

FR

EN

DE

ES

IT

WOOLFY

5-9 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT

NL

SE

DA

RU



WOOLFY



x1

x1

x 3

x 3



But du jeu

Réussir collectivement à amener les 3 petits cochons dans la maison de briques, (après l'avoir construite) avant que le loup ne les ait attrapés.

Préparation du jeu

On place les trois petits cochons et le loup sur leur case départ respective.
On pose la marmite du loup à son emplacement sur le plateau de jeu.
On place la base de la maison.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et joue le dé de la couleur du petit cochon qu'il souhaite faire avancer :

- Si le dé indique 1, 2 ou 3 : le joueur avance le petit cochon du nombre de cases indiquées (voir ci-dessous « Déplacements des petits cochons »).
- S'il tombe sur une face « loup ! » : le joueur fait avancer le loup (voir ci-dessous « Déplacements du loup »).
- S'il tombe sur la face « maison », le joueur peut soit :
 - placer le pion cochon dans la maison de son choix afin qu'il s'y cache (si le loup est tout proche de lui)
 - laisser le cochon là où il était placé précédemment (cela équivaut à un coup dans l'eau)
 - s'arrêter sur la case « briques » afin d'ajouter une partie supplémentaire à la maison.

Après que le joueur ait effectué une de ces trois actions, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Déplacements du loup

Le loup se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre et uniquement sur les cases « loup » du plateau de jeu : on le déplace d'une case « loup » jusqu'à la case « loup » suivante.

Lorsqu'un ou plusieurs petits cochons se trouvent sur le passage du loup, il est/ils sont placé(s) dans la marmite. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Déplacements des petits cochons

Une fois que les 3 petits cochons ont quitté la case départ, ils ne pourront plus tout au long du parcours revenir sur cette case. Les petits cochons se déplacent au choix vers la gauche ou vers la droite.

Attention : le même pion cochon ne peut pas être joué deux fois de suite (le joueur doit jouer avec un autre dé que celui que vient de jouer le joueur précédent) sauf :

- Lorsque les 2 autres petits cochons sont dans la marmite.
- Lorsque les 2 autres petits cochons sont dans la maison de briques.



Les Maisons

Lorsqu'un petit cochon est placé sur une des maisons, il est à l'abri du loup. (Il ne se place pas sur la case devant la maison mais véritablement sur la maison).

Pour placer un petit cochon dans une des maisons il faut soit :

- Faire le nombre exact au dé pour arriver pile sur cette maison (la maison compte pour une case).
- Tomber sur la face « maison » du dé.

Lorsqu'un petit cochon veut sortir d'une maison, le joueur doit compter la case située juste devant la maison.

Attention : un seul petit cochon à la fois peut être placé dans la maison de paille, deux petits cochons au maximum dans la maison de bois et jusqu'à trois petits cochons dans la maison de briques (et c'est alors gagné ! mais il faut d'abord qu'elle soit construite !).

Construire la « maison de briques » avant de pouvoir y entrer

Afin d'ajouter une partie du mur ou le toit de la maison, le petit cochon doit se poser sur la case « briques » située juste devant la « maison de brique ». Ceci est possible lorsque le petit cochon s'arrête pile sur cette case ou lorsque le dé indique la face « maison ».

Comment aider un petit cochon à s'échapper de la marmite ?

Il faut tout d'abord qu'un joueur réussisse à amener un pion cochon sur une des deux cases « sortir de la marmite » (en faisant le nombre exact au dé). Puis c'est au joueur suivant de jouer.

Ce dernier joue le dé de la couleur d'un cochon se trouvant dans la marmite :



- Si le dé indique 1, 2 ou 3 : il sort le pion cochon (celui de même couleur que le dé) et le déplace du nombre de cases indiquées par le dé. Le cochon peut sortir par l'une ou l'autre des deux cases « marmite » (en fonction de la position du loup sur le plateau).
- Si le dé indique « maison », le joueur sort le pion cochon de la marmite et le place dans la maison de son choix (voir « Maisons »).
- Si le dé indique « loup », le pion cochon ne peut pas sortir pour l'instant ; c'est le loup qui avance. C'est au joueur suivant de jouer.

Rappel : le joueur suivant ne peut pas jouer le même dé que le joueur précédent, voir « Déplacement des petits cochons ».

Remarques

- Un seul cochon à la fois pourra être sorti de la marmite. Par contre s'il reste un autre cochon dans la marmite, le joueur suivant pourra lancer le dé correspondant à ce cochon afin de le sauver.
- Un petit cochon arrivé dans la « maison de briques » peut ressortir pour aller sauver un autre petit cochon de la marmite du loup.

Qui gagne ?

Si les trois petits cochons sont arrivés sains et saufs dans la maison de briques, tous les joueurs ont gagné ! Si le loup a mis les trois petits cochons dans sa marmite, c'est lui qui a gagné !



Aim of the Game

Build the brick house and return the three little pigs safely to the brick house before the wolf can catch them.

Game Setup

Place the three little pigs and the wolf on their respective starting squares.

Place the wolf's cooking pot on its spot on the game board.

Put the foundations of the house in position.

Playing the Game

Each player takes a turn, starting with the youngest and going clockwise.

The first player decides which little pig he wants to move and rolls the die that matches that pig's color:

- If the player rolls a 1, 2, or 3, the player moves the little pig that many spaces (see “Moving the Little Pigs” below).
- If the player rolls a Wolf, the player moves the wolf instead (see “Moving the Wolf” below).
- If the player rolls a House, the player can either:
 - place the little pig in one of the houses to hide it from the wolf (if the wolf is nearby).
 - leave the little pig in its current space (nothing happens).
 - move to the brick space to build the next part of the brick house.

Then, the next player takes a turn.

Moving the Wolf

The wolf can only move clockwise around the board and only from one wolf space to the next. If a little pig moves to or past the space occupied by the wolf, place the little pig in the cooking pot! Then, the next player takes a turn.

