

vilac

Vilac - Réf. 2739

3+

Loup Vêtu ?



*Vite ! Mettez les cochons à l'abri dans leur maison
avant que le Loup ne soit tout habillé !*

*Quick ! Shelter the pigs in their house
before the Wolf is fully dressed !*

RÈGLE DU JEU / RULE



FR - Règle du jeu

- 2 à 3 joueurs
- Contenu du jeu : 1 plateau en bois (4 pièces de puzzle), 1 loup en bois (5 pièces à empiler), 3 pions (cochons), 3 maisons à construire (5 pièces chacune) et 1 dé.

Préparation du jeu :

Assembler les 4 pièces du plateau de jeu.

Version coopération :

But du jeu :

Ce jeu s'inspire de la célèbre comptine du XVIIIème siècle (Loup y-es-tu?) et de l'histoire des 3 Petits Cochons. Les cochons jouent ensemble contre le loup. Pendant qu'il s'habille, il faut construire rapidement la maison en paille, puis celle en bois et enfin celle en briques. Quand cette dernière est achevée (que le toit est posé), le jeu s'arrête, les cochons sont en sécurité et la partie est gagnée!

Attention, si le loup est prêt avant que la maison en briques ne soit construite, il peut souffler sur les constructions, et la partie sera perdue !!!

Déroulement du jeu :

Les 3 joueurs se placent sur la case départ. Le joueur qui imite le mieux le cochon commence. Il lance le dé.

Le dé indique :

 Le joueur avance son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué.

 On habille le loup (une pièce à la fois en commençant par les pieds) ou on souffle si le loup est entièrement vêtu.

 Le joueur peut enlever un habit au loup, ajouter une pièce à une maison, ou rejouer.

Cases spéciales :

 On commence à construire ou on ajoute 1 pièce à une maison.

 On commence à construire ou on ajoute 2 pièces à une maison.

 On retire une pièce sur la maison en construction.

Important : quand une maison est achevée, on ne peut plus la déconstruire.

 On ajoute 2 vêtements au loup. S'il ne reste que le chapeau à mettre, alors on le pose et on souffle.

Cas de figure :

• **Seule la maison de paille est achevée, le loup est tout habillé.**

Dans ce cas, si le joueur suivant lance le dé et tombe sur la face «chapeau», alors il doit souffler sur la maison de paille. Les cochons ne sont plus en sécurité, la partie est perdue! Tant que le loup n'a pas soufflé, la partie continue.

• **La maison de paille et de bois sont achevées, le loup est tout habillé.**

Dans ce deuxième cas, si le joueur suivant lance le dé et tombe sur la face «chapeau», alors il doit souffler sur la maison de paille. Les cochons sont encore protégés par la maison de bois. Si le joueur d'après tombe à nouveau sur «chapeau», il doit souffler sur la maison de bois. La partie est perdue! Tant que le loup n'a pas soufflé, la partie continue.

• Au moment où l'on pose le toit de la maison de brique, la partie est gagnée, les petits cochons sont sauvés!



Version Solo :

But du jeu :

Les cochons jouent chacun pour soi contre le loup. Dans cette variante, la maison de briques peut être soufflée, comme les autres. Pour gagner, chaque cochon doit construire sa maison et être le premier à **rejoindre sa case de départ** avant que le loup ne soit entièrement habillé et prêt à souffler.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur se place sur sa case de départ et choisit la maison qu'il veut construire. Celui qui imite le mieux le loup commence. Il lance le dé. On interprète les indications du dé et les cases spéciales comme dans la version coopérative.

Sauf :

 Le joueur peut enlever un habit au loup ou rejouer.

 Le joueur retire une pièce sur sa maison, même si elle est achevée.

Quand le loup est tout habillé, si le joueur suivant lance le dé et tombe sur la face « loup », il verra sa maison soufflée (par un autre joueur). **La partie est finie pour lui.**

Tant qu'un cochon n'a pas rejoint sa case de départ, sa maison risque d'être soufflée. Soyez rapides petits dodus!!

Cases départ Version Solo



On ne peut tomber qu'une fois par tour sur cette case. Une fois passé la boucle, on saute par-dessus.

Case départ Version Coopération



EN - Rules

- 2 - 3 players
- Game contents : 1 wooden tray (4 puzzle pieces), 1 wooden wolf (5 stackable pieces), 3 pawns (pigs), 3 houses to build (5 pieces each) and 1 die.

Preparation:

Assemble the 4 pieces of the game board.

