UK

GAME RULES

WITHOUT THE WOLF

1. Choose a challenge. Place the house, trees and Red Riding Hood on the game board as indicated. Make sure you pay attention to the position of the chimney on the house, so that the doors are facing the correct direction. You are not allowed to move these pieces as you solve the challenge.
2. Create a path for Red Riding Hood to find Grandma's house. As the challenges get more difficult, more puzzle pieces (roads) will be needed. Some of the squares on the board may remain empty.
3. There is only 1 solution, which can be found on the backside of each challenge in the booklet.

WITH THE WOLF

1. Choose a challenge. Place the house, trees, Red Riding Hood and the wolf on the game board as indicated. Make sure you pay attention to the position of the chimney on the house, so that the doors are facing the correct direction. You are not allowed to move these pieces as you solve the challenge.
2. Create 2 different paths. One path to connect Red Riding Hood to the house, the other path to connect the wolf to the house. Both paths must connect with a different door at the house! As the challenges get more difficult, more puzzle pieces (roads) will be needed. Some of the squares on the board may remain empty.
3. There is only 1 solution, which can be found on the backside of each challenge in the booklet.

HINTS FOR PARENTS & TEACHERS
Most children will need assistance when they start playing the game. Placing all figures in the right places during setup is a great first achievement! Some children may notice that the flowers below each challenge indicate which puzzle pieces they need for the solution. They may also discover that the path for the wolf is always shorter than the path for the girl, because in the original story the wolf reaches Grandma's house first. Encourage kids to discover these little secrets about the game themselves.

NL

SPELREGELS

ZONDER WOLF

1. Kies een opdracht. Zet het huis, de bomen en Roodkapje op het spelbord, zoals aangegeven in de opdracht. Let goed op de positie van de schoorsteen, zodat de deuren van het huis in de juiste richting staan. Je mag deze speelstukken niet meer verplaatsen zodra je de oplossing begint te zoeken.
2. Maak een weg voor Roodkapje om tot bij het huis van haar grootmoeder te komen. Hoe moeilijker de opdracht wordt, hoe meer puzzelstukken met wegen je nodig zal hebben. Sommige vakken op het spelbord mogen leeg blijven.
3. Er is telkens maar één oplossing die je op de achterkant van elke opdracht in het boekje kan terugvinden.

MET WOLF

1. Kies een opdracht. Zet het huis, de bomen, Roodkapje en de wolf op het spelbord, zoals aangegeven in de opdracht. Let goed op de positie van de schoorsteen, zodat de deuren van het huis in de juiste richting staan. Je mag deze speelstukken niet meer verplaatsen zodra je de oplossing begint te zoeken.
2. Maak 2 aparte wegen naar het huis van grootmoeder: één weg voor Roodkapje en een andere weg voor de wolf. Beide wegen moeten naar een andere deur gaan. Hoe moeilijker de opdracht wordt, hoe meer puzzelstukken je nodig zal hebben. Sommige vakken op het spelbord mogen leeg blijven.
3. Er is telkens maar één oplossing die je op de achterkant van elke opdracht in het boekje kan terugvinden.

TIPS VOOR OUDERS EN LEERKRACHTEN:
De meeste kinderen zullen in het begin hulp nodig hebben. Het op de juiste plaats klaarzetten van de figuurtjes is vaak al een hele opdracht op zich! Sommige kinderen zullen opmerken dat de bloemen onderaan elke opdracht aanduiden welke puzzelstukken ze nodig hebben voor de oplossing. Misschien ontdekken ze ook dat de weg van de wolf altijd korter is dan de weg van Roodkapje, omdat in het sprookje de wolf als eerste bij grootmoeder's huis aankomt. Verklap deze geheimpjes niet. Kinderen zullen zich slim voelen wanneer ze deze zelf ontdekken.

DE

SPIELREGELN

AUFGABEN OHNE WOLF

1. Wähle eine Aufgabe. Stelle das Haus, die Bäume und Rotkäppchen wie angegeben auf das Spielbrett. Achte auf die Position des Schornsteins am Haus, so dass die Türen in die richtige Richtung weisen. Diese Elemente darfst du nicht mehr bewegen, während du die Aufgabe löst.
2. Lege einen Weg für Rotkäppchen, damit es Großmutters Haus finden kann. Je schwieriger die Aufgaben werden, umso mehr Puzzleteile (längere Wegstrecke) werden benötigt. Einige der Felder auf dem Spielbrett können leer bleiben.
3. Es gibt nur eine Lösung, die auf der Rückseite der jeweiligen Aufgabe im Spielheft zu finden ist.