Moving the Little Pigs

Once all three little pigs have left the starting space, they cannot return there for the rest of the game. The little pigs can be moved move clockwise or counter-clockwise as the player wishes.

Important: The same pig cannot be moved two turns in a row (a player cannot roll the die that the previous player rolled) except when:

- The other two little pigs are in the cooking pot.
- The other two little pigs are in the brick house.



Hiding in a House

When a little pig is on one of the houses, it is safe from the wolf. Place the little pigs on the houses, not on the spaces in front of the houses.

A little pig can only be placed in a house if:

- it lands on the house when moving the number of space rolled on the die (the house counts as a space).
- you roll a House on the die.

If a little pig wants to leave the house it is in, the space in front of the house counts as the first space the little pig must move to.

Important: only one pig at a time can hide in the straw house; only two pigs can hide in the wooden house at the same time; but all three can hide in the house of bricks (if they do, you win the game! But remember, you must build the brick house first!).

Building the Brick House

To build the next piece of the brick house (walls or roof), the little pig must stop on the brick space in front of the brick house. This happens when the little pig lands directly on that space or when a player rolls a House on the die.

Rescue a Little Pig from the Cooking Pot

To rescue a pig from the cooking pot, a little pig must first land on one of the two cooking spot spaces when rolling a 1, 2, or 3. Then, the next player takes a turn.

That player rolls a die of the same color as one of the little pigs in the cooking pot:

- If the player rolls 1, 2, or 3, he takes that pig out of the cooking pot and moves it that many spaces. The little pig may move to either of the two cooking pot spaces (depending where the wolf is on the board).
- If the player rolls a House on the die, he takes the little pig out of the cooking pot and places it in one of the houses (see “Hiding in a House”).
- If the player rolls a Wolf on the die, the pig stays in the cooking pot, and the wolf moves instead. Then, the next player takes a turn.

Remember: The next player cannot roll the same dice as the previous player (see “Moving the Little Pigs”).

Clarifications

- You cannot rescue more than one little pig at a time. If there are two little pigs in the cooking pot, the next player can roll the die for the other pig on his turn.
- A little pig who is safely hiding the brick house can come out to rescue another little pig from the cooking pot.

Winning the Game

All the players win if the three little pigs make it safely to the fully-built brick house!

The wolf wins if all three little pigs are in the cooking pot at the same time!





Ziel des Spiels

Gemeinsam das Ziegelhaus aufbauen und dann die 3 Schweinchen dort vor dem Wolf in Sicherheit bringen.

Spielvorbereitung

Die drei Schweinchen und der Wolf werden auf die entsprechenden Startfelder gesetzt. Der Kochtopf des Wolfs kommt auf seinen Platz auf der Spielfläche, ebenso die Grundfläche des Ziegelhauses.

Spielablauf

Die Spieler ziehen einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit dem Würfel in der Farbe des Schweinchens, mit dem er ziehen will:

- Der Würfel zeigt die 1, 2 oder 3: Der Spieler zieht das Schweinchen um die angegebene Felderzahl (vgl. dazu „Setzen der Schweinchen“).
- Der Würfel zeigt den Wolf: Der Spieler zieht mit dem Wolf (vgl. „Setzen des Wolfs“).
- Der Würfel zeigt das Haus: Der Spieler hat jetzt drei Möglichkeiten. Er kann:
 - das Schweinchen in das Haus seiner Wahl stellen, damit es sich dort versteckt (wenn der Wolf ihm dicht auf den Fersen ist).
 - das Schweinchen auf seinem bisherigen Feld stehen lassen (als würde er aussetzen).
 - auf dem Ziegelfeld haltmachen, um am Haus weiterzubauen.

Nachdem der Spieler einen dieser drei Züge ausgeführt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Setzen des Wolfs

Der Wolf wird immer im Uhrzeigersinn gezogen und bewegt sich ausschließlich auf den „Wolfsfeldern“ des Spielfeldes: Er wird immer von einem Wolfsfeld zum nächsten gesetzt. Befinden sich auf der Wegstrecke des Wolfs ein oder mehrere Schweinchen, so kommen sie in den Kochtopf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Setzen der Schweinchen

Haben die drei Schweinchen einmal das Startfeld verlassen, können sie während des gesamten Spiels nicht mehr dorthin zurück. Die Schweinchen werden wahlweise nach rechts oder links versetzt.

Achtung: Es darf nicht zweimal hintereinander mit demselben Schweinchen gespielt werden (der zweite Spieler muss mit einem anderen Würfel würfeln als der vorhergehende Spieler), es sei denn:

- die beiden anderen Schweinchen sind im Kochtopf.
- die beiden anderen Schweinchen sind im Ziegelhaus.



Häuser

Wenn eines der Schweinchen auf eines der Häuser gesetzt wird, ist es vor dem Wolf sicher. (Es wird nicht auf das Feld vor dem Haus gesetzt, sondern direkt auf das Haus.)

Um ein Schweinchen in eines der Häuser setzen zu können,

- muss es mit der gewürfelten Feldanzahl genau auf das Haus kommen (das Haus selbst zählt ebenfalls als Feld).
- muss ein Haus gewürfelt werden.

Will ein Schweinchen das Haus verlassen, zählt das Feld direkt vor dem Haus für den Wurf mit.

Achtung: Im Strohhaus darf sich immer nur ein Schweinchen befinden, maximal zwei Schweinchen dürfen im Holzhaus und drei Schweinchen im Ziegelhaus sein (in diesem Fall hat man gewonnen, aber vorher muss das Haus aufgebaut sein).

Bau des Ziegelhauses, bevor die Schweinchen dort hineinkönnen

Um eine Wand oder ein Dach zum Haus hinzufügen zu können, muss das Schweinchen auf dem Ziegelfeld direkt vor dem Ziegelhaus stehen. Dort kommt es hin, indem ein Spieler entweder die entsprechende Augenzahl oder das Haus würfelt.