Cooperative version:

Aim of the game:

This game is inspired by a famous 17th-century French rhyme (Where are you, Wolf?) and the story of the 3 Little Pigs. The pigs play together against the wolf. While he's getting dressed, they must quickly build the straw house, then the wooden house, and then the brick one. When the last house is completed (with the roof in place), the game ends: the pigs are safe and the game has been won!

Be careful though, if the wolf is ready before the brick house has been built, he can blow down the buildings, and the game will be lost!

How to play:

The 3 players place themselves on the starting square. The player who can do the best imitation of a pig starts. They roll the die.

The die indicates:

-     The player moves their pawn forward as many squares as the number indicated on the die.
-  The wolf is dressed (one piece at a time, starting with the feet), or blows down houses if he's already fully dressed.
-  The player can remove an item of the wolf's clothes, add a room to their house, or play again.

Special squares:

-  Begin building or add 1 room to a house.
-  Begin building or add 2 rooms to a house.
-  A room is removed from the house being constructed.
Important: when a house has been completed, it cannot be deconstructed.
-  Add 2 items of clothing to the wolf. If there is only the hat left to put on, put it on and blow down a house.

Examples:

- If only the straw house has been completed and the wolf is fully dressed.

In this case, if the next player rolls the dice and lands on the "hat" side, he must blow down the straw house. The pigs are no longer safe, the game is over! As long as the wolf has not yet blown down any houses, the game continues.

- The straw and wooden houses are completed, and the wolf is fully dressed.

In this case, if the next player rolls the die and lands on the "hat" side, he must blow down the straw house. The pigs will still be protected by the wooden house. If the next player lands on "hat" again, they must blow down the wooden house. The game is over! As long as the wolf has not yet blown down any houses, the game continues.



- Once the roof has been placed on the brick house, the game is won and the little pigs have been saved!



Solo version:

Aim of the game:

The pigs each play for themselves, against the wolf. In this variation, the brick house can be blown down, just like the others. To win, each pig must build their house and be the first to **reach their starting square** before the wolf is fully dressed and ready to blow down their houses.

How to play:

Each player places their piece on their starting square and chooses which house they want to build. Whoever can do the best imitation of a wolf starts. They roll the die. The symbols on the die and the special squares are interpreted in the same way as the cooperative version.

Except:



The player can remove an item of the wolf's clothing or play again.



The player removes a room from their house, even if it has already been completed.

When the wolf is fully dressed, if the next player rolls the dice and lands on the "wolf" side, their house will be blown down (by another player). **The game is then over for that player.**

As long as a pig has not made it back to its starting square, its house may be blown down. Be quick, little pigs!

Starting squares
Solo Version



You can only land on this square once per turn.
Once you've made your way around the board,
you jump over it.

Starting square
Cooperative Version



DE - Regeln des Spiels

- 2 bis 3 Spieler
- Spielinhalt: 1 Holzspielbrett (4 Puzzleteile), 1 hölzerner Wolf (5 Stück zum Stapeln), 3 Spielfiguren (Schweinchen), 3 aufzubauende Häuser (jeweils 5 Stück) und 1 Spielwürfel.

Spielvorbereitung:

Die vier Teile des Spielbretts zusammensetzen.



Kooperationsversion:

Ziel des Spiels:

Dieses Spiel ist inspiriert von dem berühmten Kinderreim aus dem 17. Jahrhundert, 'Loup y-es-tu?' (Wolf bist du da?) und der Geschichte der drei Schweinchen. Die Schweinchen spielen gemeinsam gegen den Wolf. Während er sich anzieht, müssen schnell das Strohhaus, dann das Holzhaus und schließlich das Ziegelhaus gebaut werden. Sobald letzteres fertiggestellt ist (wenn das Dach aufgesetzt ist), endet das Spiel, die Schweinchen sind in Sicherheit und das Spiel ist gewonnen! Aufpassen! Wenn der Wolf fertig ist, bevor das Ziegelhaus gebaut wurde, kann er auf die Gebäude weggesten und das Spiel ist verloren!!!

Spielverlauf:

Die drei Spieler stellen sich auf das Startfeld. Der Spieler, der das Schwein am besten nachahmt, beginnt. Er würfelt.

Der Würfel zeigt:

- Der Spieler rückt seine Spielfigur um so viele Felder vor, die der Augenzahl entspricht.
- Der Wolf wird angezogen (Stück für Stück beginnend mit den Füßen) oder man pustet, wenn der Wolf vollständig bekleidet ist.
- Der Spieler kann dem Wolf ein Kleidungsstück entfernen, einem Haus ein Stück hinzufügen oder erneut spielen.