AUFGABEN MIT WOLF

1. Wähle eine Aufgabe. Stelle das Haus, die Bäume, Rotkäppchen und den Wolf wie angegeben auf das Spielbrett. Achte auf die Position des Schornsteins am Haus, so dass die Türen in die richtige Richtung weisen. Diese Elemente darfst du nicht mehr bewegen, während du die Aufgabe löst.
2. Jetzt musst du zwei verschiedene Wege legen: Ein Weg führt Rotkäppchen zum Haus und ein zweiter Weg führt den Wolf zum Haus. Die beiden Wege dürfen jedoch nicht zur gleichen Tür führen! Je schwieriger die Aufgaben werden, umso mehr Puzzleteile (längere Wegstrecke) werden benötigt. Einige der Felder auf dem Spielbrett können leer bleiben.
3. Es gibt nur eine Lösung, die auf der Rückseite der jeweiligen Aufgabe im Spielheft zu finden ist.

HINWEISE FÜR ELTERN UND ERZIEHER
Die meisten Kinder freuen sich über ihre Unterstützung bei den ersten Spielversuchen. Die Platzierung aller Elemente an den richtigen Stellen auf dem Spielbrett bei der Spielvorbereitung ist der erste große Erfolg! Vielleicht fällt einigen Kindern auf, dass die Blumen unter den einzelnen Aufgaben angeben, welche Puzzleteile sie zur Lösung der Aufgabe benötigen. Vielleicht fällt ihnen auch auf, dass der Weg für den Wolf immer kürzer ist als der Weg für Rotkäppchen, da der Wolf im Märchen immer zuerst am Haus der Großmutter ankommt. Ermutigen Sie die Kinder, diese kleinen Geheimnisse des Spiels selbst zu entdecken.

FR

RÈGLES DU JEU

SANS LE LOUP

1. Choisissez un défi. Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge comme indiqué. Vérifiez bien la position de la cheminée en plaçant la maison, de manière à ce que les portes soient aux bons emplacements. Ces pièces ne peuvent être déplacées lors de la résolution du défi.
2. Utilisez les tuiles demandées pour créer un chemin pour le Petit Chaperon Rouge jusqu'à la maison de Mère-Grand. Le nombre de tuiles utilisées augmente avec la difficulté des défis. Certains espaces du plan de jeu peuvent rester libres.
3. Il n'existe qu'une seule solution par défi que vous trouverez à la fin du livret des défis.

AVEC LE LOUP

1. Choisissez un défi. Placez la maison, les sapins, le loup et le Petit Chaperon Rouge comme indiqué. Vérifiez la position de la cheminée en plaçant la maison, de manière à ce que les portes soient aux bons emplacements. Ces pièces ne peuvent être déplacées lors de la résolution du défi.
2. Utilisez les tuiles demandées pour créer DEUX chemins différents vers la maison de Mère-Grand : l'un pour le Petit Chaperon Rouge, l'autre pour le loup. Les deux itinéraires doivent rejoindre la maison par une porte différente et celui du loup devra toujours être plus court que celui du Petit Chaperon Rouge (en longueur de chemin) ! Le nombre de tuiles utilisées augmente avec la difficulté des défis. Certains espaces du plan de jeu peuvent rester libres.
3. Il n'existe qu'une seule solution par défi, que vous trouverez à la fin du livret.

CONSEILS AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS
Les très jeunes joueurs peuvent avoir besoin d'aide pour débuter. Félicitez-les déjà d'avoir correctement placé les pièces de départ ! Incitez-les à identifier les fleurs de couleur présentes sur les défis ET sur chaque tuile : seules celles présentes sur le livret des défis seront à utiliser. Afin de respecter le conte original, le chemin du loup devra toujours être plus court que celui du Petit Chaperon Rouge. Vous pouvez aider les enfants à découvrir par eux-mêmes cette règle sous-jacente.