Wie kann ein Schweinchen aus dem Kochtopf gerettet werden?

Zunächst muss es einem Spieler gelingen, mit einem Schweinchen auf eines der beiden Kochtopf-Felder zu gelangen (indem er die passende Felderzahl würfelt). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe:

Dieser spielt mit dem Würfel in der Farbe des Schweinchens, das sich im Topf befindet:



- Er würfelt eine 1, 2 oder 3: Der Spieler nimmt das Schweinchen in der Farbe des Würfels und versetzt es um die Anzahl der Felder, die der Würfel angibt. Über welches Kochtopffeld das Schweinchen den Topf verlässt, hängt von der Position des Wolfs auf dem Spielfeld ab.
- Wenn er das Haus würfelt, nimmt der Spieler das Schweinchen aus dem Topf und setzt es in ein Haus seiner Wahl. (Vgl. „Häuser“).
- Hat er den Wolf gewürfelt, kann das Schweinchen diesmal nicht aus dem Topf, sondern der Wolf wird gesetzt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Erinnerung: Der nächste Spieler darf nicht mit demselben Würfel weiterspielen wie der vorherige Spieler, (siehe „Setzen der Schweinchen“).

Anmerkung

- Es kann immer nur ein Schweinchen gleichzeitig aus dem Topf befreit werden. Sollte noch ein weiteres Schweinchen im Topf sein, kann der nächste Spieler mit dem Würfel in der entsprechenden Farbe das Schweinchen aus dem Topf holen.
- Ein Schweinchen, das bereits im „Ziegelhaus“ angekommen ist, kann es wieder verlassen, um ein anderes Schweinchen aus dem Kochtopf des Wolfs zu retten.

Wer gewinnt?

Sind alle drei Schweinchen gesund und munter im Ziegelhaus versammelt, haben alle Mitspieler gewonnen. Hat der Wolf alle drei Schweinchen in seinem Topf, dann ist der Wolf der Sieger.

Ein Spiel von Grégory Kirsbaum und Alex Sanders



Objetivo del juego

Conseguir colectivamente llevar los 3 cerditos a la casa de ladrillo (tras haberla construido), antes de que el lobo los atrape.

Preparación del juego

Se colocan los tres cerditos y el lobo en su casilla de salida respectiva.

Se coloca la olla del lobo en su ubicación en el tablero de juego.

Se coloca la base de la casa.

Desarrollo del juego

Los jugadores juegan por turno en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador más joven empieza y juega con el dado del color del cerdito que desea mover:

- Si el dado indica 1, 2 ó 3: el jugador avanza el cerdito el número de casillas indicado (véase a continuación «Desplazamientos de los cerditos”).
- Si cae en una cara “lobo”: el jugador hace avanzar el lobo (véase a continuación “Desplazamiento del lobo”).
- Si cae en la cara “casa”, el jugador puede:
 - situar el peón cerdito en la casa que prefiera para esconderlo en ella (si el lobo está cerca de él)
 - dejar al cerdito donde estaba anteriormente (en ese caso la jugada no tendrá ningún efecto)
 - detenerse en la casilla “ladrillos” para añadir una parte más a la casa.

Una vez que el jugador haya efectuado una de estas tres acciones, le tocará al jugador siguiente.

Desplazamientos del lobo

El lobo se desplaza siempre en el sentido de las agujas del reloj y sólo por las casillas “lobo” del tablero de juego: se mueve de una casilla “lobo” hasta la casilla “lobo” siguiente. Cuando uno o varios cerditos se encuentran en el recorrido del lobo, se coloca(n) en la olla. A continuación es el turno del jugador siguiente.

Desplazamientos de los cerditos

Una vez que los 3 cerditos han dejado la casilla de salida, los jugadores ya no podrán volver a esta durante el transcurso de la partida. Los cerditos se desplazan indistintamente a la derecha o a la izquierda.

Atención: el mismo peón cerdito no puede jugar dos veces seguidas (el jugador debe jugar con otro dado diferente al que acaba de jugar) excepto:

- Cuando los 2 cerditos restantes no estén en la olla.
- Cuando los 2 cerditos restantes estén en la casa de ladrillo.



Las casas

Cuando un cerdito se coloca en una de las casas, está protegido del lobo. (No se coloca en la casilla delante de la casa sino realmente en la casa).

Para colocar un cerdito en una de las casas es necesario:

- Conseguir el número exacto con el dado para llegar a esa casa (la casa cuenta como una casilla).
- Caer en la cara “casa” del dado.

Cuando un cerdito quiere salir de una casa, el jugador debe contar la casilla situada justo delante de la casa.

Atención: solo puede colocarse un cerdito en la casa de paja, dos cerditos como máximo en la casa de madera y hasta tres cerditos en la casa de ladrillo (¡entonces habrás ganado! pero primero hay que construirla).

Construir la “casa de ladrillo” antes de poder entrar en ella

Para añadir una parte de la pared o del techo de la casa, el cerdito deberá encontrarse en la casilla “ladrillos” situada justo delante de la “casa de ladrillo”. Esto es posible cuando el cerdito cae exactamente en esta casilla o cuando en el dado sale la cara “casa”.

¿Cómo ayudar al cerdito a escaparse de la olla?

Primero es necesario que un jugador consiga llevar un peón cerdito a una de las dos casillas “salir de la olla” (sacando el número exacto con el dado). Luego le toca al jugador siguiente.

Este último juega el dado del color de un cerdito que se encuentra en la olla:



- Si el dado indica 1, 2 ó 3: saca el peón cerdito (el del mismo color que el dado) y lo desplaza el número de casillas indicado por el dado. El cerdito puede salir por una u otra de las dos casillas “olla” (en función de la posición del lobo en el tablero).
- Si el dado indica “casa”, el jugador saca el peón cerdito de la olla y lo coloca en la casa que prefiera (véanse “Casas”).
- Si el dado indica “lobo”, el peón cerdito no puede salir de momento; avanza el lobo. Luego le toca al jugador siguiente.

