

Spielregeln



Kooperatives Spiel

Alter: 5 – 9 Jahre

Anzahl der Spieler: 2 – 4



Inhalt

- 1x ausklappbares Spielbrett
- 3 Schweinchenfiguren (farblich gekennzeichnet)
- 1x Wolfsfigur
- 1 Kessel (für 3 Schweine)
- 3 Würfel (Farbe passend zu den Figuren)
 - Ferkel; Seiten: 1, 2, 3, 2x Wolf, 1x Haus)
- 1x Backsteinhaus (Fundament + 4 Gebäudeteile)

Tor des Spiels

Baut gemeinsam ein Backsteinhaus und versteckt darin die kleinen Schweinchen vor dem Wolf.

Spielvorbereitung

Stelle die drei kleinen Schweinchen und den Wolf auf ihre jeweiligen Startfelder. Platziere den Kessel des Wolfes und die Fundamente des Backsteinhauses auf ihren jeweiligen Feldern auf dem Spielbrett.



Spielfortschritt

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt: Er würfelt mit einem Würfel in der gleichen Farbe wie das Schwein, mit dem er spielen möchte.

- Bei einer gewürfelten 1, 2 oder 3 wird das Sparschwein um die gewürfelte Anzahl Felder vorgeschoben (siehe auch "Ferkelzug").
- Er warf einen Wolf: bewegt den Wolf (siehe auch „Wolf Move“).
- Ein Haus werfen: Der Spieler hat 3 Optionen:
 - * Das Ferkel wird sich jedes erdenkliche Haus bauen, um sich vor dem Wolf zu verstecken (wenn dieser ihm auf den Fersen ist).
 - * lässt das Schweinchen an seinem ursprünglichen Platz (überspringt einen Zug).
 - * Das Ferkel wird auf ein mit Ziegelsteinen ausgelegtes Quadrat gesetzt, um daraus ein Ziegelhaus zu bauen.

Wenn ein Spieler einen dieser Spielzüge ausführt, folgt ihm sein Teamkollege.

Wolfs Zug

Der Wolf bewegt sich nur im Uhrzeigersinn und nur auf den Feldern mit einem Wolfssymbol – von einem Wolfsfeld zum nächsten. Befindet sich ein oder mehrere Ferkel auf dem Weg von einem Wolfsfeld zum nächsten, stößt der Wolf sie in den Kessel. Der Teamkollege folgt ihm.

Zieh am Sparschwein

Sobald das Ferkel das Startfeld verlässt, darf es während des Spiels nicht mehr dorthin zurückkehren. Das Ferkel kann sich im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen.

Achtung: Es ist nicht möglich, zweimal hintereinander dasselbe Schwein zu würfeln (der nächste Spieler muss einen Würfel einer anderen Farbe als der vorherige Spieler werfen); Ausnahme: • wenn sich die anderen beiden Ferkel im Kessel befinden.

- wenn die anderen beiden Schweine im Backsteinhaus sind

Spielregeln



Häuser

Wenn das Schwein im Haus steht, ist es vor dem Wolf sicher. (Stellen Sie es nicht auf den Platz vor dem Haus, sondern direkt auf den Platz vor dem Haus.)

Um das Schwein ins Haus bringen zu können:

- Sie müssen eine Zahl würfeln, damit sie direkt dorthin geht (selbst ein Haus zählt als Feld).
- Du musst ein Hausschild aufstellen

Wenn das Schwein das Haus verlassen will, zählt auch der Platz vor dem Haus mit.

Achtung: In einem Strohhaus darf nur 1 Schwein untergebracht werden, in einem Holzhaus maximal 2, und alle 3 Ferkel können in einem Ziegelhaus untergebracht werden (das Ziegelhaus muss jedoch bereits gebaut sein).

Bau eines Backsteinhauses, bevor die Ferkel einziehen

Um ein weiteres Backsteinhaus-Teil hinzuzufügen, muss das Schwein auf dem Feld vor dem Backsteinhaus stehen. Das Schwein kann dort platziert werden, indem man entweder die erforderliche Zahl oder das Haussymbol würfelt.

Das Schwein vor dem Topf retten

Zuerst muss ein Schwein auf dem Feld mit dem Kesselsymbol landen (würfeln Sie die erforderliche Zahl). Anschließend würfelt ein Mitspieler mit einem Würfel in der Farbe des Schweins im Kessel:



- Würfelt er eine, 2 oder 3: Der Spieler wählt ein Schwein der gleichen Farbe und bewegt es so viele Felder, wie er würfelt.
Der Würfel wurde geworfen. Die Richtung, in die das Ferkel aus dem Topf springt, hängt von der Position des Wolfes ab (weg vom Topf).
ihn).
- würfelt ein Hausschild: Der Spieler wählt ein Schwein und platziert es in einem beliebigen Haus (siehe auch Regeln für Hausquadrat).
- Würfelt der Spieler einen Wolf, muss das Schwein im Kessel bleiben und der Spieler bewegt den Wolf auf das nächste Wolfsfeld.

Als Nächstes kommt der Teamkollege.

Zur Erinnerung: Der nächste Spieler darf nicht mit demselben Würfel wie der vorherige Spieler würfeln (siehe auch „Ferkelzug“).

Notiz

- Pro Runde kann nur 1 Ferkel aus dem Kessel gerettet werden. Befindet sich noch ein weiteres Ferkel darin, kann dieses ebenfalls gerettet werden.
Der nächste Spieler kann das Schwein retten, indem er einen Würfel mit der gleichen Farbe wie das Schwein im Topf wirft.
- Ein Ferkel, das bereits das fertige Backsteinhaus betreten hat, kann es wieder verlassen
Das Schwein wurde vor dem Kochtopf gerettet.

Spielende

Wenn alle drei Schweinchen im Backsteinhaus sind, gewinnst du. Wenn der Wolf alle drei Schweinchen im Kessel hat, gewinnt er.

Spielautoren: Grégory Kirsbaum und Alex Sanders