ES

REGLAS DE JUEGO

SIN EL LOBO

1. Elije un desafío. Coloca la casa, los árboles y a Caperucita Roja en el tablero de juego tal y como se indica. Fíjate en la posición de la chimenea de la casa, de modo que las puertas estén en la dirección correcta. No podrás mover estas piezas mientras resuelves el desafío.
2. Crea un camino para que Caperucita Roja llegue a la casa de la abuelita. A medida que aumente la dificultad de los desafíos, necesitarás más piezas del puzle (caminos). Algunos espacios del tablero pueden quedar vacíos.
3. Solo hay 1 solución, que encontrarás en el manual, en la parte de atrás de cada desafío.

CON EL LOBO

1. Elije un desafío. Coloca la casa, los árboles, a Caperucita Roja y al lobo en el tablero de juego tal y como se indica. Fíjate en la posición de la chimenea de la casa, de modo que las puertas estén en la dirección correcta. No podrás mover estas piezas mientras resuelves el desafío.
2. Crea dos caminos diferentes. Un camino para que Caperucita Roja llegue a la casa y otro para que el lobo llegue a la casa. Cada camino debe llevar hasta una puerta diferente A medida que aumente la dificultad de los desafíos, necesitarás más piezas del puzle (caminos). Algunos espacios del tablero pueden quedar vacíos.
3. Solo hay 1 solución, que encontrarás en la parte de atrás de cada desafío en el manual.

CONSEJOS PARA PADRES Y PROFESORES
La mayoría de los niños necesitarán ayuda cuando empiecen a jugar al juego. ¡Colocar todas las figuras en los lugares correctos durante la preparación del juego ya es todo un logro! Algunos niños pueden darse cuenta de que las flores debajo de cada desafío indican las piezas del puzle que necesitan para la solución. También pueden descubrir que el camino para el lobo siempre es más corto que el de Caperucita , ya que en el cuento el lobo llega primero a la casa de la abuelita. Anímad a los niños a que descubran por si mismos estos pequeños secretos del juego.

PT

REGRAS DO JOGO

SEM O LOBO

1. Escolhe um desafio. Coloca a casa, as árvores e a Capuchinho Vermelho no tabuleiro de jogo como indicado. Presta muita atenção à posição da chaminé na casa para que as portas fiquem na direção correta. Não podes mexer nestas peças quando estiveres a resolver o desafio.
2. Cria um caminho para que a Capuchinho Vermelho encontre a casa da Avó. À medida que aumenta a dificuldade dos desafios, serão necessárias mais peças (estradas). Alguns dos quadrados no tabuleiro podem ficar vazios.
3. Existe apenas 1 solução, a qual se encontra na parte de trás de cada desafio no folheto.

COM O LOBO

1. Escolhe um desafio. Coloca a casa, as árvores, a Capuchinho Vermelho e o lobo no tabuleiro de jogo como indicado. Presta muita atenção à posição da chaminé na casa para que as portas fiquem na direção correta. Não podes mexer nestas peças quando estiveres a resolver o desafio.
2. Cria 2 caminhos diferentes. Um caminho que leve a Capuchinho Vermelho à casa e outro caminho que leve o lobo à casa. Os dois caminhos têm de ter como ponto de chegada uma porta diferente da casa! À medida que aumenta a dificuldade dos desafios, serão necessárias mais peças (estradas). Alguns dos quadrados no tabuleiro podem ficar vazios.
3. Existe apenas 1 solução, a qual se encontra na parte de trás de cada desafio no folheto.

SUGESTÕES PARA PAIS E PROFESSORES
A maior parte das crianças irão necessitar de ajuda para iniciar o jogo. Colocar todas as figuras nos locais corretos durante a preparação do jogo é uma grande conquista! Algumas crianças podem notar que as flores por baixo de cada desafio indicam quais as peças do puzzle de que necessitam para a solução. Podem também descobrir que o caminho do lobo é sempre mais curto do que o caminho da menina, pois na história original o lobo chega primeiro a casa da Avó. Encoraje as crianças a descobrirem sozinhas os pequenos segredos do jogo.