Nota: el jugador siguiente no puede jugar el mismo dado que el jugador anterior, (véase “Desplazamiento de los cerditos”).

Observaciones

- Solo podrá salir de la olla un cerdito cada vez. En cambio, si queda otro cerdito en la olla, el jugador siguiente podrá lanzar el dado correspondiente a este cerdito para salvarlo.
- Un cerdito que haya llegado a la “casa de ladrillo” puede volver a salir para ir a salvar a otro cerdito de la olla del lobo.

¿Quién gana?

Si los tres cerditos han llegado sanos y salvos a la casa de ladrillo, todos los jugadores han ganado. Si el lobo ha metido a los tres cerditos en la olla, ha ganado él.

Un juego de Grégory Kirszbaum y Alex Sanders

Scopo del gioco

Riuscire collettivamente a portare i 3 porcellini nella casa di mattoni (dopo averla costruita), prima che il lupo li acchiappi.

Preparazione del gioco

Si mettono i tre porcellini e il lupo sulla rispettiva casella di partenza.
Si mette la pentola del lupo al suo posto sul tabellone di gioco.
Si monta la base della casa.

Svolgimento del gioco

I giocatori giocano uno dopo l'altro, in senso orario.
Inizia il giocatore più giovane, che lancia il dado del colore del porcellino che vuole far avanzare:

- Se il dado indica 1, 2 o 3: il giocatore fa avanzare il porcellino del numero di caselle indicato (vedi sotto “Spostamenti dei porcellini”).
- Se finisce su una faccia “lupo!”: il giocatore fa avanzare il lupo (vedi sotto “Spostamenti del lupo”).
- Se finisce sulla faccia “casa”, il giocatore può:
 - mettere la pedina porcellino nella casa che avrà scelto affinché vi si nasconda (se il lupo si trova nelle immediate vicinanze)
 - lasciare il porcellino dove si trovava in precedenza (ciò equivale ad un buco nell'acqua)
 - fermarsi sulla casella “mattoni” in modo da aggiungere una parte supplementare alla casa.

Dopo che il giocatore avrà eseguito una di queste tre azioni, tocca al giocatore successivo.

Spostamenti del lupo

Il lupo si muove sempre in senso orario e solo nelle caselle “lupo” del tabellone di gioco: lo si sposta di una casella “lupo” fino alla casella “lupo” successiva. Se uno o più porcellini si trovano a trovare sul passaggio del lupo, il/i porcellino/i viene/vengono messo/i in pentola. Quindi tocca al giocatore successivo.

Spostamenti dei porcellini

Una volta che i 3 porcellini avranno lasciato la casella di partenza, per l'intero percorso non potranno più ritornare su questa casella. I porcellini si muovono a scelta verso sinistra o verso destra.

Attenzione! La stessa pedina “porcellino” non può essere giocata due volte di seguito (il giocatore deve lanciare un dado diverso da quello appena lanciato dal giocatore precedente) salvo:

- Quando gli altri 2 altri porcellini sono nella pentola.
- Quando gli altri 2 porcellini sono nella casa di mattoni.



Le case

Quando un porcellino viene messo su una delle case, è al riparo dal lupo. (Non si mette sulla casella davanti alla casa, ma proprio sulla casa).

Per mettere un porcellino su una delle case, occorre:

- Finire sulla casa stessa spostandosi del numero di caselle indicate dai dadi (la casa viene contata come casella).
- Finire sulla faccia “casa” del dado.

Quando un porcellino vuole uscire da una casa, il giocatore deve contare la casella che si trova proprio davanti alla casa.

Attenzione! Un solo porcellino alla volta può essere messo nella casa di paglia, due porcellini al massimo nella casa di legno e fino a tre porcellini nella casa di mattoni (e allora avrà vinto, ma occorre che prima sia costruita!).

Costruire la “casa di mattoni» prima di potervi accedere

Per aggiungere una parte del muro o il tetto della casa, il porcellino deve posarsi sulla casella “mattoni” ubicata giusto davanti alla “casa di mattoni”. Ciò è possibile quando il porcellino si ferma precisamente su questa casella o quando il dado indica la faccia “casa”.

Come aiutare un porcellino a uscire dalla pentola?

Occorre anzitutto che un giocatore riesca a portare una pedina porcellino su una delle due caselle “uscire dalla pentola” (ottenendo il numero esatto con il lancio del dado). Quindi tocca al giocatore successivo. Quest'ultimo gioca il dado del colore di un porcellino che si trova in pentola:



- Se il dado indica 1, 2 o 3: tira fuori la pedina porcellino (quella dello stesso colore del dado) e la muove del numero di caselle indicato dal dado. Il porcellino può uscire dall'una o dall'altra delle due caselle “pentola” (in funzione della posizione del lupo sul tabellone).
- Se il dado indica “casa”, il giocatore fa uscire la pedina porcellino dalla pentola e la mette nella casa di sua scelta (vedi “Case”).
- Se il dado indica “lupo”, la pedina porcellino per il momento non può uscire; sarà il lupo ad avanzare. Tocca al giocatore successivo.

Nota bene: il giocatore successivo non può giocare lo stesso dado del giocatore precedente, (vedi “Spostamenti dei porcellini”).

Note

- Solo un porcellino alla volta può essere liberato dalla pentola. Ma il giocatore successivo potrà lanciare i dadi di un altro porcellino per salvarlo, se nella pentola ce n'è uno.
- Il porcellino arrivato alla “casa di mattoni” può uscire per andare a salvare un altro porcellino dalla pentola del lupo.

Chi vince?

Se i tre porcellini sono arrivati sani e salvi nella casa di mattoni, tutti i giocatori avranno vinto!
Se il lupo ha messo i tre porcellini in pentola, sarà lui ad aver vinto!

