes-kaart aan zijn tegenspeler. Deze legt de kaart voor zich neer om zijn eigen serie van sprookjes-kaarten aan te vullen of te beginnen. De wolf-kaart gaat onderop de pot.
- Wanneer de bos-kaart een jager verbergt, zegt de speler 'piefpaf!' want de jager doodt de wolf, en de sprookjes-kaart blijft voor zijn 'eigenaar' liggen. De wolf-kaart gaat onderop de pot.

N.B.1: Iedere keer dat de speler zijn actie heeft uitgevoerd, trekt hij een kaart om steeds 3 kaarten in de hand te hebben. Vervolgens is het de beurt van de volgende speler om volgens dezelfde regels te spelen.

N.B.2: Iedere bos-kaart die omgedraaid is, wordt uit de cirkel gehaald en wordt vervangen door een nieuwe kaart die uit het stapeltje van de bos-kaarten is getrokken. De nieuwe bos-kaart wordt, met het plaatje naar beneden, op de plaats van de vorige kaart gelegd.

Einde van het spel: De winnaar is de speler die als eerste de 6 sprookjes-kaarten voor zich op tafel heeft verzameld.



DJECO

Opgepast! Verslikingsgevaar.

MÉCHANLOU



Edades: 4-7 años



Nº de jugadores: 2-4



Nº de cartas: 50 cartas (24 cartas "cuentos" + 10 cartas "lobo" + 8 cartas "bosque cazador" + 8 cartas "bosque lobo").



Objetivo del juego: ser el primer jugador en reunir las 6 cartas "cuento" de "Caperucita roja".



Preparación del juego: se colocan 8 cartas "bosque", boca abajo, en círculo en medio de los jugadores. Las restantes cartas "bosque" se colocan en un mazo en el centro de este círculo. Se mezcla el mazo de 34 cartas y cada jugador recibe 3 cartas; el resto constituye el mazo de reserva.

Regla del juego: Empieza a jugar el jugador más joven. Por turnos, cada jugador elige llevar a cabo una de las 3 acciones siguientes:

- Dejar delante de él una carta "cuento" boca arriba sin orden concreto (a excepción de la carta N.º 6 que debe colocarse de última).
- Dejar una de sus 3 cartas en el mazo de descartes.
- Dejar 1 carta lobo sobre la 1 carta "cuento" puesta delante de uno de los jugadores con la finalidad de "robarle".

En este caso, para "defender" su carta, el jugador gira una de las cartas "bosque" del centro de la mesa.

Para ello, pasa sus manos sobre las cartas bosque cantando la canción "Paseemos por el bosque, mientras el lobo no está, si el lobo está, nos comerá..."; luego elige una carta bosque y la gira.

- Si la carta bosque escondía un lobo, da su carta "cuento" a su adversario, que la deja delante de él para completar o iniciar su propia serie de cartas "cuento". La carta "lobo" se deja en el mazo de descartes.
- Si la carta bosque escondía un cazador, el niño dice "Pan!" ya que el cazador mata el lobo, y la carta "cuento" se queda delante de su "propietario". La carta "lobo" se deja en el mazo de descartes.

NB1: Cada vez que el jugador lleva a cabo su acción, coge una carta para tener siempre 3 cartas en la mano. Luego le toca al jugador siguiente jugar siguiendo las mismas reglas.

NB2: Cada carta bosque girada se descarta del círculo y se sustituye por una nueva carta tomada del mazo de cartas "bosque". La nueva carta "bosque" se deja boca abajo en lugar de la anterior.

Fin de la partida: gana el primer jugador en reunir las 6 cartas "cuento".



DJECO

Atención! Peligro de asfixia.

MÉCHANLOU



Età: 4-7 anni



Numero di giocatori: 2-4



Numero di carte: 50 carte (24 carte "favole" + 10 carte "lupo" + 8 carte "foresta cacciatore" + 8 carte "foresta lupo").



