




SZABÁLYFÜZET



A JÁTÉK CÉLJA

Kismalacként a leghőbb vágyad, hogy egy erős és gyönyörű házat építs, ahol átvészeld a hideg téli éjszakákat. Ahhoz, hogy ezt megtegyed, nem lesz szükséged kőműveskanálra, sem állványokra. Az álmházad megépítéséhez a kockák lesznek segítségedre. De vigyázz: a farkas a közelben ólálkodik, és csak egy gondolat jár a fejében: földig rombolni a szép kis házikódat!

TARTOZÉKOK

- 36 **Ház** lapka (1) 12 szalma, 12 fa és 12 tégl. Mindhárom típusú építő anyaghoz 4 ajtó, 4 ablak és 4 tető lapka tartozik.
- 5 különleges kocka (2), ebből háromon található **Farkasfej** 
- **Farkaskerek.** (3)
- 6 különböző **Jutalom** kártya (lásd a szabályfüzet végén).

ELŐKÉSZÜLETEK





- Helyezzétek a 36 **Ház** lapkát az asztal közepére három oszlopban (szalma, fa, tégl). Minden oszlophoz tartozzon három sor: **Ajtó**, **Ablak** és **Tető** kupac. Keverjétek meg mindegyiket a játék kezdetekor.
- A kockákat és a **Farkaskereket** helyezétek a kupacok mellé.

A JÁTÉK MENETE




Az a játékos, aki legrégebben látott malacokat (vagy farkasokat) lesz a kezdő játékos. Ezután a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A körödben dobj a kockákkal és az eredménynek megfelelően építs egy vagy több házat.

Dobj a kockákkal!

1. Maximum **háromszor** dobhatsz.
2. Először dobj mind az öt kockával és tedd félre azokat, amelyeket meg szeretnéd tartani.
3. A következő két dobásban újradobhatsz az összes kockával, vagy csak azokkal, melyeknek az eredményét nem szeretnéd megtartani (azokkal is újra dobhatsz, amiket korábban félretettél).
4. Ha **Farkasfej**  az eredménye egy dobásnak, azt tedd félre. Ebben a körben ezzel nem dobhatsz újra.

Nem szükséges újradobnod a kockákkal. Bármikor dönthetsz úgy, hogy befejezed a körödet; azonban mindenképp meg kell állnod a harmadik dobásod után, vagy ha két **Farkasfejet**  dobtál (lásd, a **Jön a Farkas!** résznél).

Építkezz!

A köröd végén a dobott szimbólumoknak megfelelően (  ) vásárolj egy vagy több **Ház** lapkát.

- **2 azonos szimbólum** (2 ajtó, 2 ablak, 2 tető) lehetővé teszi, hogy a dobott szimbólumnak megfelelő lapkát vásárolj a **szalma** kupacból.
- **3 azonos szimbólum** (3 ajtó, 3 ablak, 3 tető) lehetővé teszi, hogy a dobott szimbólumnak megfelelő lapkát vásárolj a **szalma** vagy a **fa** kupacból.
- **4 azonos szimbólum** (4 ajtó, 4 ablak, 4 tető) lehetővé teszi, hogy a dobott szimbólumnak megfelelő lapkát vásárolj a **szalma**, a **fa** vagy a **tégla** kupacból.

Ha lehetőséged van rá, akkor mindenképp vásárolnod kell legalább egy **Ház** lapkát. Két különböző lapkát is vásárolhatsz a köröd folyamán.



VAGY



A megvásárolt elemeket helyezd magad elé az alábbiaknak megfelelően:

- A ház építése mindig az ajtóval vagy az ablakkal kezdődik.
- Az ablak lapkát minden esetben ajtó vagy egy másik ablak lapkára lehet rakni, kivéve, ha legalsó elemként használod.
- A tető minden esetben az ajtó vagy ablak fölé kerül.
- **Egy házhoz felhasználható mindhárom féle építőanyag (szalma, fa, tégl).**
- Egy háznak több ablaka, de csak egy ajtaja és teteje lehet. Az ablak alá kerülhet ajtó, de csak akkor, ha a háznak nincs teteje.
- Akkor számít egy ház **befejezettnek**, ha tető épül rá, még akkor is, ha nincs ajtaja. **Egy befejezett házhoz további lapkák nem építhetőek.**
- Párhuzamosan több házat is építhetsz, még akkor is, ha egyik sincs befejezve.

Ebben a példában a szalma ajtót a középső téglaház ablaka alá kell építeni. Nem helyezhető a jobb oldali házhoz, mivel már van teteje; a bal oldali házhoz szintén nem helyezhető, mert már van ajtaja. A szalma ajtóval egy új ház építését is el lehet kezdeni.



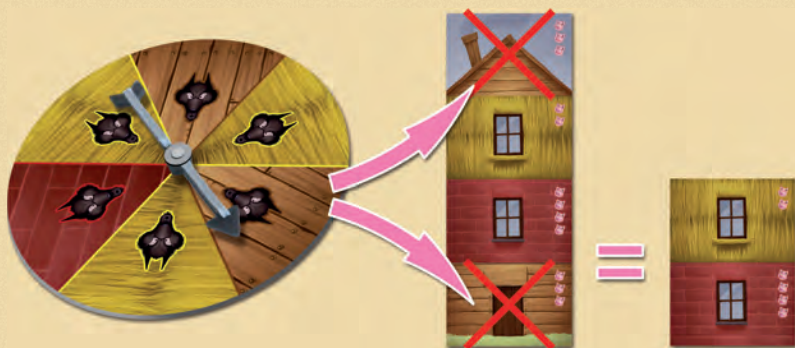
*A **Ház** lapkákon látható malac fejek  nemcsak a lapkák árát mutatja, hanem azt is, hogy mennyi pont jár értük a játék végén.*

Jön a Farkas!