Spezialfelder:

- Man beginnt zu bauen oder man fügt dem Haus **ein** Stück hinzu.
- Man beginnt zu bauen oder man fügt dem Haus **zwei** Stücke hinzu.
- Ein Teil wird aus dem Haus entfernt, das gerade gebaut wird.
Wichtig: Wenn ein Haus fertiggestellt ist, können keine Teile entfernt werden.
- Man kleidet den Wolf mit zwei Kleidungsstücken. Wenn nur noch der Hut aufgesetzt werden muss, wird dieser aufgesetzt und man beginnt zu pusten.

Möglicher Fall:

• **Das Stroh- und Holzhaus ist fertig und der Wolf ist vollständig bekleidet.**
In diesem zweiten Fall muss der nächste Spieler, wenn er den „Hut“ würfelt, auf das Strohhaus pusten. Die Schweine sind immer noch durch das Holzhaus geschützt. Würfelt der nächste Spieler erneut den „Hut“, muss er auf das Holzhaus pusten. Das Spiel ist verloren! Solange der Wolf nicht gepustet hat, wird die Partie fortgesetzt.

• **Nur das Strohhaus ist fertig, der Wolf ist vollständig bekleidet.**

In diesem zweiten Fall muss der nächste Spieler, wenn er den „Hut“ würfelt, auf das Strohhaus pusten. Die Schweine sind nicht mehr in Sicherheit, das Spiel ist verloren! Solange der Wolf nicht gepustet hat, wird die Partie fortgesetzt.

• **Wenn das Dach auf das Ziegelhaus aufgesetzt wurde, ist das Spiel gewonnen, die Schweinchen sind gerettet!**



Solo-Version:

Ziel des Spiels:

Die Schweinchen spielen jeder für sich gegen den Wolf. In dieser Variante kann das Ziegelhaus wie die anderen weggeblasen werden. Um zu gewinnen, muss jedes Schweinchen sein Haus bauen und als erstes **sein Startfeld erreichen**, bevor der Wolf vollständig angezogen und bereit ist, die Häuser wegzupusten.

Spielverlauf:

Jeder Spieler stellt sich auf sein Startfeld und wählt das Haus, das er bauen möchte. Wer den Wolf am besten nachahmt, beginnt. Er würfelt. Die Anweisungen der Würfel und der Spezialfelder werden genauso ausgeführt wie in der Kooperationsversion.

Ausnahme bilden die folgenden Fälle:



Der Spieler kann dem Wolf ein Kleidungsstück entfernen oder erneut spielen.



Der Spieler entfernt ein Teil aus seinem Haus, auch wenn es fertiggestellt ist.

Wenn der Wolf vollständig angezogen ist und der nächste Spieler den „Wolf“ würfelt, wird sein Haus von einem anderen Spieler weggepustet. **Die Partie ist für ihn beendet.** Solange ein Schwein nicht zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist, besteht die Gefahr, dass sein Haus weggepustet wird. Beilte euch, kleine knubbelige Freunde!!

*Startfelder
Solo-Version*



Man kann pro Spielzug nur einmal auf dieses Feld landen. Sobald die Schleife überwunden wurde, springt man drüber.

*Startfeld
Kooperationsversion*



ES - Normas del juego

- 2 a 3 jugadores
- Contenido del juego :1 tablero de madera (4 piezas de puzle), 1 lobo de madera (5 piezas apilables), 3 peones (cerditos), 3 casas para construir (5 piezas cada una) y 1 dado.

Preparación del juego:

Armar las 4 piezas del tablero de juego.

Versión cooperativa :

Objetivo del juego :

Este juego está inspirado en la famosa canción infantil francesa del siglo XVII (Loup y-es-tu?) y el cuento de los 3 cerditos. Los cerditos juegan juntos contra el lobo. Mientras que este se viste, hay que construir rápidamente la casa de paja, después la de madera y finalmente la de ladrillo. Cuando esta última está acabada (cuando se haya colocado el tejado), el juego se detiene, los cerditos están seguros y ¡la partida se ha ganado!

Atención, si el lobo está listo antes de que la casa de ladrillo se haya construido, puede soplar sobre los edificios, y ¡¡¡la partida estará perdida!!!

Desarrollo del juego:

Los 3 jugadores se colocan en la casilla de salida. El jugador que mejor imite al cerdito empieza. Este lanza el dado.

El dado indica :

    El jugador mueve su peón tantas casillas como el dado indique.

 Vestimos al lobo (una pieza cada vez comenzando por los pies) o soplamos si el lobo está completamente vestido.

 El jugador puede quitar una prenda al lobo, añadir una parte a una casa, o volver a jugar.