Scopo del gioco: mettere giù per primo le 6 carte "favola" di "Cappuccetto rosso"



Preparazione del gioco: 8 carte "foresta" vengono messe giù coperte in cerchio al centro dei giocatori. Le altre "foresta" vengono messe a mucchio al centro di questo cerchio. Il mazzo di 34 carte viene mescolato e ciascun giocatore riceve 3 carte; il resto costituisce il mazzo da cui pescare.

Regola del gioco : Inizia il giocatore più giovane. Quando viene il suo turno di gioco, il giocatore sceglie di fare una delle 3 seguenti azioni:

- mettere giù scoperta una carta "racconto" senza ordine particolare (ad eccezione della carta N. 6 che deve essere messa giù per ultima);
- scartare una delle 3 carte nel piatto.
- mettere giù una carta lupo su 1 carta "favola" messa davanti ad uno dei giocatori per «rubargliela».

In questo caso, per «difendere» la sua carta, il giocatore gira una delle carte "foresta" del centro tavolo.

Per fare questo, muove le mani sopra le carte foresta cantando la canzone: Nel bosco passeggiam perché il lupo non vediamo, se il lupo sarà là in un balen ci mangerà ..."; poi sceglie una carta e la gira.

- Se la carta foresta nasconde un lupo, darà la sua carta «favola» al suo avversario, che la mette giù per completare o iniziare la propria serie di carte "favola". La carta "lupo" viene scartata nel piatto.
- Se la carta foresta nasconde un cacciatore, il bambino dirà "Pam!" perché il cacciatore uccide il lupo e la carta «favola» resta davanti al suo «proprietario». La carta "lupo" viene scarta nel piatto.

NB1: Ogni volta che il giocatore compie la sua azione, pesca una carta in modo da avere sempre 3 carte in mano. Quindi tocca al giocatore successivo con le stesse regole.

NB2: Ogni carta foresta che è stata girata viene scartata dal cerchio e viene sostituita da una nuova carta presa dal mazzo da cui pescare di carte "foresta". La nuova carta "foresta" viene messa giù coperta al posto della precedente.

Fine della partita: vince il primo giocatore che riunisce le 6 carte "favola".



DJECO

Attenzione! Pericolo di soffocamento.

MÉCHANLOU



Idades: 4-7 anos



Número de jogadores: 2-4



Número de cartas: 50 cartas (24 cartas "contos" + 10 cartas "lobo" + 8 cartas "floresta-caçador" + 8 cartas "floresta-lobo").



Objectivo do jogo: ser o primeiro jogador a reunir as 6 cartas "conto" do "capuchinho vermelho".



Preparação do jogo: são colocadas 8 cartas "floresta", viradas para baixo, em círculo no meio dos jogadores. As outras cartas 'floresta' são colocadas numa pilha no centro do círculo. Baralham-se as 34 cartas e cada jogador recebe 3 cartas; o resto constitui o baralho.

Regras do jogo: Começa o mais novo.

Na sua vez um jogador escolhe fazer uma das 3 acções seguintes:

- colocar diante de si uma carta 'conto' com a face visível sem uma ordem em particular (à excepção da carta nº6 que deve ser colocada em último lugar).
- rejeitar uma das suas 3 cartas e colocá-la no final do baralho ao centro.
- tentar "roubar" uma carta "conto" de outro jogador, colocando por cima dela uma carta "lobo".

Neste caso para 'defender' a sua carta, o jogador vira uma das cartas 'floresta' do centro da mesa.

Para fazer isso, o jogador aponta o dedo sobre as cartas "floresta" cantando a canção "um-dó-li-tá" para ver qual calha. Depois, vira essa carta.

- Se a carta da floresta escondia um lobo, ele dá a sua carta 'conto' ao seu adversário, àquele que pousou diante de si para completar ou começar a sua própria série 'conto'. A carta 'lobo' é colocada no final do baralho ao sentro.
- Se a carta 'floresta' escondia um caçador, a criança diz "Pan!" Porque o caçador mata o lobo, e a carta 'conto' permanece no seu "dono". A carta "lobo" é colocada no final do baralho ao centro.

