

DJ08427 Woolfy

Starost: 5–99 let | **Število igralcev:** 1–6 | **Trajanje igre:** 20 minut

Vsebina igre: 1 igralna deska, 3 mali prašički (različnih barv), 1 volk, 1 lonec, 3 kocke v barvah prašičkov (ploskve kock kažejo: 1, 2, 3, volk, volk, hiška), 1 zidana hiša (zgraditi jo je treba iz 4 delov).

Cilj igre: Postaviti zidano hišo in varno vrniti tri prašičke v hišo, preden jih ujame volk.

Priprava igre:

Postavite tri male prašičke in volka na ustrezna startna polja. Postavite volkov lonec in temelj zidane hiške na označena polja na igralni deski.

Potek igre:

Igralci se med igro izmenjujejo. Igrati začne najmlajši igralec in igra v smeri urinega kazalca. Prvi igralec se odloči, katerega prašička želi premakniti, in vrže kocko, ki je enake barve kot prašiček:

- Če igralec na kocki vrže 1, 2 ali 3, premakne prašička za ustrezno število mest.)
- Če igralec na kocki vrže volka, premakne volka.
- Če igralec na kocki vrže hiško, ima zdaj tri možnosti:
 - Prašička lahko postavi v eno od hišk, da se skrije pred volkom (če je volk v bližini).
 - Pusti prašička na trenutni poziciji (nič se ne bo zgodilo).
 - Premakne se na polje z zidaki in nadaljuje z gradnjo hiške.

Nato je na vrsti naslednji igralec.

Premikanje volka

Volk se lahko po igralni deski premika le v smeri urinega kazalca in le z enega polja z volkom na drugega. Če se volk premakne na polje, ki ga zaseda prašiček, ali prečka to polje, morate prašička položiti v lonec! Nato je na vrsti naslednji igralec.

Premikanje prašička

Ko vsi trije prašički zapustijo startno polje, se tja do konca igre ne morejo več vrniti. Prašički se lahko prosto premikajo v smeri urinega kazalca ali v nasprotni smeri urinega kazalca.

Pomembno: Istega prašička ni mogoče premakniti v dveh zaporednih potezah (igralec ne more vreči iste kocke, ki jo je vrgel prejšnji igralec), razen kadar

- sta druga dva prašička v loncu,
- sta druga dva prašička sta v zidani hiški.

Hiške

Ko je prašiček v eni od hišk, je varen pred volkom. Prašička postavite neposredno na hiško, in ne na polje pred hiško.

Prašička lahko postavite v hiško le, če:

- se ustavi na hiški, ko se premakne za toliko polj, kolikor je padlo na kocki (hiška se šteje kot polje).
- Na kocki vržete hiško.

Če želi prašiček zapustiti hiško, v kateri je, se polje pred hiško šteje kot prvo polje, na katero se mora prašiček premakniti.

Pomembno: V slamnato hišico se lahko vsakič skrije le en prašiček, v leseno hiško se lahko hkrati skrijeta le dva prašička, v zidano hiško pa se lahko hkrati skrijejo vsi trije prašički. (V tem primeru zmagate! Vendar ne pozabite, da morate hiško najprej zgraditi!).





Gradnja zidane hiške

Če želi prašiček zgraditi naslednji del zidane hiške (steno ali streho), se mora ustaviti na polju z zidaki pred hiško. To se zgodi, če se prašiček po metanju kocke ustavi prav na tem mestu ali če igralec na kocki vrže hiško.

Reševanje prašička iz lonca

Da bi rešil prašička iz lonca, se mora igralec najprej ustaviti s svojim prašičkom na enem od dveh polj z loncem (tako, da vrže 1, 2 ali 3 na kocki). Nato je na vrsti naslednji igralec.

Ta igralec vrže kocko iste barve, kot je barva prašička v loncu:

- Če na kocki pade 1, 2 ali 3, potegne prašička iz lonca in ga premakne za toliko polj, kolikor je padlo na kocki. Prašiček se lahko premakne na eno od dveh polj z loncem (odvisno od tega, kje je volk).
- Če igralec na kocki vrže hiško, vzame prašička iz lonca in ga postavi v eno od hišk (glej "Hiške").
- Če igralec na kocki vrže volka, prašiček ostane v loncu, namesto njega pa se premakne volk.

Nato je na vrsti naslednji igralec.

Zapomnite si: Naslednji igralec ne sme vreči kocke iste barve kot prejšnji igralec (glej "Premikanje prašička").

Opozorilo:

- Naenkrat ne morete rešiti več kot enega prašička. Če sta v lončku dva prašička, lahko naslednji igralec, ki je na vrsti, reši drugega prašička tako, da vrže kocko ustrezne barve.
- Prašiček, ki je varno skrit v zidani hiški, lahko spet pride ven in reši drugega prašička iz lonca.

Konec igre:

Vsi igralci so zmagali, če so trije prašički varno prišli v zidano hiško, ki so jo zgradili!

Volk zmaga, če so vsi trije prašički hkrati v loncu!



Avtorja igre: Grégory Kirszbaum in Alex Sanders

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.