IT

REGOLE DEL GIOCO

SENZA IL LUPO

1. Scegli una sfida. Colloca la casa, gli alberi e Cappuccetto Rosso sul tabellone di gioco come indicato. Assicurati di posizionare il camino sopra la casa in modo tale che le porte siano rivolte nella direzione corretta. Durante il gioco, questi pezzi non potranno più essere spostati.
2. Crea un sentiero per accompagnare Cappuccetto Rosso a casa della nonna. Man mano che la sfida si fa più complicata, dovrai aggiungere altri pezzi (sentieri). Alcune caselle sul tabellone possono essere lasciate vuote.
3. La soluzione è unica ed è riportata nel libretto delle istruzioni, sul retro di ciascuna sfida.

CON IL LUPO

1. Scegli una sfida. Posiziona la casa, gli alberi, Cappuccetto Rosso e il lupo sul tabellone di gioco come indicato. Assicurati di posizionare il camino sopra la casa in modo tale che le porte siano rivolte nella direzione corretta. Durante il gioco, questi pezzi non potranno più essere spostati.
2. Crea 2 sentieri diversi. Entrambi i sentieri devono condurre Cappuccetto Rosso e il lupo dalla nonna, collegandoli a una porta diversa della casa. Man mano che la sfida si fa più complicata, dovrai aggiungere altri pezzi (sentieri). Alcune caselle sul tabellone possono essere lasciate vuote.
3. La soluzione è unica ed è riportata nel libretto delle istruzioni, sul retro di ciascuna sfida.

SUGGERIMENTI PER GENITORI E INSEGNANTI

La maggior parte dei bambini avrà bisogno di essere guidata durante il primo approccio con il gioco. Riscrive a posizionare tutti gli elementi nelle sedi corrette sarà un primo grande passo! Incitez-les à identifier les fleurs de couleur présentes sur les défis ET sur chaque tuile : seules celles présentes sur le livret des défis seront à utiliser. Alcuni bambini potranno accorgersi che i fiori sotto ciascuna sfida indicano quali pezzi devono usare per arrivare alla soluzione. Inoltre, possono scoprire che il percorso del lupo è sempre più breve rispetto a quello di Cappuccetto Rosso, poiché nella storia originale il lupo raggiunge per primo la casa della nonna. Incoraggiate i bambini a scoprire in maniera autonoma questi piccoli segreti del gioco.

GR

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΧΩΡΙΣ ΤΟ ΛΥΚΟ

1. Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε το σπίτι, τα δέντρα και τη Κοκκινοσκουφίτσα επάνω στο ταμπλό, όπως υποδεικνύεται. Βεβαιωθείτε ότι έχετε δώσει προσοχή στη θέση της καμινάδας επάνω στο σπίτι, έτσι ώστε οι πόρτες να είναι στραμμένες προς τη σωστή κατεύθυνση. Δεν επιτρέπεται να μετακινούνται αυτά τα τμήματα, κατά τη διάρκεια που ο παίκτης προσπαθεί να λύσει την πρόκληση.
2. Δημιουργήστε ένα μονοπάτι για την Κοκκινοσκουφίτσα έτσι ώστε να μπορέσει να βρει το σπίτι της γιαγιάς. Καθώς οι προκλήσεις θα γίνονται ακόμη πιο δύσκολες, περισσότερα κομμάτια του παζλ (δρόμοι) θα χρειαστούν. Μερικά από τα τετράγωνα στο ταμπλό, μπορούν να παραμείνουν κενά.
3. Υπάρχει μόνο μία λύση, η οποία μπορεί να βρεθεί στο πίσω μέρος της κάθε πρόκλησης στο φυλλάδιο.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Τα περισσότερα παιδιά θα χρειαστείτε βοήθεια όταν αρχίσετε να παίζετε το παιχνίδι. Τοποθετώντας όλα τα στοιχεία στις σωστές θέσεις κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας, αποτελεί ένα μεγάλο πρώτο επίτευγμα! Μερικά παιδιά μπορεί να παρατηρήσετε ότι τα λουλούδια κάτω από κάθε πρόκληση, υποδεικνύουν ποια κομμάτια του παζλ χρειάζονται για τη λύση. Τα παιδιά μπορούν επίσης να ανακαλύψουν ότι το μονοπάτι για τον λύκο είναι πάντα μικρότερο από το μονοπάτι της Κοκκινοσκουφίτσας, επειδή στο παραμύθι ο λύκος φτάνει σπίτι της γιαγιάς πρώτος. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να ανακαλύψουν αυτά τα μικρά μυστικά του παιχνιδιού μόνα τους!

