






Idade: A partir dos 2 anos.
Nº de jogadores: De 1 a 4.
Duração do jogo: Aproximadamente 10 minutos.

PT

Tipo de jogo: Cooperativo.
Conteúdo: Tabuleiro-puzzle de 4 peças, 1 casa 3D, 1 dado, Capuchinho Vermelho, lobo, avozinha, 6 peças de árvore e instruções do jogo.
Objetivo do jogo: O Capuchinho Vermelho deve chegar a casa da avozinha antes do lobo.
Como jogar: Montar o tabuleiro-puzzle e colocar as peças de acordo com a imagem da montagem. Colocar as 6 árvores aleatoriamente sobre os círculos do tabuleiro, com o lado da árvore virado para cima. Começa a criança mais pequena e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Lançar o dado à vez.

O que sai no dado?

-  O Capuchinho Vermelho avança uma posição.
-  O lobo avança uma posição.
-  Virar uma árvore. Se sair o caçador, o lobo recua uma posição (se estiver na partida, permanece nessa posição). Se sair o lobo, este avança uma posição; se sair a cesta, coloca o Capuchinho Vermelho na cesta do tabuleiro e continua a avançar a partir dessa posição.
-  A avozinha avança uma posição em direção à sua casa para ir para a cama. Se a avozinha já estiver na cama, passa a vez ao jogador seguinte.

 O Capuchinho Vermelho avança para a posição seguinte que tiver uma borboleta.
 Se o Capuchinho Vermelho cair numa posição que tiver uma borboleta, avança para a posição seguinte com uma borboleta e passa a vez ao jogador seguinte.
 A entrada para a casa é a última posição de cada caminho.
 O lobo não pode entrar na casa se a avozinha não estiver na cama e tem de esperar na última posição. Se o lobo chegar à casa antes do Capuchinho Vermelho, disfarça-se de avozinha e o jogo acaba.





Modalidade competitiva: 2 jogadores.
 Sê o primeiro a chegar à casa! Cada criança escolhe o lobo ou o Capuchinho Vermelho e tem de ser a primeira a chegar. À vez, lançar o dado e realizar a ação indicada. Cada jogador é responsável pelos movimentos da sua personagem.


Edat: A partir de 2 anys.
Núm. de jugadors: D'1 a 4.
Durada del joc: Aproximadament 10 minuts.

CA

Tipus de joc: Cooperatiu.
Contingut: Tauler-puzle de 4 peces, 1 caseta 3D, 1 dau, la Caputxeta, el llop, l'àvia, 6 peces d'arbre i instruccions del joc.
Objectiu del joc: La Caputxeta ha d'arribar a casa de la seva àvia abans que el llop.
Com s'hi juga: Es munta el tauler-puzle i es col·loquen les peces seguint la foto del muntatge. Col·locar els 6 arbres sobre els cercles del tauler, aleatòriament i amb la cara de l'arbre cap amunt. Comença el nen més petit i es juga en el sentit de les agulles del rellotge. Per torns, es tira el dau.

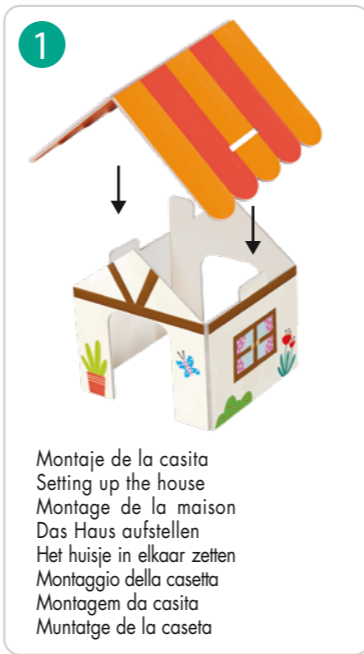
Què surt al dau?

-  Avança la Caputxeta una casella.
-  Avança el llop una casella.
-  Fes la volta a un arbre. Si surt el caçador, el llop torna enrere una casella (si ja està a la casella d'inici no es mou de posició). Si surt el llop, aquest avança una casella, i si surt el cistell, col·loca la Caputxeta al cistell del tauler i continua avançant des d'aquesta posició.
-  Avança l'àvia una posició en direcció a la casa i posa-la al llit. Si l'àvia ja és al llit, passa el torn al següent jugador.

 La Caputxeta avança a la següent casella amb una papallona.
 Si la Caputxeta cau a una casella amb una papallona, avança fins a la següent casella que tingui una papallona i passa el torn al següent jugador.
 L'entrada a la casa és la darrera casella de cada camí.
 El llop no pot entrar a la casa si l'àvia no és al seu llit i haurà d'esperar-se a la darrera casella. Si el llop arriba a la casa abans que la Caputxeta, es disfressa de l'àvia i s'acaba la partida.