NB1: De cada vez que o jogador terminar a sua acção, ele retira uma carta do baralho de maneira a ficar sempre com 3 cartas na mão. Depois é a vez do jogador seguinte jogar de acordo com as mesmas regras.

NB2: Cada carta da floresta que tiver sido devolvida deve ser retirada do círculo e substituída pela próxima carta "floresta" do baralho ao centro. A nova carta deve ser colocada virada para baixo, no lugar da que foi retirada do círculo.

Finalidade da partida: O vencedor é quem reunir as 6 cartas do 'conto' em primeiro lugar.



DJECO

Cuidado! Perigo de asfixia.

MÉCHANLOU



Ålder: 4-7 år



Antal spelare: 2-4



Antal kort: 50 kort (24 "sagokort" + 10 "vargkort" + 8 "skogsjägarkort" + 8 "skogsvargkort").



Det här går spelet ut på: att vara den första som samlar ihop de 6 "sagokorten" från Rödluvan.



Spelförberedelser: 8 valfria "skogskort" läggs, med framsidan neråt, i en cirkel mitt på bordet. De andra "skogskorten" läggs i en hög mitt i cirkeln. Kortleken med 34 kort blandas och varje spelare får 3 kort, och resten av korten läggs i stapeln.

Spelregler:

Den yngsta spelaren börjar.

Varje spelare får i tur och ordning välja att utföra en av de 3 följande handlingarna:

- lägga ett uppvänt "sagokort" utan speciell ordning (förutom kort nr. 6 som ska läggas sist) framför sig.

- kasta ett av sina 3 kort i potten.

- lägg 1 "vargkort" på 1 "sagokort" framför en av spelarna för att "stjäla" det.

Då får den spelaren vända på ett av "skogskorten" mitt på bordet för att "försvara sig".

För att göra detta, lägger spelaren händerna på "skogskorten" och sjunger sången "Nu går vi ut i skogen, medan vargen inte är där, om vargen var där skulle han äta upp oss...", sedan väljer spelaren ett "skogskort" och vänder upp det.

- Om "skogskortet" döljer en varg, ger spelaren "sagokortet" till sin motståndare, som lägger det framför sig för att komplettera eller starta sin egen "sagokortsserie". "Vargkortet" slängs i högen.
- Om "skogskortet" döljer en jägare, ropar barnet "Pang!" eftersom jägaren dödar vargen och "sagokortet" stannar framför sin "ägare". "Vargkortet" slängs i potten.

OBS 1: Varje gång som spelaren har utfört sin handling tar hon/han ett kort från högen för att alltid ha 3 kort på handen.

Sedan är det nästa spelares tur att spela enligt samma spelregler.

OBS 2: Varje "skogskort" som vänds bort från cirkeln ersätts av ett nytt kort från högen med "skogskort". Det nya "skogskortet" läggs med framsidan neråt på den tomma platsen.

Spelets slut: vinnaren är den spelare som samlat ihop de 6 "sagokorten".



DJECO

Varning! Risk för kvävning.

MÉCHANLOU



Alder: Fra 4 til 7 år



Antal spillere: 2-4



Antal kort: 50 kort (24 eventyrkort + 10 ulvekort + 8 skov/jæger-kort + 8 skov/ulv-kort).



Spillets mål: At være den første spiller, der lægger de 6 eventyrkort fra "Den lille Rødhætte".



Forberedelse af spillet: 8 skovkort lægges med billedsiden nedad i en cirkel midt på bordet.

De andre skovkort lægges i en bunke midt i cirkel. Spillet med det 34 kort blandes, og hver spiller får 3 kort, resten udgør bunken.

Spilleregler:

Den yngste deltager starter.

Efter tur vælger en spiller at gøre en af de følgende 3 ting:

- lægge et eventyrkort foran sig med billedsiden opad i vilkårlig orden (bortset fra kort nr. 6, som skal lægges til sidst).
- lægge et af sine 3 kort til side, ude af spillet.
- lægge 1 ulvekort på 1 eventyrkort, der ligger foran en af modspillerne for at "stjæle" det fra ham/hende.