Casillas especiales :

 Empezamos a construir o añadimos 1 pieza a una casa.

 Empezamos a construir o añadimos 2 piezas a una casa.

 Retiramos una pieza de la casa en construcción.

Importante: cuando una casa está terminada, ya no se puede desarmar.

 Añadimos 2 prendas al lobo. Si solo queda el sombrero por poner, se lo ponemos y soplamos.

Casos en concreto:

- Solo la casa de paja está acabada, el lobo está completamente vestido.

En este caso, si el siguiente jugador lanza el dado y saca un «sombrero», debe soplar sobre la casa de paja. Los cerditos ya no están seguros, ¡la partida se ha perdido! Hasta que el lobo no haya soplado, la partida continúa.

- La casa de paja y de madera están terminadas, el lobo está completamente vestido.

En este segundo caso, si el jugador siguiente lanza el dado y cae en la cara «sombrero», debe entonces soplar sobre la casa de paja. Los cerditos están aún protegidos por la casa de madera. Si el siguiente jugador cae de nuevo en un «sombrero», debe soplar sobre la casa de madera. ¡La partida se ha perdido! Hasta que el lobo no sople, la partida continúa.

- En el momento en el que se coloca el tejado de la casa de ladrillo, la partida se ha ganado, ¡los cerditos están a salvo!



Versión solitaria:

Objetivo del juego:

Los cerditos juegan cada uno a lo suyo contra el lobo. En esta variante, la casa de ladrillo puede ser soplada, como las demás. Para ganar, cada cerdito debe construir su casa y ser el primero en **llegar a su casilla de salida** antes de que el lobo esté completamente vestido y listo para soplar.

Desarrollo del juego:

Cada jugador se coloca en su casilla de salida y elige la casa que quiere construir.

El jugador que mejor imite al lobo empieza. Este lanza el dado. Se interpretan las indicaciones del dado y las casillas especiales como en la versión cooperativa.

Excepciones:



El jugador puede quitar una prenda al lobo o volver a jugar.



El jugador retira una pieza de su casa, incluso si está terminada.

Cuando el lobo está totalmente vestido, si el siguiente jugador lanza el dado y saca un «lobo», le soplarán su casa (otro jugador). **La partida ha acabado para él.**

Hasta que un cerdito no llega a su casilla de salida, su casa corre el riesgo de ser soplada. ¡Sed rápidos pequeños gorditos!

Casillas de salida Versión solitaria



Solo se puede caer una vez por turno en esta casilla. Una vez pasado el círculo, saltamos por encima.

Casilla de salida Versión cooperativa



IT: Regole del gioco

- Da 2 a 3 giocatori
- Composizione del gioco: 1 tabellone in legno (4 pezzi di puzzle), 1 lupo in legno (5 pezzi da impilare), 3 pedine (maialini), 3 case da costruire (5 pezzi ciascuna) e 1 dado.

Preparazione del gioco :

Assemblare i 4 pezzi del tabellone.

Versione in collaborazione:

Scopo del gioco:

Questo gioco è ispirato alla famosa filastrocca francese del XVII secolo (Loup y-es-tu?) e alla storia dei 3 Porcellini. I maialini giocano insieme contro il lupo. Mentre il lupo si veste, bisogna costruire velocemente la casa di paglia, poi quella di legno e infine quella di mattoni. Quando quest'ultima è completata (posato il tetto), il gioco finisce, i maialini sono al sicuro e la partita è vinta!

Attenzione, se il lupo è pronto prima che la casa di mattoni sia terminata, può soffiare sulle costruzioni e la partita è persa!!!

Svolgimento del gioco :

I 3 giocatori si posizionano sulla casella di partenza. Inizia il giocatore che imita meglio il maiale. Lancia il dado.

Il dado indica :

    Il giocatore avanza la sua pedina di tante caselle quanti sono i numeri indicati.

 Si veste il lupo (un pezzo alla volta partendo dai piedi) o si soffia se il lupo è completamente vestito.

 Il giocatore può togliere un indumento al lupo, aggiungere un pezzo a una casa o rigiocare.

Caselle speciali :

 Si inizia a costruire o si aggiunge 1 pezzo a una casa.

 Si inizia a costruire o si aggiungono 2 pezzi a una casa.

 Si toglie un pezzo dalla casa in costruzione.
Importante: quando una casa è completata, non si può più smantellarla.

 Si aggiungono 2 indumenti al lupo. Se rimane da mettere solo il cappello, lo appoggiamo e soffiamo.

Casi di situazione:

- Solo la casa di paglia è completata, il lupo è completamente vestito.

