

Kooperativní hra

Věk: 5 – 9 let

Počet hráčů: 2 – 4

Obsah

- 1x rozevírací hrací deska
- 3x figurka prasátka (barevně odlišeno)
- 1x figurka vlk
- 1x kotlík (pro 3 prasátka)
- 3x kostka (barevně shodné s figurkami selat; strany: 1, 2, 3, 2x vlk, 1x domeček)
- 1x cihlový domek (základ + 4 stavební díly)

Cíl hry

Společně postavit cihlový domeček a skrýt v něm selata před vlkem.

Spielvorbereitung

3 selata a vlka postavte na příslušná startovací políčka. Vlků kotlík a základy cihlového domku také postavte na příslušná místa na hrací desce.



Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začne nejmladší hráč: hodí kostku stejné barvy jako prasátko, kterým chce jít.

- Hodil 1, 2 nebo 3: posune prasátko o takový počet políček, jak hodil kostkou (viz také „Tah prasátkem“).
- Hodil vlka: posune vlka (viz také „Tah vlkem“).
- Hodil domeček: hráč má 3 možnosti:
 - * prasátko postaví do libovolného domku, aby se skrylo před vlkem (když mu je v patách).
 - * prasátko nechá stát na původním místě (vynechá tah).
 - * prasátko postaví na políčko s cihlami, aby stavělo cihlový domeček.

Když hráč udělá některý z těchto tahů, následuje spoluhráč.

Tah vlkem

Vlk se pohybuje jen ve směru hodinových ručiček a jen po políčkách s obrázkem vlka - z jednoho vlčího políčka na další. Když na trase od jednoho vlčího políčka k dalšímu stojí prasátko/prasátka, vlk ho/je strčí do kotle. Následuje spoluhráč.

Tah prasátkem

Když prasátko opustí startovací políčko, už se na něj nesmí během hry vrátit. Prasátko se může pohybovat ve směru nebo proti směru hodinových ručiček.

Pozor: Nesmí se jít stejným prasátkem dvakrát po sobě (následující hráč musí hodit kostkou jiné barvy než předchozí hráč); výjimkou je:

- když jsou ostatní dvě selata v kotlíku.
- když jsou ostatní dvě selata v cihlovém domečku

Domečky

Když prasátko stojí v některém domečku, je před vlkem v bezpečí. (Nedávejte ho na políčko před domečkem, ale přímo na políčko domku.)

Abyste mohli dát prasátko do domečku:

- je třeba hodit takové číslo, aby se tam přímo dostalo (i domek se počítá jako políčko).
- je třeba hodit znak domku

Když chce prasátko vyjít z domku, počítá se i políčko před domečkem.

Pozor: Ve slaměném domečku může být jen 1 prasátko, v dřevěném nejvýše 2 a v cihlovém domečku mohou být všechna 3 prasátka (ale cihlový domeček už musí být postaven).

Stavění cihlového domku před nastěhováním selat

Abyste mohli přidat další díl cihlového domku, musí stát prasátko na políčko před cihlovým domečkem. Dostane se tam tak, že hráč buď hodí potřebné číslo nebo hodí znak domečku.

Zachránění selata z kotlíku

Nejprve se musí některé prasátko dostat na políčko s obrázkem kotlíku (hodí potřebné číslo). Následuje spoluhráč, který hodí kostkou barvy selata v kotlíku:



- hodí 1, 2 nebo 3: hráč vybere prasátko stejné barvy a posune ho o tolik políček jako hodil kostkou. Směr, kterým prasátko vyskočí z kotlíku, závisí na poloze vlka (pryč od něho).
- hodí znak domečku: hráč vybere prasátko a postaví ho do libovolného domečku (viz také pravidla pro políčka domečků).
- hodí vlka, tak musí prasátko zůstat v kotlíku a hráč přesune vlka na další vlčí políčko. Následuje spoluhráč.

Připomínka: Následující hráč nesmí házet stejnou kostkou jako předchozí hráč (viz také „Tah prasátkem“).

Poznámka

- Z kotlíku se smí v 1 tahu zachránit jen 1 prasátko. Je-li v něm ještě další, může ho zachránit následující hráč hodem kostky té barvy, jaké je prasátko v kotlíku.
- Prasátko, které se již dostalo do hotového cihlového domečku, může ho zase opustit, aby zachránilo prasátko z kotlíku.

Konec hry

Když jsou všechna 3 prasátka v cihlovém domečku, vyhráli jste. Když má vlk všechna 3 prasátka v kotlíku, tak zvítězil on.