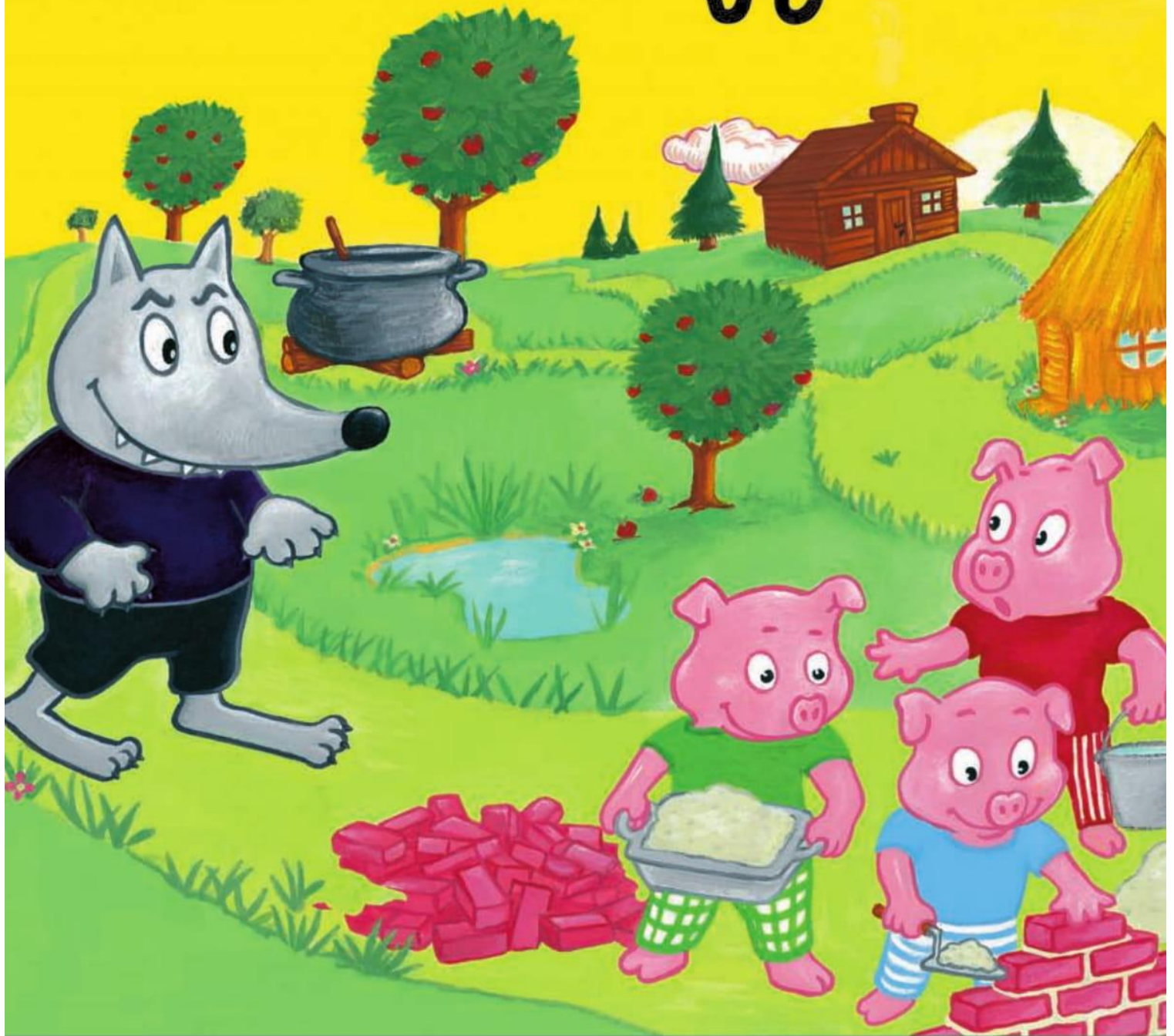


Woolfy



4-8

lat
ans
years
años
Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS



Woolfy

Zawartość opakowania :



x 3

x 3

Wiek : 4-8 lat

Ilość graczy : 1-4

Zawartość opakowania :

Plansza do gry 1 szt.

Figurka wilka 1 szt.