In questo caso, se il giocatore successivo lancia il dado, e questo si ferma sulla faccia dove è rappresentato il "cappello", deve soffiare sulla casa di paglia. I maialini non sono più al sicuro, la partita è persa! Finché il lupo non ha soffiato, la partita continua.

- La casa di paglia e di legno sono completate, il lupo è completamente vestito.

In questo secondo caso, se il giocatore successivo lancia il dado, e questo si ferma sulla faccia dove è rappresentato il "cappello", deve soffiare sulla casa di paglia. I maialini sono ancora protetti dalla casa di legno. Se il giocatore successivo cade di nuovo sul "cappello", deve soffiare sulla casa di legno. La partita è persa! Finché il lupo non ha soffiato, la partita continua.



- Quando si mette il tetto della casa di mattoni, la partita è vinta, i porcellini sono salvi!



Versione da soli:

Scopo del gioco:

I maialini giocano da soli contro il lupo. In questa variante, la casa di mattoni può essere spazzata via, come le altre. Per vincere, ogni maialino deve costruire la propria casa ed essere il primo a raggiungere la propria casella di partenza prima che il lupo sia completamente vestito e pronto a soffiare.

Svolgimento del gioco:

Ogni giocatore si posiziona sulla propria casella di partenza e sceglie la casa che vuole costruire. Chi imita meglio il lupo inizia. Lancia il dado. Le indicazioni del dado e le caselle speciali sono da interpretare come nella versione in collaborazione.

Tranne:



Il giocatore può togliere un indumento al lupo o rigiocare.



Il giocatore toglie un pezzo dalla sua casa, anche se è completata.

Quando il lupo è completamente vestito, se il giocatore successivo lancia il dado, e questo si ferma sulla faccia dove è rappresentato il "lupo", vedrà la sua casa spazzata via (da un altro giocatore). **Per lui, la partita finisce qui.**

Finché un maialino non ha raggiunto la sua casella di partenza, la sua casa rischia di essere spazzata via.

Siate veloci, piccoli paffuti!!

Caselle di partenza Versione da soli



Si può cadere solo una volta per giro su questa casella. Una volta terminato il cerchio, la saltiamo.

Casella di partenza Versione in collaborazione



PT - Regras de jogo

- 2 a 3 jogadores
- Conteúdo do jogo: 1 tabuleiro de madeira (4 peças), 1 lobo de madeira (5 peças para empilhar), 3 peões (porcos), 3 casas para construir (5 peças cada) e 1 dado.

Preparação do jogo :

Monte as 4 peças do tabuleiro do jogo.

Versão colaborativa :

Objetivo do jogo:

Este jogo é inspirado na famosa canção infantil do século XVII (Lobo, onde estás?) e na história dos 3 Porquinhos. Os porcos jogam juntos contra o lobo. Enquanto ele se veste, é preciso construir rapidamente a casa de palha, depois a de madeira e por fim a de tijolos. Quando esta última estiver concluída (com o telhado colocado), o jogo acaba, os porcos estão em segurança e a partida é ganha!

Cuidado, se o lobo ficar pronto antes da casa de tijolos estar construída, ele pode soprar contra as construções, e a partida acaba!!!

Sequência do jogo :

Os 3 jogadores colocam-se na casa de partida. O jogador que imitar melhor o porco começa o jogo. Ele lança o dado.

O dado indica:

    O jogador avança o peão tantas casas quanto o número indicado.

 Veste-se o lobo (uma peça de cada vez a começar pelos pés) ou sopra-se se o lobo estiver totalmente vestido.

 O jogador pode tirar uma peça de roupa ao lobo, adicionar uma peça a uma casa ou voltar a jogar.

Casas especiais:

 Começa-se a construir ou adiciona-se 1 peça a uma casa.

 Começa-se a construir ou adiciona-se 2 peças a uma casa.

 Retira-se uma peça da casa em construção.
Importante: quando uma casa está concluída, não pode ser desconstruída.

 Adiciona-se 2 peças de roupa ao lobo. Se só faltar colocar o chapéu, põe-se essa peça e sopra-se.

Cenários :

• **Apenas a casa de palha está concluída se o lobo estiver completamente vestido.**

Neste caso, se o jogador seguinte lançar o dado e este cair com o lado do "chapéu", deve soprar contra a casa de palha. Os porcos já não estão seguros e a partida acaba! Enquanto o lobo não soprar, a partida continua.