-Hvis dette gøres, kan modspilleren "forsvare" sit kort ved at vende et af skovkortene midt på bordet.

For at gøre det skal han/hun føre sine hænder hen over skovkortene, mens han/hun synger "En jæger gik at jage, en jæger gik at jage ud i den grønne skov" derefter vælger han et skovkort, og vender det.

- Hvis skovkortet er en ulv, skal han give sit eventyrkort til modspilleren, som lægger det foran sig for at supplere eller starte sin egen serie af eventyrkort. Ulvekortet lægges til side, ude af spillet.
- Hvis skovkortet er en jæger, siger spilleren "Bang!", for jægeren skyder ulven, og eventyrkortet forbliver foran sin "ejer". Ulvekortet lægges til side, ude af spillet.

NB1: Hver gang spilleren har udført en handling, skal han fiske et kort for hele tiden af have 3 kort på hånden. Så er det næste spillers tur til at spille efter de samme regler.

NB2: Hvert skovkort, som har været vendt bliver fjernet fra cirklen og erstattet af et nyt kort fra skovbunken i midten. Det nye skovkort lægges med billedsiden nedad, dér hvor det fjernede skovkort lå.

Afslutning på spillet: Vinderen er den spiller, der først samler de 6 eventyrkort.



DJECO

Advarsel ! Fare for krævlning.

MECHANLOU



Возраст: 4–7 лет



Количество игроков 2–4



Количество карт: 50 карт (24 “сказочные” карты + 10 карт “волк” + 8 карт “лес с охотником” + 8 карт “лес с волком”).



Цель игры: быстрее всех выложить 6 “сказочных” карт “Красная шапочка”.



Подготовка к игре: из 8-ми карт “лес” в центре стола формируется круг. Карты кладутся лицевой стороной вниз. Все другие карты “лес” складываются стопкой в центре этого круга. Остальные 34 карты перетасовываются и раздаются игрокам – каждому по 3 карты. Нерозданные карты – это колода, из которой игроки будут брать карты.

Правила игры: Игру начинает самый младший игрок. Каждый игрок, когда наступает его очередь играть, выполняет одно из трех нижеперечисленных действий, по своему выбору:

- кладет перед собой, лицевой стороной вверх, “сказочную” карту в порядке, не зависящей от ее номера (исключение составляет карта №6, которая выкладывается последней);
- помещает одну из своих трех карт в сброс;
- кладет 1 карту “волк” на 1 “сказочную” карту, лежащую перед одним из игроков, чтобы ее “уташить”.

В этом случае, чтобы “защитить” свою карту, этот игрок открывает одну из карт “лес”, лежащих в центре стола.

Для этого он сначала водит руками над лежащими на столе картами, и поет песенку: “Пойдем в лес погулять, пока волк ушел спать. Если волк придет в лес, он, конечно, нас съест”; после чего он выбирает одну из карт “лес” и открывает ее.

- Если оказывается, что эта карта – “лес с волком”, то игрок отдает свою “сказочную” карту своему противнику, и тот кладет ее перед собой, дополняя либо начиная свою собственную последовательность “сказочных” карт. Карта “волк” помещается в сброс.
- Если оказывается, что эта карта – “лес с охотником”, то игрок говорит “Паф!” – это значит, что охотник убил волка. “Сказочная” карта при этом остается лежать перед своим “хозяйном”. Карта “волк” помещается в сброс.

Примечание 1: каждый раз, после того как игрок выполнил одно из этих трех действий, он берет 1 карту из колоды, чтобы по-прежнему иметь на руках 3 карты. После этого ход передается следующему игроку, и так далее.

Примечание 2: Каждая карта “лес”, после того как она открыта, убирается из круга и заменяется новой картой, взятой из стопки карт “лес”. Эта карта кладется лицевой стороной вниз, на то же место, где лежала убранный карта.

Конец игры: выигрывает тот игрок, который раньше всех соберет 6 “сказочных” карт.



DJECO

Осторожно! Внимание: риск попадания в дыхательные пути.