Un gioco di Grégory Kirszbaum e Alex Sanders



Objectivo do jogo

Conseguir colectivamente juntar os 3 porquinhos na casa de tijolos, (após a ter construído), antes que o lobo os apanhe.

Preparação do jogo

Colocam-se os 3 porquinhos e o lobo sobre as respectivas casas de partida. Coloca-se o pote do lobo no seu lugar sobre o tabuleiro. Colocamos a base da casa.

Desenrolar do jogo

Os jogadores jogam uns a seguir aos outros no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa e lança o dado da cor do porquinho que ele quer deslocar:

- Se o dado indica 1, 2 ou 3: O jogador desloca o porquinho o número de casas indicado (consulte abaixo “Deslocação dos porquinhos”).
- Se lhe sai uma face “lobo!”: O jogador desloca o lobo (consulte abaixo “Deslocação do lobo”).
- Se lhe sai a face “casa” o jogador pode:
 - Colocar o porquinho na casa à sua escolha, para que ele se esconda (caso o lobo esteja muito perto dele).
 - Deixar o porquinho onde estava anteriormente (isso equivale a uma jogada perdida).
 - Parar na casa “tijolos”, para acrescentar uma parte suplementar à casa.

Após o jogador ter efectuado uma destas três acções, é a vez do jogador seguinte jogar.

Deslocações do lobo

O lobo desloca-se sempre no sentido dos ponteiros do relógio e unicamente sobre as casas “lobo” do tabuleiro: Desloca-se de uma casa “lobo” para a casa “lobo” seguinte. Quando um ou vários porquinhos se encontram sobre a passagem do lobo, são colocados no pote. Depois é a vez do jogador seguinte jogar.

Deslocações dos porquinhos

Uma vez que abandonem a casa partida, os 3 porquinhos não poderão nunca mais ao longo de todo o percurso regressar a essa casa. Os porquinhos movem-se à escolha para a esquerda e para a direita.

Atenção: O mesmo peão porco não pode ser jogado duas vezes seguidas (o jogador deve jogar com um dado diferente daquele com que acaba de jogar o jogador anterior) salvo:

- Quando os outros 2 porquinhos estiverem já no pote.
- Quando os outros 2 porquinhos estiverem na casa de tijolos.



As casas

Quando um porquinho estiver colocado sobre uma das casas, ele está protegido do lobo (ele não se coloca sobre a casa do tabuleiro mais verdadeiramente sobre a casa).

Para colocar um porquinho numa das casas é preciso:

- Ou obter o número exacto do dado para chegar a essa casa
- Ou sair no dado a face “casa”.

Quando um porquinho quiser sair de uma casa, o jogador deve calcular a casa precisa do tabuleiro situada em frente à casa.

Atenção: Só pode ser colocado na casa de palha um só porquinho de cada vez, dois porquinhos no máximo na casa de madeira e até três porquinhos na casa de tijolos (e então ganha! Mas é preciso que já esteja construída!).

Construir a “casa de tijolos” antes de poder lá entrar:

De modo a acrescentar uma parte da parede ou tecto da casa, o porquinho tem de calhar na casa “tijolos” mesmo à frente da “casa de tijolos”. Isto pode ser feito quando o porquinho calhar nesta casa ou quando o dado indicar “casa”.

Como ajudar um porquinho a escapar do pote?

Primeiro, é preciso que um jogador consiga levar um peão porco para uma das duas casas “sair do pote” (obtendo o número exacto no dado). Depois, é a vez do jogador seguinte jogar.

Este joga o dado da cor de um porco que se encontre no pote:



- Se o dado indica 1, 2 ou 3: Ele tira o peão porco do pote (o da mesma cor do dado) e desloca-o o número de casas indicadas pelo dado. O porco pode sair para uma das duas casas “pote” (em função da posição do lobo sobre o tabuleiro).
- Se o dado indica “casa”, o jogador retira o peão porco do pote e coloca-o na casa à sua escolha (consulte “Casas”).
- Se o dado indica “lobo”, o peão porco não pode sair nesse momento: É o lobo que avança. Depois joga o jogador seguinte.

Lembrete: O jogador seguinte não pode jogar o mesmo dado que o jogador anterior (consulte “Deslocação dos porquinhos”).

Observações

- Só poderá sair do pote um porquinho de cada vez. Se permanecer um outro porquinho no pote, o jogador seguinte poderá lançar o dado correspondente a esse porquinho afim de o salvar.
- Um porquinho que esteja já na “casa de tijolos” pode sair para ir salvar um outro porquinho do pote do lobo.

Quem ganha?

Se os três porquinhos chegaram são e salvos à casa de tijolos, todos os jogadores ganharam!
Se o lobo meteu os três porquinhos no seu pote, foi ele que ganhou!

Um jogo de Grégory Kirszbaum e Alex Sanders



Doel van het spel

Met elkaar proberen de 3 biggetjes in het bakstenen huis in veiligheid te brengen (na het huis gebouwd te hebben), voordat de wolf ze te pakken krijgt.

Vorbereiding van het spel

De drie biggetjes en de wolf worden elk op hun eigen startvakje geplaatst. De kookpot van de wolf wordt op z'n plaats op het speelbord gezet. De onderkant van het huisje wordt geplaatst.

Verloop van het spel

De spelers spelen om de beurt en met de klok mee.

De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen die dezelfde kleur heeft als het biggetje dat hij vooruit wil laten gaan:

- Indien de speler 1, 2 of 3 ogen gooit, laat hij het biggetje zoveel plaatsen vooruitgaan als de dobbelsteen aangeeft (zie hieronder: “het verplaatsen van de biggetjes”).
- Indien de speler “de wolf” gooit, laat hij de wolf vooruitgaan (zie hieronder: het verplaatsen van de wolf”).
- Indien hij het ‘huis’ gooit, kan de speler:
 - het biggetje op het huis van zijn keuze plaatsen zodat het zich erin kan verstoppen (als de wolf dicht bij hem is)
 - het biggetje laten staan waar het eerder neergezet was (dit komt overeen met een beurt overslaan)
 - op een vakje “bakstenen” gaan staan om een gedeelte aan het huis toe te voegen.