DK

HVORDAN SPILLER MAN

UDEN ULVEN

1. Vælg en udfordring. Placer huset, træerne og Rødhætte på spillepladen som vist. Vær opmærksom på placeringen af husets skorsten, så dørene er de korrekte steder. Det er ikke tilladt at rykke disse brikker, mens du løser udfordringen.
2. Skab en vej for Rødhætte til bedstemors hus. Efterhånden som udfordringerne bliver vanskeligere, skal der bruges flere brikker (veje). Nogle af felterne på spillepladen forbliver tomme.
3. Der er kun en løsning, som kan ses på bagsiden af hver udfordring i bogen.

MED ULVEN

1. Vælg en udfordring. Placer huset, træerne, Rødhætte og ulven på spillepladen som vist. Vær opmærksom på skorstenen på huset, så husets døre vender den rigtige veje. Du må ikke flytte disse brikker, mens du løser udfordringen.
2. Skab to veje. En vej fra Rødhætte til huset, og en vej fra ulven til huset. Begge veje skal føre til forskellige døre i huset. Efterhånden som udfordringerne bliver vanskeligere, skal der bruges flere brikker (veje). Nogle af felterne på spillepladen må godt være tomme.
3. Der er kun en løsning, som kan ses på bagsiden af hver udfordring i bogen.

TIPS TIL FORÆLDRE OG LÆRERE

De fleste barn har brug for assistance, når de spiller dette spil. Placeringen af alle figurerne på de korrekte pladser, kan være en udfordring i starten. Nogle børn lægger måske mærke til blomsterne ved hver udfordring som indikerer hvilken brik de skal bruge for at finde løsningen. De lægger måske også mærke til at ulvens vej altid er kortere end Rødhættes vej, fordi i historien kommer ulven før Rødhætte til bedstemors hus. Opfordre barn til at finde disse små "hemmeligheder" i spillet selv.

SE

SPELREGLER

UTAN VARGEN

1. Välj en utmaning. Ställ upp huset, träd, Rödluvan och vargen på spelbrädet enligt anvisningarna. Var noga med hur husets skorsten är placerad så att dörrarna är vända åt rätt håll. Du får inte flytta på dessa delar medan du löser utmaningen.
2. Bygg en väg åt Rödluvan så att hon kan hitta till mormors hus. Efter hand som utmaningarna blir svårare kommer det att behövas fler pusselbitar (vägar). Vissa av spelplanens rutor kan förbli tomma.
3. Det finns bara en riktig lösning och den beskrivs på baksidan av respektive utmaning i häftet.

MED VARGEN

1. Välj en utmaning. Ställ upp huset, träd, Rödluvan och vargen på spelbrädet enligt anvisningarna. Var noga med hur husets skorsten är placerad så att dörrarna är vända åt rätt håll. Du får inte flytta på dessa delar medan du löser utmaningen.
2. Bygg två olika vägar. En väg så att Rödluvan kan komma till huset, och en annan väg så att vargen kan komma till huset. Vägarna måste leda till olika dörrar i huset! Efter hand som utmaningarna blir svårare kommer det att behövas fler pusselbitar (vägar). Vissa av spelplanens rutor kan förbli tomma.
3. Det finns bara en riktig lösning och den beskrivs på baksidan av respektive utmaning i häftet.

TIPS TILL FÖRÄLDRAR OCH LÄRARE

De flesta barn kommer att behöva hjälp när de börjar spela spelet. Att placera ut alla spelpjässer på rätt ställe under uppställningen är bra som en första prestation! Några barn kanske märker att blommorna vid huset varje utmaning anger vilka pusselbitar de behöver för lösningen. De kanske också upptäcker att vargens väg till huset alltid är kortare än flickans, eftersom vargen kommer först fram till mormors hus i den ursprungliga sagan. Uppmuntra barnen att på egen hand upptäcka dessa små hemligheter om spelet.