Kettő vagy több **Farkasfej**  dobása esetén jön a Farkas!

Nem dobhatsz többet a kockákkal és nem vásárolhatsz **Ház** lapkákat. Ehelyett lerombolhatod egy másik játékos házát:

1. Válassz egy ellenfelet és határozd meg, hogy melyik házát szeretnéd lerombolni (nem számít, hogy a ház készen van, vagy sem).
2. Vedd kézbe a **Farkaskereket** és forgasd meg úgy, hogy a mutató legalább egyszer körbeforogjon. **Az igazán kemény játékosoknak ajánljuk, hogy a kézzel való forgatás helyett fűjják meg a mutató egyik végét!** Gyakoroljatok!
3. A mutató vége megmutatja, hogy milyen típusú anyag semmisül meg (szalma, fa vagy tégl). A célpont házból minden olyan típusú lapkát el kell távolítani, ami a pörgetés eredményével megegyezik.



Amennyiben, egy házból csak a tető marad meg, az összedől. Távolítsátok el a játékból. Ha egyik ellenfelednek sincs lerombolható háza, akkor a köröd véget ér.

🐾 A JÁTÉK VÉGE 🐾

2 játékos esetén a játéknak vége, ha **2 Ház lapka kupac** kifogy

3 játékos esetén a játéknak vége, ha **3 Ház lapka kupac** kifogy

4 játékos esetén a játéknak vége, ha **4 Ház lapka kupac** kifogy

5 játékos esetén a játéknak vége, ha **5 Ház lapka kupac** kifogy

Pontszámítás!

A játék végén minden játékos összeszámolja győzelmi pontjait az alábbi módon:

- A **tető nélküli házakat ki kell dobni**, győzelmi pont nem jár értük.
- A befejezett ház **minden egyes lapkája**:
 - 2 pont, ha *Szalma* lapka (🐾🐾),
 - 3 pont, ha *Fa* lapka (🐾🐾🐾),
 - 4 pont, ha *Tégla* lapka (🐾🐾🐾🐾).
- Add össze a **Ház** lapkákért járó pontokat. Ezután adj **egy bónusz pontot a lapkáidon található minden egyes virágcserepért** és további egyet minden egyes befejezett házad után.
- A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a legtöbb házat felépített játékos nyer. Ha még ezután is döntetlen az állás, akkor mindkét játékos győztesnek minősül.



$$9 + 1 + 4 + 2 = 16$$

🐾 JÁTÉKVARIÁCIÓ TAPASZTALT MALACOKNAK 🐾

Tegyétek játékba **Jutalomkártyákat**, úgy, hogy mindenki számára jól látható legyen.

Némelyik jutalom kártyát a játék közben szerezheted meg (+2); a többi a végén (+3).

Többet is szerezhetsz, az értékeik összeadódnak.

A játék végén a játékosok a normál szabályok szerint összeadják a pontjaikat, viszont nem kapnak bónusz pontot a virágcserepekért és a befejezett házakért. Helyettük a **Jutalomkártyákkal** szerezhetnek pontokat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a legtöbb házat felépített játékos nyer. Ha még ezután is döntetlen az állás, akkor mindkét játékos győztesnek minősül.



A JUTALMAK



Ezt a jutalomkártyát az kapja meg a játék végén, akinek a lapkáin a **legtöbb virágcserep** található. Döntetlen esetén, ezt a díjat senki nem kapja meg.



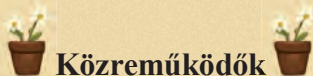
Ezt a jutalomkártyát az kapja meg a játék végén, akinek a **legtöbb befejezett háza** van (függetlenül attól, hogy hány emeletes a háza, illetve van ajtaja vagy sem). Döntetlen esetén, ezt a díjat senki nem kapja meg.



Ezt a jutalomkártyát az kapja meg a játék végén, akinek a **legmagasabb háza** van. A háznak rendelkeznie kell tetővel és ajtóval is. Döntetlen esetén, ezt a díjat senki nem kapja meg.



Ezt a jutalomkártyát az kapja meg, aki **legelőször felépít egy házat egy bizonyos anyagból**, és rendelkezik ajtóval, ablakkal és tetővel. A jutalomkártyát akkor is megtarthatja a játékos, ha a házat a Farkas időközben lerombolja.



Közreműködők

Játéktervező: Laurent Pouchain

Illusztrátor: Xavier Collette

Meseadaptáció: Benoît Forget

IELLO 309 Bd des Technologies
54710 LUDRES, FRANCE www.iello.info

A magyar változat munkatársai:

Fordítás: Cherubion Kft.

Nyomdai előkészítés: Ádám Krisztina

Korrektúra: Dobos Attila

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Magyarországon kizárólagosan forgalmazza a Delta Vision Kft.

Hungarian edition © Delta Vision, 2014

Minden jog fenntartva!



Baba Yaga

Ha jól szórakoztál A Három Kismalaccal, próbáld ki a Mese & Játék-sorozat második részét a Baba Yagát.



Könnyed és tartalmas szórakozás az egész család számára.

Variálható nehézség korosztály szerint.

Jérémie Caplanne játéka Vincent Joubert illusztrációival.