Nadat de speler een van deze drie dingen gedaan heeft, is de volgende speler aan de beurt.

Het verplaatsen van de wolf

De wolf verplaatst zich altijd met de klok mee en alleen op de vakjes “wolf” van het speelbord: hij springt van het ene vakje “wolf” naar het volgende vakje “wolf”. Wanneer een of meer biggetjes zich op dat moment tussen twee van deze wolvenvakjes bevinden, gaat/gaan dit/deze biggetje(s) de kookpot in. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Het verplaatsen van de biggetjes

Vanaf het moment dat de 3 biggetjes hun startvakje verlaten hebben, kunnen ze er het hele spel lang niet meer naar teruggaan. De biggetjes kunnen zich naar keuze naar links of naar rechts verplaatsen.

Opgepast: hetzelfde biggetje kan niet twee keer achter elkaar verplaatst worden (de volgende speler moet altijd met een andere dobbelsteen gooien dan de dobbelsteen waarmee de vorige speler gespeeld heeft), behalve:

- Wanneer de 2 andere biggetjes in de kookpot zitten.
- Wanneer de 2 andere biggetjes in het bakstenen huis zitten.



De huizen

Wanneer een biggetje in een van de huizen zit, kan de wolf hem niet pakken (het moet dan niet op het vakje voor het huis maar echt op het huis zelf staan).

Om het biggetje in een van de huizen te kunnen zetten, moet de speler:

- Ofwel het juiste aantal ogen gegooit hebben om precies op het vakje van het huis terecht te komen (het huis telt voor een vakje),
- Ofwel de kant “huis” van de dobbelsteen gegooit hebben.

Wanneer een biggetje uit een huis wil gaan, moet de speler ook het vakje voor het huis meetellen.

Opgepast: in het huis van stro is hooguit plaats voor één biggetje, in het houten huisje passen maar twee biggetjes en in het bakstenen huis kunnen alle drie de biggetjes terecht (en dan hebben ze gewonnen! Maar eerst moet het bakstenen huis gebouwd worden!).

Het bakstenen huis bouwen voordat de biggetjes erin kunnen

Om een gedeelte van de muur of het dak van het huis toe te voegen, moet het biggetje op het vakje «bakstenen» geplaatst worden, net voor het “bakstenen huis”. Dit is mogelijk als het biggetje precies op dit vakje terecht komt of als de dobbelsteen de kant “huis” aangeeft.

Hoe kan een biggetje geholpen worden om uit de kookpot te ontsnappen?

Eerst moet het een speler lukken een biggetje op een van de twee vakjes “uit de kookpot” te krijgen (door het juiste aantal ogen te gooien). Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Deze gooit de dobbelsteen van dezelfde kleur als een biggetje dat in de kookpot zit:



- Indien hij 1, 2 of 3 ogen gooit, haalt hij het biggetje van dezelfde kleur als de dobbelsteen eruit en verplaatst het zoveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft, en wel vanaf een van de vakjes “kookpot” (de keuze van het vakje hangt af van de plaats waar de wolf zich bevindt).
- Indien hij de kant “huis” gooit, haalt hij het biggetje uit de kookpot en zet hij het in een huis naar keuze (zie “Huizen”).
- Indien hij de kant “wolf” gooit, kan het biggetje nog niet uit de kookpot, maar gaat de wolf vooruit. De volgende speler is aan de beurt.

Vergeet: niet dat de volgende speler niet dezelfde dobbelsteen mag gooien als de vorige speler; (zie “Het verplaatsen van de biggetjes”).

Opmerkingen

- Er kan maar één biggetje tegelijk uit de kookpot gehaald worden. Als er echter nog een tweede biggetje in de kookpot zit, kan de volgende speler de dobbelsteen van dat biggetje gooien om hem te redden;
- Een biggetje dat in het “bakstenen huis” aangekomen is, kan er weer uitgaan om een ander biggetje uit de kookpot van de wolf te redden.

Wie is de winnaar?

Indien de biggetjes veilig en wel alle drie in het bakstenen huis aangekomen zijn, hebben alle spelers gewonnen!

Indien de wolf de biggetjes alle drie in zijn kookpot gestopt heeft, heeft de wolf gewonnen!



Spelets syfte

Bygga ett tegelhus tillsammans och släppa in grisarna i det innan vargen fångar dem.

Spelförberedelse

De tre små grisarna och vargen placeras på sina respektive startpunkter. Grytan ställs på sin plats på spelplanen. Man lägger grunden till huset.

Spelets gång

Spelarna spelar medsols i tur och ordning.

Den yngsta spelaren börjar och kastar den tärning som har samma färg som den gris han eller hon vill flytta:

- Om 1, 2 eller 3 kommer upp flyttar spelaren fram den lilla grisen det angivna antalet rutor (se nedan "Flytta de tre små grisarna").
- Om en sida med varg kommer upp flyttar spelaren vargen (se nedan "Flytta vargen").
- Om sidan med huset kommer upp kan spelaren göra något av följande:
 - flytta grisen till ett av husen så att den kan gömma sig (om vargen är i närheten)
 - låta grisen stå kvar där den stod tidigare (turen går vidare till nästa spelare)
 - stanna på tegelrutan för att bygga vidare på huset.

När spelaren har gjort en av dessa tre saker är det nästa spelares tur att spela.

Flytta vargen

Vargen flyttas alltid medsols och bara från en vargruta till nästa. Om en eller flera små grisar finns på vargens väg läggs den/de i grytan. Sedan är det nästa spelares tur.

Flytta de tre små grisarna

När de tre små grisarna väl har lämnat sina startrutor får de inte återvända till dem igen under spelets gång. De små grisarna får valfritt flyttas åt höger eller vänster.