Figurki świnek 3 szt.

Kociołek 1 szt.

Domek 1 kpl.

Kostki do gry 3 szt.



Cel gry :

Należy pracować razem, żeby wybudować chatkę i zaprowadzić do niej świnki zanim złapie je wilk.



Zanim zaczniesz:

Ustaw trzy małe świnki i wilka na polach przeznaczonych dla nich (oznaczone kolorami). Kociołek ustaw na palenisku, zaś fundamenty domku na czerwonym prostokącie. Należy pracować razem, żeby wybudować chatkę i zaprowadzić do niej świnki zanim złapie je wilk.

Zasady gry:

Zaczynamy od najmłodszego gracza i przesuwamy pionkami dookoła planszy. Każdy gracz wybiera, którą świnka chce grać, bierze kostkę o tym samym kolorze co jego świnka i rzuca:

-jeśli kostka pokaże 1,2 lub 3, wtedy gracz przesuwa się o tyle pól na planszy (zobacz „ruch świnką”)

-jeśli kostka pokaże postać wilka, wtedy gracz porusza wilkiem (zobacz „ruch wilkiem”)

-jeśli kostka pokaże domek, wtedy gracz umieszcza swoją świnkę w jednym ze swoich domków lub pozostaje w miejscu.

Następnie kostka rzuca kolejny gracz.

Ruch wilkiem:

wilk może poruszać się tylko zgodnie ze wskazówkami zegara, wilka przesuwa się jedynie na pola oznaczone jego postacią, tylko na nich może się znajdować, na zasadzie: jeden rzut kostką z wilkiem, jeden ruch wilkiem.

Ruch świnką: Jeśli świnka opuści raz pole startowe, nie może do niego wrócić, świnką możemy poruszać się zgodnie lub w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara.

Ważne:

ta sama świnka nie może zrobić ruchu dwa razy w jednym rzucie kostką: jeden rzut, jeden ruch. Każdy gracz rusza swoją kostką. Jedna świnka może wykonać dwa ruchy pod rząd w przypadku gdy pozostałe dwie świnki są w kociołku lub w domku z cegieł.

Cel gry :

Należy pracować razem, żeby wybudować chatkę i zaprowadzić do niej świnki zanim złapie je wilk. Domki: Kiedy świnka znajduje się w jednym z domków, jest bezpieczna, wilk nie może jej złapać. W ceglany domku świnka może się znaleźć wtedy, gdy zostanie on ukończony. Za każdym razem, gdy świnka stanie na polu z ceglami może postawić jedną cegłę na rusztowaniu. W ceglany domku muszą znaleźć się wszystkie świnki, kiedy jedna już tam jest, wystarczy, że na kostce innej świnki pokaże się domek, wtedy może ona od razu do niego wskoczyć.

Ważne:

W jednym czasie w domku z siana może ukrywać się tylko jedna świnka, w domku z drewna mogą znajdować się dwie świnki, a w ceglany trzy. Wtedy gra się kończy.

Kociołek:

Świnka łąduje w nim, gdy stanie na polu oznaczonym kociołkiem.

Wtedy kostką rzuca następny gracz.

Gracz, żeby uratować świnkę rzuca kostką uwięzionej świnki.

-jeśli kostka pokaże 1,2 lub 3 wtedy zabiera uwięziona świnkę i porusza ją tyle pól ile wskazała kostka i świnka jest wolna;

-jeśli kostka pokaże domek, kładzie świnkę na którymś z domków;

-jeśli kostka pokaże wilka, świnka musi pozostać w kociołku i wtedy porusza się wilk. Potem rzuca kolejny gracz.



Ważne:

Jeśli w kociołku jest więcej świnek, tylko jedna świnka może być uwolniona za jednym razem, inne uwięzione świnki muszą czekać na swoją kolej. Jeśli jedna świnka jest w kociołku a druga ukryta w domku, może wyjść z domku, żeby uratować swoją przyjaciółkę.

Kto wygrywa?

Świnki wygrywają, jeśli wszystkie znajdują się w ukończonym domku z cegły. Natomiast jeśli wszystkie trzy świnki w jednym czasie znajdują się w kociołku, wtedy wygrywa wilk.