• **As casas de palha e de madeira estão concluídas e o lobo estiver completamente vestido.**

Neste segundo caso, se o jogador seguinte lançar o dado e este cair bem ao lado do "chapéu", deve soprar contra a casa de palha. Os porcos ainda estão protegidos pela casa de madeira. Se ao jogador seguinte voltar a calhar o "chapéu", deve soprar contra a casa de madeira. A partida acaba! Enquanto o lobo não soprar, a partida continua.



- A partida é ganha e os porquinhos são salvos quando se coloca o telhado da casa de tijolos



Versão individual :

Objetivo do jogo :

Os porcos jogam cada um por si contra o lobo. Nesta variante, a casa de tijolos pode ser soprada, como as outras. Para ganhar, cada porco deve construir a sua casa e ser o primeiro a **regressar à casa de partida** antes de o lobo estar completamente vestido e pronto para soprar.

Sequência do jogo:

Cada jogador ocupa a sua casa de partida e escolhe a casa que deseja construir. Quem imitar melhor o lobo começa. Ele lança o dado. As instruções do dado e das caixas especiais são interpretadas como na versão colaborativa.

Exceto :



O jogador pode retirar uma peça de roupa ao lobo ou voltar a jogar.



O jogador retira uma peça da casa, mesmo que esteja completa.

Se o jogador seguinte lançar o dado e este cair com o lado do "lobo" quando o lobo está completamente vestido, a sua casa é destruída com o sopro (de outro jogador). **A partida acaba para esse jogador.**

Enquanto o porco não voltar à casa de partida, a sua casa corre o risco de ser destruída pelo sopro. Sejam rápidos, pequeninos!

Casas de partida

Versão individual



Não é possível pousar nesta casa mais do que uma vez por volta. Depois de se dar uma volta completa, salta-se esta casa.

Casa de partida

Versão colaborativa



NL - Spelregels

- 2 tot 3 spelers
- Het spel bevat : 1 houten spelbord (4 puzzelstukken), 1 houten wolf (5 stukjes om te stapelen), 3 pionnen (varkens), 3 huizen om te bouwen (elk 5 stukjes) en 1 dobbelsteen.

Voorbereiding van het spel :

Monteer de 4 stukken van het spelbord.

Versie met spelers die samenwerken :

Doel van het spel :

Dit spel is geïnspireerd op het beroemde 17e-eeuwse kinderliedje ('Loup y-es-tu?' 'Wolf, ben je daar?') en het verhaal van de 3 kleine biggetjes. De varkens spelen samen tegen de wolf. Terwijl hij zich aankleedt, moeten ze snel het huis van stro bouwen, dan het houten huis en ten slotte het stenen huis. Als het laatste klaar is (het dak is geplaatst), is het spel afgelopen, zijn de varkens veilig en is het spel gewonnen!

Maar als de wolf klaar is voordat het stenen huis is gebouwd, kan hij de andere huizen omver blazen en is het spel verloren!

Verloop van het spel :

De 3 spelers nemen plaats op het startvakje. De speler die het best een varken kan imiteren begint. Hij gooit de dobbelsteen.

Aanduiding van dobbelsteen:

 De speler schuift zijn pion zoveel velden naar voren als het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen.

 De wolf wordt aangekleed (één kledingstuk per keer te beginnen met de voeten) of er wordt geblazen als de wolf volledig aangekleed is.

 De speler kan een kledingstuk van de wolf verwijderen, een stuk aan een huis toevoegen of opnieuw spelen.

Speciale vakjes:

 Men begint te bouwen of voegt 1 stuk toe aan een huis.

 Men begint te bouwen of voegt 2 stukken toe aan een huis.

 Men neemt een stukje weg van een huis dat wordt opgebouwd.
Belangrijk: als een huis klaar is, kan men het niet meer afbreken.

 Men voegt 2 kledingstukken toe aan de wolf. Wanneer alleen de hoed nog overblijft, zet hem dan op en blaas.

Vakje met figuur :

- Alleen het huis van stro is voltooid, de wolf is volledig aangekleed.

In dit tweede geval moet de volgende speler op het huis van stro blazen als hij de dobbelsteen gooit en op de 'hoed' landt. De varkens zijn niet meer veilig, het spel is voorbij! Zolang de wolf niet blaast, gaat het spel door.

- De huizen van stro en hout zijn voltooid, de wolf is volledig aangekleed.

In dit tweede geval moet de volgende speler het huis van stro omver blazen als hij de 'hoed' gooit met de dobbelsteen. De varkens worden nog steeds beschermd door het houten huis. Als de volgende speler weer 'hoed' gooit, moet hij het houten huis omver blazen. Het spel is voorbij! Zolang de wolf niet blaast, gaat het spel door.