Obs! Man får inte spela med samma gris två gånger i följd (spelaren måste kasta en annan tärning än den som föregående spelare kastade) utom.

- om de två andra små grisarna ligger i grytan.
- om de två andra små grisarna är i tegelhuset.



Husen

När en liten gris befinner sig i ett hus är den skyddad från vargen. (Den ställs inte på rutan framför huset utan på själva huset.)

För att placera en liten gris i ett hus krävs det att man:

- antingen hamnar på rutan omedelbart framför huset i fråga (efter att ha fått upp det exakta talet på tärningen).
- eller får upp sidan med huset på tärningen.

När en liten gris vill lämna ett hus måste spelaren räkna rutan omedelbart framför huset.

Obs! Bara en liten gris i taget får finnas i halmhuset, högst två i trähuset och alla tre i tegelhuset (då har man vunnit, men först måste man bygga det!).

Bygga tegelhuset innan man får komma in i det

För att få bygga på en del av väggen eller taket på huset ska den lilla grisen ställa sig på tegelrutan, precis framför tegelhuset. Det är möjligt när grisen hamnar precis på den här rutan eller när sidan med huset kommer upp på tärningen.

Hur kan man hjälpa en liten gris att rädda sig från grytan?

Det krävs först att en spelare lyckas flytta en gris till en av de två rutorna "räddning ur grytan" (genom att få upp det rätta talet på tärningen). Sedan är det nästa spelares tur att spela.

Han eller hon kastar en tärning som har samma färg som en gris som ligger i grytan:



- Om 1, 2 eller 3 kommer upp tar han eller hon den gris som har samma färg som tärningen ur grytan och flyttar den så många rutor som tärningen visar. Grisen kan gå ut via den ena eller den andra av de båda grytrutorna (beroende på var vargen befinner sig på spelplanen).
- Om huset kommer upp på tärningen tar spelaren grisen ur grytan och placerar den i valfritt hus (se "Husen").
- Om tärningen visar vargen får grisen inte lämna grytan. Det är vargen som flyttar fram. Sedan är det nästa spelares tur att spela.

Kom ihåg: Nästa spelare får inte kasta samma tärning som den föregående, (se "Flytta de tre små grisarna").

Kommentarer

En liten gris som har kommit in i tegelhuset får lämna det för att rädda en annan liten gris ur vargens gryta.

Vem vinner?

Om alla de tre grisarna lyckas ta sig in i tegelhuset har alla spelarna vunnit!

Om vargen stoppar alla de tre små grisarna i grytan är det han som har vunnit!

Ett spel av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders



Spillelets formål

At det lykkes for spillerne sammen at få de 3 små grise sikkert i hus (efter at have bygget huset), før ulven fanger dem.

Forberedelse af spillet

Placer de 3 små grise og ulven på deres respektive startfelter.

Placer ulvens sorte gryde på feltet hertil på spillepladen.

Anbring soklen til huset.

Spillelets gang

Spillerne spiller en ad gangen efter hinanden i urets retning.

Den yngste spiller begynder og spiller den terning, som har samme farve som den gris, han vil rykke med:

- Hvis terningen angiver 1, 2, eller 3: Spilleren rykker den lille gris det angivne antal felter frem (se nedenfor "Flytning af de små grise").
- Hvis terningen viser "ulv": Spilleren rykker ulven frem (se nedenfor "Flytning af ulven").
- Hvis terningen viser "hus", kan spilleren enten:
 - placere grisebrikken i det ønskede hus, så grisen kan gemme sig i det (hvis ulven er for tæt på)
 - lade grisen blive der, hvor den var (hvad der er det samme som ikke at flytte brikken)
 - standse på feltet "mursten" for at bygge endnu en del til huset.

Efter at spilleren har udført en af disse tre handlinger, er det den næste spillers tur til at spille.

Flytning af ulven

Ulven flyttes altid i retning med uret og kun til felterne "ulv" på spillepladen: Man flytter fra et "ulv"-felt til det næste "ulv"-felt. Når en eller flere små grise befinder sig dér, hvor ulven passerer forbi, fanges den/de og flyttes til den sorte gryde. Det er nu den næste deltagers tur til at spille.

Flytning af de små grise

Når de 3 små grise har forladt startfeltet, kan de ikke mere vende tilbage til dette felt. De små grise flyttes efter ønske til venstre eller højre.

Bemærk: den samme grisebrik kan ikke spilles to gange i træk (spilleren skal vælge en anden gris end den, der lige er blevet spillet med) undtagen:

- Når de 2 andre små grise er i den sorte gryde.
- Når de 2 andre små grise er i murstenshuset.



Husene

Når en lille gris er placeret i et af husene, kan ulven ikke fange den. (Grisen placeres ikke på feltet foran huset med faktisk oven på huset).

For at placere en lille gris i et af husene, skal man enten:

- Lande på nøjagtig det felt, der udgør huset, når man flytter det antal felter, som terningen viser (huset tæller som et felt).
- Slå siden "hus" med terningen.

Når en lille gris vil gå ud af et hus, skal spilleren tælle feltet foran huset med.

Bemærk: I stråhytten kan der kun være 1 lille gris ad gangen, i træhuset kan der være 2 små grise, og i murstenshuset kan der være 3 små grise (og så har man vundet! Men man skal jo først bygge huset!).

"Murstenshuset" skal bygges, før grisene kan gå derind

Den lille gris skal altid stå på feltet "mursten" lige foran "murstenshuset" for at bygge en del af muren eller taget til huset. Det er muligt, når den lille gris står netop på dette felt eller når terningen viser "hus".

Hvordan kan man hjælpe en lille gris til at slippe væk fra ulven?

Allerførst skal det lykkes for en spiller at føre grisebrikken hen på et af de to felter "ud af gryden" (ved at slå det nøjagtige tal med terningen). Se felterne. Det er nu den næste deltagers tur til at spille.

