



Trije prašički – igra s kartami (J02702)

Starost: 3+

Število igralcev: 2–6

Trajanje igre: 15 min

Cilj igre: Biti prvi prašiček, ki bo zgradil vse tri hiške (slamnato, leseno in opečnato), preden jih zlobni volk odpihne!

Igra je odlična, ker:

- razvija spretnost in fino motoriko
- ustvarja zabavno vzdušje
- nudi logopedsko podporo za pravilni razvoj govora in artikulacije

Vsebina paketa in priprava:

Paket vsebuje 54 kart in 3 lesene kocke.

Karte razvrstite glede na tip v 9 kupčkov – vsaka hiška ima 2 kupčka za stene hiške in 1 kupček za streho. Postavite jih na sredino in pripravite 3 kocke na igralno površino.

Pravila igre:

Za gradnjo hiške vedno potrebujete 2 različni karti za stene hiške in 1 karto za streho. Karte se prepognejo na sredini, da nastane lepa kvadratna hiška s streho (kot je prikazano na ovitku igre). Vsak igralec mora zgraditi 3 hiške – slamnato, leseno in zidano. Kdor jih prvi zgradi, zmaga.

Začne najmlajši igralec in hkrati vrže vse 3 kocke. Glede na slike na kockah lahko potegne ustrezne karte z ustreznega kupčka in zgradi svoje hiške.

Pojasnila k slikam:

- **Slama / les / opeke** – igralec s kupčka potegne karto za gradnjo sten hiške – samo tisto, ki je še nima na svoji hiški.
- **Hiška** – igralec potegne karto s kupčka, da zgradi streho, če na kakšni hiški še vedno nima strehe.
- **Vprašaj** – igralec potegne poljubno karto, ki jo potrebuje za gradnjo svojih hišk z ustreznega kupčka.
- **Volk** – posebna karta za odpihovanje soigralčevih hišk v gradnji ali dokončanih hišk (glejte poglavje **Volk** spodaj).

Primer:

Če igralec v enem metu na primer 2-krat vrže sliko s slamo in 1-krat sliko z lesom in še ni zgradil hiške, potegne 2 različni karti za stene slamnate hiške in 1 karto na steno lesene hiške. Zaenkrat še nima dokončane nobene hiške.

Če v naslednjem krogu vrže hiško, les in vprašaj, potegne karto za gradnjo slamnate strehe za dokončanje svoje slamnate hiške, 1 karto za steno lesene hiške, na kateri še ne bo imel strehe, za vprašaj pa lahko potegne karto za gradnjo lesene strehe ali karto za gradnjo 1 stene zidane hiške.

Volk:

1. Če se na kocki v enem metu pojavi 1 volk, se ne zgodi nič, igralec upošteva le slike, prikazane na drugih kockah.
2. Če se volk pojavi na dveh kockah v enem metu, lahko igralec odpihne le 1 izbrano hiško enega soigralca.
3. Če se na treh kockah v enem metu pojavi volk, lahko igralec odpihne 2 hiški po svoji izbiri, bodisi enemu soigralcu obe bodisi dvema soigralcema po eno hiško.

Kako odpihniti hiško:

- Volk ni dovolj močan, da bi zmoget odpihniti zidano hiško, zato lahko odpihne le slamnate ali lesene hiške – bodisi tiste v gradnji bodisi tiste popolnoma dokončane.
- Volk se lahko poljubno približa hiškam in jih odpihne s poljubne razdalje.
- Če volku ne uspe odpihniti izbrane hiške, v tem krogu nima več poskusov.
- Volku uspe odpihniti hiško, ko karte padejo na mizo drugače, kot so bile položene. Če so le premaknjene (na primer stene hiške), lahko igralec, ki ima hiško v lasti, obdrži vse tako "slabo odpihnjene" karte.
- Če volk odpihne drugo hiško, ki je ni želel odpihniti, si igralci izmislijo kazen zanj – na primer, da mora vrniti 1 karto iz svojih hišk nazaj na kupček ali kaj drugega. O tem pravilu se dogovorite pred začetkom igre.