










ANTES DE BRINCAR: Monte o Tabuleiro, posicione os personagens nas suas respectivas setas:   . Monte a casa e coloque no centro, a cama da Vovó fica dentro da Casa. Posicione ao redor do tabuleiro as árvores viradas para cima. 

MODO COOPERATIVO: O jogador mais jovem inicia o jogo, e assim por diante. A última posição fica ao redor da casa. O Lobo não pode entrar se a Vovó não estiver na cama. O time vence se a Chapeuzinho chegar na casa antes que o Lobo, todos perdem se o Lobo chegar antes. Cada jogador deve jogar o dado. Cada cor do dado tem uma ação:

-  A Chapeuzinho Vermelho avança uma posição
-  O Lobo Mau avança uma posição
-  A Vovózinha avança uma posição, até chegar na cama. Se ao jogar o dado, vier a cor rosa, se a Vovó estiver na cama, passa a vez.
-  A Chapeuzinho avança para a próxima posição com um cogumelo.
-  Escolha uma árvore e revele a parte de trás da peça. Se sair o Caçador, o Lobo volta uma posição. Se sair o Lobo, ele avança uma posição. Se sair a Chapeuzinho, ela avança uma posição. Se sair o Cestinho, a Chapeuzinho muda para a posição onde está o Cestinho e segue o jogo por esse atalho.

MODO COMPETITIVO (3 JOGADORES): Para definir seu personagem o jogador precisa jogar o dado e pegar a peça correspondente: vermelho é a Chapeuzinho, azul o Lobo Mau e Rosa a Vovó. Caso caia outra cor, o jogador deve jogar novamente. Vence quem chegar primeiro à casa.