Denne deltager kaster en terning med samme farve som en gris, der befinder sig i gryden:



- Hvis terningen angiver 1, 2, eller 3: Han tager grisen (den der har samme farve som terningen) ud af gryden og flytter den det antal felter, som terningen viser. Grisen kan selv vælge hvilket af de to "sorte gryde" (felter han vil bruge, alt efter hvor ulven befinder sig på spillepladen).
- Hvis terningen viser "hus" tager spilleren grisen op af gryden og placerer den efter eget ønske i et af husene (se "Huse").
- Hvis terningen viser "Ulv" kan grisebrikken ikke komme ud af gryden lige nu; og det er ulven der må rykke frem. Det er nu den næste deltagers tur til at spille.

Husk: den følgende spiller kan ikke spille den samme gris, som den foregående spiller har spillet, (se "Flytning af de små grise").

Bemærkninger

- Kun én gris ad gangen kan reddes ud af den sorte gryde. Hvis der stadig er en lille gris i den sorte gryde, kan den næste spiller derimod kaste terningen, der svarer til denne lille gris, for at redde den.
- En lille gris, der er ankommet til "murstenshuset", kan gå ud igen for at redde en anden lille gris ud af ulvens sorte gryde.

Hvem vinder?

Hvis alle de tre små grise kommer i sikkerhed i murstenshuset, har alle spillerne vundet!

Hvis ulven har fået alle de tre små grise i den sorte gryde, så er det ulven, der har vundet!

Et spil af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders



Цель игры

Совместными усилиями привести трех поросят в кирпичный дом (предварительно построив его), прежде чем волк их поймает

Подготовка к игре

Три фишки «поросята» и фишка «волк» ставятся на свои начальные позиции. Котелок размещается на том месте, которое ему отведено на игровом поле. Устанавливается основание дома.

Процесс игры

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Игру начинает самый младший игрок. Он бросает игральную кость той же расцветки, что и поросенок, которого он хочет продвинуть.



- Если на игровой кости выпала сторона «1», «2» или «3», то игрок продвигает поросенка вперед на указанное количество клеточек (см. ниже «Перемещение поросят»).
- Если выпадает сторона «волк», то вперед продвигается волк (см. Ниже «Перемещение волка»).
- Если выпадает сторона «дом», то игрок может:
 - либо поместить поросенка в дом на свой выбор, чтобы там спрятаться (если волк находится близко)
 - либо оставить поросенка на прежнем месте (пропуск хода)
 - либо остановиться на клеточке «кирпичи» чтобы присоединить дополнительную часть дома.

После того, как игрок выполнил действие согласно выпавшей стороне кости, ход передается следующему игроку.

Перемещение волка

Волк всегда перемещается по часовой стрелке и только по клеточкам «волк» игрового поля: с одной клеточки «волк» на следующую клеточку «волк». Если один или несколько поросят оказываются на пути волка, то они помещаются в котелок. Затем ход передается следующему игроку.

Перемещение поросят

После того как поросята покинули свои начальные позиции, в течение всей игры они уже не могут туда вернуться. Поросята могут перемещаться либо налево, либо направо (по выбору игрока).

Примечание: нельзя использовать одну и ту же фишку «поросенок» два раза подряд (игрок не может бросать ту же игральную кость, что и предыдущий игрок), кроме следующих случаев:

- Если 2 других поросенка находятся в котелке.
- Если 2 других поросенка находятся в кирпичном доме.

Дома

Когда поросенок находится в одном из домов (для этого его фишка помещается не на клеточку перед домом, а прямо на дом), то волк не может его схватить.

Поместить поросенка в дом можно в двух случаях:

- Если, перемещаясь на число клеточек, выпавшее на кости, поросенок сам попадает прямо в дом (который тоже считается клеточкой)
- Если на игровой кости выпала сторона «дом».

При выходе поросенка из дома, клеточка, расположенная прямо перед домом, тоже считается.

Примечание: в соломенном доме может одновременно находиться только один поросенок, в деревянном доме – два, а в кирпичном доме – три (и это победа! Но сначала этот дом нужно построить).

Чтобы попасть в кирпичный дом, нужно сначала его построить

Чтобы добавить к дому стену или крышу, поросенок должен перейти на клеточку «кирпичи», расположенную прямо перед кирпичным домом. Это является возможным только если поросенок останавливается прямо на этой клеточке или если на игровой кости выпала сторона «дом».

Как помочь поросенку избежать попадания в котелок?

Прежде всего нужно, чтобы, перемещаясь в точности на указанное число клеточек, фишка «поросенок» попала на одну из двух клеточек «выход из котелка». Затем ход передается следующему игроку. Он бросает игральную кость той же расцветки, что и поросенок, находящийся в котелке.



- Если выпадает сторона «1», «2» или «3», то игрок выводит поросенка (той же расцветки, что и кость) из котелка, перемещая его на указанное количество клеточек. Поросенок может выбраться из котелка только через одну из клеточек «выход из котелка» (ее выбирает игрок, в зависимости от положения волка).
- Если выпадает сторона «дом», то игрок выводит поросенка из котелка и помещает его в один из домов, по своему выбору (см. «Дома»).
- Если выпадает сторона «волк», то фишка «поросенок» не может быть выведена из котелка на этом ходу. Наступает очередь следующего игрока сделать ход.

Напоминание: он не может бросать ту же кость, что и предыдущий игрок – см. («Перемещение поросят».)

Замечания

- За один ход можно вывести из котелка только одного поросенка. Но если в котелке имеется еще один поросенок, то следующий игрок имеет право бросить его игральную кость, чтобы его спасти.
- Поросенок, попавший в кирпичный дом, может выйти оттуда, чтобы помочь другому поросенку выбраться из волчьего котелка.

Кто побеждает?

Если все три поросенка, живые и здоровые, спрятались от волка в кирпичном доме, то все игроки – победители! Если волк бросил всех трех поросят в.

DJ08427



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com