Modalitat competitiva: 2 jugadors.
 Sigues el primer a arribar a la casa! Cada nen tria el llop o la Caputxeta i ha de ser el primer a arribar. Per torns, es tira el dau i es fa l'acció indicada. Cada jugador s'ocupa de fer els moviments del seu personatge.

Preparación del juego • Getting ready to play • Préparation du jeu • Spielvorbereitung
 Voorbereiding van het spel • Preparazione del gioco • Preparação do jogo • Preparació del joc



Montaje de la casita
 Setting up the house
 Montage de la maison
 Das Haus aufstellen
 Het huisje in elkaar zetten
 Montaggio della casetta
 Montagem da casita
 Muntatge de la caseta



Little Red Riding Hood

Instrucciones de juego • Playing instructions • Règles du jeu • Spielanleitung
 Spelregels • Istruzioni di gioco • Instruções de jogo • Instruccions de joc



55262

© Goula is a registered trademark of Diset, S.A.
 © 2021 Diset, S.A. Jumbodiset Group. All rights reserved.
 Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)
goula.es • jumbo.eu





GOULA

Edad: a partir de 2 años.

Nº de jugadores: de 1 a 4.

Duración del juego: Aproximadamente 10 minutos.

Tipo de juego: Cooperativo.


Contenido: Tablero-puzzle de 4 piezas, 1 casita 3D, 1 dado, Caperucita, el lobo, la abuelita, 6 piezas árbol e instrucciones de juego.


Objetivo del juego: Caperucita debe llegar a casa de la abuelita antes que el lobo.


Cómo jugar: Se monta el tablero-puzzle y se colocan las piezas siguiendo la foto del montaje. Colocar los 6 árboles sobre los círculos del tablero, al azar y con la cara del árbol hacia arriba. Empieza el niño más pequeño y se juega en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos se tira el dado.


¿Qué sale en el dado?

 Avanza Caperucita una casilla.

 Avanza el lobo una casilla.

 Voltea un árbol. Si sale el cazador, el lobo retrocede una casilla (en caso de que esté en la casilla de inicio se queda en esta posición). Si sale el lobo, este avanza una casilla; y si sale la cesta, coloca a Caperucita en la cesta del tablero y continúa avanzando desde esa posición.

 Avanza la abuelita una posición hacia la casa para meterla en la cama. Si la abuelita ya está en la cama pasa el turno al siguiente jugador.

 Caperucita avanza a la siguiente casilla con una mariposa.

Si Caperucita cae en una casilla con una mariposa, avanza a la siguiente casilla que tenga una mariposa y pasa el turno al siguiente jugador.

La entrada a la casa es la última casilla de cada camino.

El lobo no puede entrar en la casa si la abuelita no está en su cama y deberá esperar en la última casilla. Si el lobo llega a la casa antes que Caperucita, se disfraza de abuelita y se termina la partida.

Modalidad competitiva: 2 jugadores.

¡Sé el primero en llegar a la casa! Cada niño escoge lobo o Caperucita y ha de ser el primero en llegar. Por turnos, se tira el dado y se realiza la acción que indique. Cada jugador se encarga de los movimientos de su personaje.



Age: From 2 years onwards.

No. of players: From 1 to 4.

Duration of the game: Approximately 10 minutes.


Type of game: Cooperative.


Contents: 4-piece puzzle board, 1 3D house, 1 dice, Little Red Riding Hood, the wolf, granny, 6 tree pieces and game instructions.


Aim of the game: Little Red Riding Hood must get to her granny's house before the wolf does.


How to play: Set up the puzzle board and place the pieces following the assembly picture. Place the 6 trees randomly on the circles on the board, with the tree facing upwards. The youngest child starts and the game then continues in a clockwise direction. Take turns rolling the dice.


What does the die show?

 Little Red Riding Hood moves forward one square.

 The wolf moves forward one square.

 Turn over a tree piece. If the hunter appears, the wolf moves back one square (if it is on the starting square, it should remain there). If the wolf appears, it moves forward one square; and if the basket appears, place Little Red Riding Hood on the basket on the board and continue to move forward from that position.

 The granny moves forward one square towards the house to be put into bed. If granny is already in bed, the turn goes to the next player.

 Little Red Riding Hood moves to the next square with a butterfly.

If Little Red Riding Hood lands on a square with a butterfly, she moves to the next square with a butterfly and the turn goes to the next player.

The entrance to the house is the last square on each path.

The wolf cannot enter the house if granny is not in her bed and must wait on the last square. If the wolf arrives at the house before Little Red Riding Hood, he disguises himself as granny and the game ends.

Competitive mode: 2 players.

Be the first to get to the house! Each child chooses either the wolf or Little Red Riding Hood and has to be the first to arrive. In turn, roll the dice and perform the action indicated. Each player is in charge of moving their character.



