

Zasady gry

Woofy

Gra kooperacyjna

Wiek: 5-9 lat

Liczba graczy: 2-4

Zawartość:

- 1 plansza do gry
- 3 figurki świnek (w różnych kolorach)
- 1 figurka wilka
- 1 kociołek
- 3 kostki (po jednej dla każdej świnki, o bokach: 1,2,3, Wilk, Wilk, Domek)
- 1 domek z cegieł (do zbudowania z 4 elementów)



Cel gry:

Należy pracować razem, żeby wybudować domek z cegieł i zaprowadzić do niego świnki, zanim złapie je wilk.

Przygotowanie gry:

Ustaw figurki wilka i świnek na przeznaczonych dla nich polach (oznaczone kolorami). Kociołek ustaw na palenisku na środku planszy, a fundamenty domku na czerwonym prostokącie.



Przebieg gry:

Każdy z graczy rozgrywa rundę, zaczynając od najmłodszego. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz decyduje, którą małą świnką chce wykonać ruch i rzuca przypisaną do niej kostką (tego samego koloru).

- Jeśli gracz wyrzuci 1, 2 lub 3, przesuwają świnkę o wylosowaną liczbę pól (zobacz dział "Przesuwanie świnek" poniżej),
- Jeśli gracz wylosuje Wilka, porusza jego figurką (zobacz dział "Przesuwanie wilka" poniżej),
- Jeśli gracz wylosuje Dom, ma do wyboru poniższe opcje:
 - umieścić małą świnkę w jednym z domków, aby ukryć ją przed wilkiem (jeśli znajduje się w pobliżu),
 - zostawić małą świnkę na swoim miejscu (nie się nie dzieje),
 - przesunąć się na pole z cegłą, aby zbudować kolejną część domu.

Czas na kolejkę następnego gracza.

Przesuwanie wilka

Wilk może się poruszać jedynie zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół planszy i tylko skacząc z jednego "wilczego" pola na drugie. Jeśli mała świnka przesunie się na lub minie pole zajęte przez wilka, musicie umieścić ją w kotle! Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Przesuwanie małych świnek

Kiedy wszystkie trzy świnki opuszczają pole startowe, nie mogą już tam wrócić do końca gry. Świnki mogą się poruszać zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub odwrotnie, to zależy od gracza.

Ważne: ta sama świnka nie może zostać przesunięta dwa razy pod rząd (gracz nie może użyć tej samej kostki, co gracz przed nim) za wyjątkiem gdy:

- dwie pozostałe świnki znajdują się już w kotle,
- dwie pozostałe świnki znajdują się już w ceglany domku.

Ukrywanie się w domku

Kiedy mała świnka znajduje się w jednym z domków, wilk jej nie zagraża. Umieść świnki w domkach, nie na polach przed nimi.

Mała świnka może zostać umieszczona w domku jeśli:

- wyładuje w nim, bo liczba wylosowanych oczek wypada na pole z domkiem (domek liczy się jako pole),
- gdy gracz wylosuje Dom na kostce,

Gdy mała świnka chce opuścić domek w którym się znajduje, pole przed domkiem liczy się jako pierwsze, na które świnka musi się przesunąć.

Ważne: tylko jedna świnka może się znajdować w domku ze słomy; tylko dwie świnki mogą się znajdować jednocześnie w domku z drewna, ale wszystkie trzy mogą się znajdować jednocześnie w domku z cegły (jeśli tego dokonają, wygrywają grę! Ale pamiętajcie, najpierw trzeba ten domek zbudować!).

Budowanie domku z cegieł

Aby zbudować kolejną część domku z cegieł (ściany lub dach), mała świnka musi znaleźć się na polu z cegłą przed ceglany domkiem. Stanie się tak, gdy mała świnka bezpośrednio stanie na tym polu lub kiedy gracz wylosuje Dom na kostce.

Uratowanie małej świnki z kociołka

Aby uratować świnkę z kociołka, mała świnka musi najpierw wyładować na jednym z dwóch pól z garnkiem, gdy wylosuje 1, 2 lub 3. Następnie czas na rundę kolejnego gracza.



Ten gracz rzuca kostką tego samego koloru co jedna ze świnek w kociołku.

- Jeśli gracz wylosuje 1, 2 lub 3 może wyciągnąć świnkę z kociołka i przesunąć ją o wskazaną liczbę pól. Mała świnka może się więc przesunąć na jedno z pól z garnkiem (w zależności gdzie na planszy znajduje się wilk).
- Jeśli gracz wylosuje na kostce Dom, zabiera świnkę z kociołka i umieszcza ją w jednym z domków (zobacz "Ukrywanie się w domku").
- Jeśli gracz wylosuje na kostce Wilka, świnka zostaje w kociołku, a zamiast niej porusza się wilk.

Następnie czas na rundę kolejnego gracza.

Pamiętaj: Kolejny gracz nie może rzucać tą samą kostką, co poprzedni gracz (zobacz: Przesuwanie małych świnek)

Wyjaśnienia

- Nie możesz uratować więcej niż jednej świnki w tym samym czasie. Jeśli dwie małe świnki znajdują się w kociołku, następny z graczy może rzucić kostką w swojej rundzie, aby uratować kolejną świnkę.
- Mała świnka, która jest bezpieczna w ceglany domku, może wyjść, aby uratować inną świnkę z kociołka.

Koniec gry

Wszyscy gracze wygrywają, gdy trzy świnki znajdują się w całości zbudowanym ceglany domku! Wilk wygrywa, gdy wszystkie trzy świnki znajdują się jednocześnie w kociołku!