

Kooperatív játék

Kor: 5 – 9 év

Játékosok száma: 2 – 4



Tartalomjegyzék

- 1x kihajtható játéktábla
- 3x malac figura (színkóddal)
- 1x farkas figura
- 1x üst (3 malacnak)
- 3x dobókocka (a figurák színével megegyező malac; oldalak: 1, 2, 3, 2x farkas, 1x ház)
- 1x téglaház (alap + 4 épületelem)

Ameccsgólya

Építsetek együtt egy téglaházat, és rejtsetek el benne a kismalacokat a farkas elől.

Játék előkészítése

Helyezzétek a 3 kismalacot és a farkast a megfelelő kezdőmezőikre. Helyezzétek a farkas üstjét és a téglaház alapjait a játéktábla megfelelő mezőire.



Játék előrehaladása

A játékot az óramutató járásával megegyező irányban játsszák. A legfiatalabb játékos kezd: dob egy ugyanolyan színű kockával, mint amilyen színű malaccal játszani szeretne.

- 1, 2 vagy 3 dobás esetén: a malacpersely a dobott mezők számával lép (lásd még „Malachúzás”).
- Farkast dobott: mozgatja a farkast (lásd még a „Farkas mozgása” részt).
- Házdobás: a játékosnak 3 lehetősége van:
 - * A malacka bármilyen házat épít, hogy elbújjon a farkas elől (amikor a nyomában van).
 - * a malacot az eredeti helyén hagyja (kihagy egy lépést).
 - * A malacot egy téglákkal kirakott négyzetre helyezzük, hogy téglaházat építsünk belőle.

Amikor egy játékos megteszi az egyik ilyen lépést, a csapattársa követi.

Wolf lépése

A farkas csak az óramutató járásával megegyezően és csak a farkas képével jelölt mezőkön mozog - egyik farkas mezőről a másikra. Ha egy/több malac áll az útvonalon az egyik farkas mezőről a másikra, a farkas a bográcsba taszítja/löki őket. A csapattárs követi.

Húzd ki a malacperselyt

Miután a malac elhagyta a kezdőmezőt, a játék során már nem térhet vissza oda. A malac az óramutató járásával megegyező vagy azzal ellentétes irányban mozoghat.

Figyelem: Nem dobhatsz kétszer egymás után ugyanazzal a malaccal (a következő játékosnak más színű kockával kell dobnia, mint az előző játékosnak); kivétel ez alól: • ha a másik két malac az üstben van.

- amikor a másik két disznó a téglaházban van

Házak

Amikor a malac a házban áll, biztonságban van a farkastól. (Ne a ház előtti mezőre, hanem közvetlenül a ház mezőjére helyezd.)

Ahhoz, hogy a disznót be lehessen tenni a házba:

- úgy kell dobnod, hogy az egyenesen oda essen (még egy ház is négyzetnek számít).
- ki kell dobnod egy háztáblát

Amikor a disznó el akarja hagyni a házat, a ház előtti négyzet is számít.

Figyelem: Szalmaházban csak 1 malac lehet, faházban maximum 2, téglaházban pedig mind a 3 malac lehet (de a téglaháznak már épültnek kell lennie).

Téglaház építése a malacok beköltöztetése előtt

Egy újabb téglaházelem lerakásához a malacnak a téglaház előtti mezőn kell állnia. A malacot vagy a kívánt szám dobásával, vagy a ház szimbólum dobásával lehet oda helyezni.

A disznó megmentése a fazékból

Először egy malacnak az üst képével jelölt mezőre kell érkeznie (dobj a megfelelő számmal).

Ezután egy csapattársad dob egy, az üstben lévő malac színével megegyező kockával:



- 1-es, 2-es vagy 3-as dobás: a játékos kiválaszt egy azonos színű malacot, és annyi mezőt mozgat vele, amennyit dobott a kockával. A malacka kiugrásának iránya a cserépből a farkas helyzetétől függ (távol a neki).
- házjelenet dob: a játékos választ egy malacot, és leteszi azt bármelyik házba (lásd még a ház négyzeteire vonatkozó szabályok).
- dob egy farkast, akkor a disznónak az üstben kell maradnia, és a játékos a farkast a következő farkasmezőre mozgatja. Ezután jön a csapattárs.

Emlékeztető: A következő játékos nem dobhat ugyanazzal a kockával, mint az előző játékos (lásd még a „Malac köre” részt is).

Jegyzet

- Egy körben csak 1 malacot lehet kimenteni az üstből. Ha van benne másik, akkor az is kimenthető.
A következő játékos megmentheti a malacot egy olyan színű kockával, amelyik megegyezik a fazékban lévő malac színével.
- Egy malac, amelyik már belépett a kész téglaházba, újra elhagyhatja azt, hogy megmentette a disznót a fazékból.

A játék vége

Amikor mind a 3 malac a téglaházban van, te nyersz. Amikor a farkas mind a 3 malacot betette az üstbe, ő nyer.