Âge : à partir de 2 ans

Nombre de joueurs : de 1 à 4

Durée de jeu : environ 10 minutes


Type de jeu : coopératif


Contenu : plateau de puzzle de 4 pièces, 1 maison 3D, 1 dé, le Petit Chaperon rouge, le grand méchant loup, mère-grand, 6 pions arbre et les règles de jeu.


But du jeu : le Petit Chaperon rouge doit se rendre dans la maison de mère-grand avant l'arrivée du grand méchant loup.


Déroulement du jeu : installe le plateau de puzzle et dispose les pions conformément aux indications figurant sur l'illustration de l'assemblage. Place les 6 arbres au hasard sur les cercles du plateau, chaque arbre orienté vers le haut. L'enfant le plus jeune commence et le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle.


Que montre le dé ?

 Le Petit Chaperon rouge avance d'une case.

 Le loup avance d'une case.

 Retourne un pion arbre. Si le chasseur apparaît, le loup recule d'une case (s'il est sur la case de départ, il doit y rester). Si le loup apparaît, il avance d'une case ; et si le panier apparaît, place le Petit Chaperon rouge sur le panier sur le plateau et continue à avancer à partir de cette position.

 Mère-grand avance d'une case en direction de la maison pour être mise au lit. Si mère-grand est déjà au lit, le tour passe au joueur suivant.

 Le Petit Chaperon rouge se déplace en direction de la case suivante illustrée d'un papillon.

Si le Petit Chaperon rouge atterrit sur une case illustrée d'un papillon, il se déplace en direction de la case suivante avec un papillon et le tour passe au joueur suivant.

L'entrée de la maison est la dernière case de chaque chemin.

Le loup ne peut pas entrer dans la maison tant que mère-grand n'est pas dans son lit et doit attendre sur la dernière case. Si le loup arrive à la maison avant le Petit Chaperon Rouge, il se déguise en mère-grand et la partie est terminée.

Mode compétitif : 2 joueurs.

Arrive le premier à la maison ! Chaque enfant choisit soit le loup, soit le Petit Chaperon rouge et doit arriver le premier à la maison. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et effectuent l'action indiquée. Chaque joueur est chargé de déplacer son personnage.



Alter: Ab 2 Jahren. **Anzahl Spieler:** 1 bis 4 Spieler.

Spieldauer: Etwa 10 Minuten.


Art des Spiels: Kooperatives Spiel.


Inhalt: 4teiliges Puzzle-Spielbrett, 1 3D-Haus, 1 Würfel, Rotkäppchen, der Wolf, Großmutter, 6 Baumteile und Spielanleitung.


Ziel des Spiels: Rotkäppchen muss schneller als der Wolf das Haus ihrer Großmutter erreichen.


Spielverlauf: Das Puzzle-Spielbrett wird zusammengesetzt und die Spielsteine werden so hingelegt, wie auf der Abbildung gezeigt. Die 6 Bäume werden mit der Baumseite nach oben willkürlich auf die Kreise auf dem Spielbrett gelegt. Das jüngste Kind fängt dann, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt.


Welche Farbe zeigt der Würfel?

 Rotkäppchen macht einen Schritt nach vorne.

 Der Wolf macht einen Schritt nach vorne.

 Ein Baum wird umgedreht. Wenn der Jäger erscheint, macht der Wolf einen Schritt zurück (wenn er sich auf dem Startfeld befindet, bleibt er dort stehen). Erscheint der Wolf, dann macht er einen Schritt nach vorne. Erscheint der Korb, wird Rotkäppchen auf den Korb auf dem Spielbrett gestellt und geht sie von dieser Position aus weiter.

 Die Großmutter setzt einen Schritt hin zum Haus, um ins Bett gelegt zu werden. Wenn die Großmutter schon im Bett liegt, ist der nächste Spieler am Zug.

 Rotkäppchen wird auf das nächste Feld mit einem Schmetterling gestellt.

Kommt Rotkäppchen auf ein Feld mit einem Schmetterling, bewegt sie sich zum nächsten Schmetterlingsfeld, und dann ist der nächste Spieler am Zug.

Der Eingang zum Haus ist das letzte Feld auf jedem Pfad.

Der Wolf kann das Haus nicht betreten, wenn die Großmutter nicht in ihrem Bett liegt, und muss auf dem letzten Feld warten. Wenn der Wolf vor Rotkäppchen beim Haus ankommt, verkleidet er sich als die Großmutter, und dann endet das Spiel.

Spiel in Wettstreitform: 2 Spieler.

Sorge dafür, dass du als Erster das Haus erreichst! Beide Kinder wählen entweder den Wolf oder Rotkäppchen als ihre Spielfigur und versuchen, als Erster das Haus zu erreichen. Sie würfeln abwechselnd und führen die angegebene Aktion aus. Jeder Spieler bewegt seine eigene Spielfigur.



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. Lig 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.