- De biggetjes zijn gered en het spel is gewonnen als het dak van het stenen huis wordt geplaatst!



Versie met spelers die elk voor zich spelen :

Doel van het spel :

De varkens spelen elk voor zich tegen de wolf. Bij deze variant kan het bakstenen huis net als de andere huizen worden omvergeblazen. Om te winnen, moet elk varken zijn huis bouwen en als eerste zijn startvakje weer bereiken voordat de wolf volledig gekleed is en klaar is om te blazen.

Verloop van het spel :

Elke speler neemt plaats op zijn startvakje en kiest het huis dat hij wil bouwen.

Degene die de wolf het beste imiteert, begint. Hij gooit de dobbelsteen. De aanduidingen van de dobbelsteen en de speciale vakjes zijn dezelfde als voor de versie waarbij samengewerkt wordt.

Behave :



De speler kan een kledingstuk van de wolf verwijderen of opnieuw spelen.



De speler verwijdert een stukje van zijn huis, zelfs als dit klaar is.

Als de wolf volledig aangekleed is en de volgende speler gooit 'wolf' met de dobbelsteen, dan wordt zijn huis omver geblazen (door een andere speler). **Het spel is voor hem voorbij.** Zolang een varken niet terugkeert naar zijn startvakje, kan zijn huis omver geblazen worden. Treuzel niet!

*Startvakjes
Versie met spelers die
elk voor zich spelen:*



*Je kunt maar één keer per beurt op dit veld landen.
Eenmaal voorbij, springen we eroverheen.*

*Startvakje
Versie met
samenwerkende spelers:*



SE - Spelets regler

- 2 - 3 spelare
- Innehåll: 1 spelplan (4 pusselbitar), 1 trä-varg (stapellek 5 bitar), 3 spelpjäser (grisar), 3 hus (5 bitar i varje), 1 tärning.

Förberedelser :
Pussla ihop spelplanen.

Samarbetsversion:

Spelets syfte :

Spelet är inspirerat av barnrimmet och sagan från 1600-talet. I spelet tävlar de tre grisarna mot vargen. Medan vargen staplas måste grisarna bygga halmhuset, trähuset och – till sist – tegelhuset. När det sista huset är färdigbyggt (taket är lagt) är spelet över: de tre små grisarna är säkra. Men var försiktig – om vargen staplas klart innan tegelhuset är byggt, kan han blåsa ner de andra husen och grisarna är hemlösa.

Spelregler :

De tre spelarna ställer sin pjäs i startrutan – den som bäst kan imitera en gris får börja.

Tärningen visar :



Spelaren flyttar sin spelpjäs så många steg som tärningen visar.



Spelaren staplar vargen med en bit.



Spelaren tar bort en stapelbit från vargen, lägga till en byggbit till ett hus, eller slå tärningen igen.

Specialrutor :



Spelaren börjar bygga, eller lägger till 1 bit till påbörjat hus.



Spelaren börjar bygga, eller får lägga till 2 bitar till påbörjat hus.



Spelaren tar bort en bit från det hus som är under uppbyggnad.
OBS! Om huset är färdigbyggt kan det ej monteras ner igen.



Spelaren staplar två bitar på vargen; om bara en bit återstår, lägger man på den och blåser.

Exempel:

• Endast halmhuset är byggt och vargen är färdigstaplad.

Om nästa tärningskast blir en hatt, måste spelaren blåsa på halmhuset. Huset rasar och grisarna förlorar. Om tärningskastet inte blir en hatt, fortsätter spelet till dess att någon måste blåsa.

• Husen av halm och trä är byggda och vargen är färdigstaplad.

Om nästa tärningskast blir en hatt, måste spelaren blåsa på halmhuset. Huset rasar, men grisarna är fortfarande säkra i trähuset. Spelet fortsätter till dess att någon måste blåsa.



- Alla husen är byggda : Vargen kan inte blåsa ned tegelhuset och grisarna är säkra!



Soloversion:

Spelets syfte:

Grisarna spelar var och en för sig mot vargen. I denna version av spelet kan även tegelhuset blåsas ned. För att vinna spelet måste man bygga sitt hus och återgå till startrutan innan vargen är staplad och börjar blåsa.

Spelförlopp:

Spelarna ställer sin pjäs i startrutan och man kommer överens om vem som ska bygga vilket hus – den som bäst kan imitera en varg får börja. Tärning och specialrutor tolkas som i den andra versionen.

Utom :



Spelaren kan ta bort en stapelbit från vargen, eller slå tärningen igen.