NO

SPILLEREGLER

UTEN ULVEN

1. Velg en oppgave. Plasser huset, trærne og Rødhette på spillebrettet som angitt. Pass på hvordan du plasserer pipa på huset, slik at dørene vender riktig vei. Det er ikke lov å flytte disse brikkene når du løser oppgaven.
2. Lag en sti som Rødhette kan følge til bestemors hus. Etter hvert som oppgavene blir vanskeligere, vil du trenge flere biter (stier). Noen av rutene på brettet kan forbli tomme.
3. Hver oppgave har bare én løsning. I tilfelle du trenger hjelp, er løsningen gitt på baksiden av hver oppgave i heftet.

MED ULVEN

1. Velg en oppgave. Plasser huset, trærne, Rødhette og ulven på spillebrettet som angitt. Pass på hvordan du plasserer pipa på huset, slik at dørene vender riktig vei. Det er ikke lov å flytte disse brikkene når du løser oppgaven.
2. Lag to forskjellige stier. Den ene stien skal føre Rødhette til huset, mens den andre skal føre ulven til huset. Stiene må føre til hver sin dør på huset! Etter hvert som oppgavene blir vanskeligere, vil du trenge flere biter (stier). Noen av rutene på brettet kan forbli tomme.
3. Hver oppgave har bare én løsning. I tilfelle du trenger hjelp, er løsningen gitt på baksiden av hver oppgave i heftet.

TIPS FOR FORELDRE OG LÆRERE

Til å begynne med vil de fleste barn trenge hjelp når de begynner på spillet. Det er en flott prestasjon hvis barnet greier å plassere alle figurene riktig under oppstillingen for spillet! Noen barn kan oppdage at blomstene under hver oppgave indikerer hvilke biter de trenger til løsningen. Det kan også være de oppdager at stien som ulven følger, alltid er kortere enn stien som jenta følger, for i det opprinnelige eventyret kommer ulven frem til bestemors hus først. Oppmuntre barna til å oppdage disse små hemmeligheter i spillet selv.

© 2015 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Little red riding hood

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu

FI

PELISÄÄNNÖT

ILMAN SUSIHAHMOA

1. Valitse haaste. Aseta talo, puut ja Punahilkka peilialueelle kuvan mukaisesti. Varmista, että talon savupiippu tulee oikeaan kohtaan, jotta talon ovet osoittavat oikeisiin suuntiin. Näitä paloja ei saa liikuttaa haastetta ratkaistaessa.
2. Rakenna Punahilkalle reitti isoäidin talolle. Kun haasteet vaikeutuvat, tarvitaan lisää paloja (polkuja). Osa peilialuedan ruuduista saattaa jäädä tyhjäksi.
3. Jokaiseen haasteeseen on vain yksi ratkaisu, joka löytyy haastesivun kääntöpuolelta.

SUSIHAHMON KANSSA

1. Valitse haaste. Aseta talo, puut, Punahilkka ja susi peilialuedalle kuvan mukaisesti. Varmista, että talon savupiippu tulee oikeaan kohtaan, jotta talon ovet osoittavat oikeisiin suuntiin. Näitä paloja ei saa liikuttaa haastetta ratkaistaessa.
2. Rakenna kaksi eri reittiä. Punahilkka pääsee talolle toista ja susi toista reittiä pitkin. Reittien on johdettava eri oville! Kun haasteet vaikeutuvat, tarvitaan lisää paloja (polkuja). Osa peilialuedan ruuduista saattaa jäädä tyhjäksi.
3. Jokaiseen haasteeseen on vain yksi ratkaisu, joka löytyy haastesivun kääntöpuolelta.

VINKKEJÄ VANHEMMILLE JA OPETTAJILLE

Useimmat lapset tarvitsevat apua pelin alussa. Kaikkien hahmojen asettaminen oikeille paikoille on jo ensimmäinen suuri saavutus! Lapsi saattaa huomata, että kunkin haasteen alla olevat kukat kertovat, mitä paloja haasteen ratkaisemiseen tarvitaan. Lapsi saattaa myös huomata, että suden reitti on aina Punahilkan reittiä lyhyempi, sillä alkuperäisessä sadussa susi ehtii isoäidin talolle ensimmäisenä. Rohkaise lapsia keksimään itse nämä pelin pienet salaisuudet.

dd: 20160329 B
Made in China
5 414301 518389