Spelaren tar bort en bit från sitt hus – även om det är färdigbyggt.

Om vargen är färdigstaplad och nästa tärningskast blir en hatt blir spelarens hus nedblåst (av en annan spelare) och hen är ute ur leken. Så länge en gris inte har återvänt till startrutan kan hans hus blåsas ned. Skynda, skynda!

*Startrutan
Soloversion*



Man kan bara landa på den här rutan en gång per tur. När man här passerat den en gång hoppar man över den.

*Startruta
Samarbetsversion*



DA - Regler for spillet

- 2 til 3 spillere
- Spilleets indhold: 1 træplade (4 puslespil), 1 træulv (5 stykker, som skal samles), 3 spillebrikker (gris), 3 huse, som skal bygges (5 stykker hver) og 1 terning.

Forberedelse af spillet :
Saml spillepladens 4 stykker.

Samarbejdsversion :

Målet med spillet :

Dette spil er inspireret af det berømte rim fra det 17. århundrede (Hvor er ulven?) og historien om de 3 små grise. Grisene spiller sammen mod ulven. Mens ulven klæder sig på, skal man hurtigst muligt bygge huset af strå, derefter det af træ og endelig det af mursten. Når sidstnævnte er færdigt (taget er på), slutter spillet, grisene er sikre, og spillet er vundet!

Vær forsigtig, for hvis ulven bliver klar, inden murstenshuset er færdigt, kan han puste på bygningerne, og spillet er tabt!!!

Spilleets forløb :

De 3 spillere stiller sig på startfeltet. Den spiller, der bedst kan efterligne en gris, begynder. Han/hun kaster terningen.

Tegningen viser :

 Spilleren flytter sin brik så mange felter, som tallet angiver.

 Man klæder ulven på (et stykke ad gangen, startende med fødderne), eller også puster man, når ulven er fuldt påklædt.

 Spilleren kan fjerne tøj fra ulven, sætte et stykke på et hus eller slå igen.

Særlige felter:

 Man begynder at bygge, eller man tilføjer 1 stykke til et hus.

 Man begynder at bygge, eller man tilføjer 2 stykker til et hus.

 Man fjerner et stykke fra huset, der er under opførelse.

Vigtigt: Når et hus er færdigt, kan det ikke skilles ad.

 Man sætter 2 stykker tøj på ulven. Hvis der kun er hatten tilbage at sætte på, sætter man den på og puster.

Eksempel :

- Kun stråhuset er færdigt, ulven er fuldt påklædt.

I det andet tilfælde, hvis den næste spiller kaster terningen og lander på "hat", så skal han puste på stråhuset. Grisene er ikke sikre længere, spillet er slut! Så længe ulven ikke har pustet, fortsætter spillet.

- Husene af strå og træ er færdigt, ulven er fuldt klædt på.

I det andet tilfælde, hvis den næste spiller kaster terningen og lander på "hat", så skal han puste på stråhuset. Grisene er stadig sikre i træhuset. Hvis den næste spiller lander på "hat" igen, skal han puste på træhuset. Spillet er tabt! Så længe ulven ikke har pustet, fortsætter spillet.



- Når man sætter taget på murstenshuset, vinder man spillet og redder de små grise!



Solo-version :

Målet med spillet :

Grisene spiller hver for sig mod ulven. I denne variant kan murstenshuset pustes omkuld, lige som de andre. For at vinde, skal hver gris bygge sit hus og være den første til at **nå tilbage til startfeltet**, før ulven har klædt sig på og er klar til at puste.

Spilleets forløb :

Hver spiller stiller sig på sit startfelt og vælger det hus, han/hun vil bygge.

Den, der bedst kan efterligne en ulv, begynder. Han/hun kaster terningen. Terningen og de specielle felter virker lige som i samarbejds-versionen.

Undtagen:



Spilleren kan fjerne et stykke tøj fra ulven eller slå igen.



Spilleren fjerner et stykke fra sit hus, selvom det er færdigt.

Når ulven er fuldt påklædt, og hvis den næste spiller kaster terningen og lander på "ulv," så pustes hans/hendes hus omkuld (af en anden spiller). **Spillet er slut for denne spiller.** Så længe en gris ikke er nået tilbage til startfeltet, risikerer dens hus at blive pustet omkuld.

Skynd jer små grise!!

*Startfelt
Solo-version:*



Man kan kun lande på dette felt en gang pr. tur. Når man er nået rundt, springer man over det.

*Startfelt
Samarbejds-version:*



Loup Yétu ?



vilac

Route de la Grange au Gui
39260 Moirans en Montagne
FRANCE