

Woofy



4-8 ans
years
años
Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS



Woofy

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 3

x 3

Et samarbejdsspil.

Alder : Fra 4 til 8 år
Antal deltagere : 1 til 4



Indhold:

- 1 spilleplade
- 3 grisebrikker (i forskellig farve)
- 1 ulvebrik
- 1 sort gryde (der kan indeholde de 3 små grise)
- 3 terninger i samme farve som grisene (der viser 1, 2, 3, to sider med "ulv", en side med "hus")
- 1 murstenshus samlet af fire dele.

Spilletets formål:

At det lykkes for spillerne sammen at få de 3 små grise sikkert i hus (efter at have bygget huset), før ulven fanger dem.

Forberedelse af spillet:

Placer de 3 små grise og ulven på deres respektive startfelter. Placer ulvens sorte gryde på feltet hertil på spillepladen. Anbring soklen til huset.



Spilletets gang:

Spillerne spiller en ad gangen efter hinanden i urets retning. Den yngste spiller begynder og spiller den terning, som har samme farve som den gris, han vil rykke med:

- Hvis terningen angiver 1, 2, eller 3: Spilleren rykker den lille gris det angivne antal felter frem (se nedenfor "Flytning af de små grise")
- Hvis terningen viser "ulv": Spilleren rykker ulven frem (se nedenfor "Flytning af ulven")
- Hvis terningen viser "hus": Spilleren kan, hvis han ønsker det, vælge at flytte grisebrikken ind i et hus. Hvis ikke lader han grisen blive, dér hvor den var før. (se "Hus" i det følgende).

Efter at spilleren har udført en af disse tre handlinger, er det den næste spillers tur til at spille.

Flytning af ulven

Ulven flyttes altid i retning med uret og kun til felterne "ulv" på spillepladen: Man flytter fra et "ulv"-felt til det næste "ulv"-felt.

Når en eller flere små grise befinder sig dér, hvor ulven passerer forbi, fanges den/de og flyttes til den sorte gryde.

Det er nu den næste deltagers tur til at spille.

Flytning af de små grise

Når de 3 små grise har forladt startfeltet, kan de ikke mere vende tilbage til dette felt.

De små grise flyttes efter ønske til venstre eller højre.

Bemærk: den samme grisebrik kan ikke spilles to gange i træk (spilleren skal vælge en anden gris end den, der lige er blevet spillet med) undtagen:

- Når de 2 andre små grise er i den sorte gryde
- Når de 2 andre små grise er i murstenshuset

Husene

Når en lille gris er placeret i et af husene, kan ulven ikke fange den. (Grisen placeres ikke på feltet foran huset med faktisk oven på huset)

For at placere en lille gris i et af husene, skal man enten:

- Lande på nøjagtig det felt, der udgør huset, når man flytter det antal felter, som terningen viser (huset tæller som et felt)
- Slå siden "hus" med terningen.

Når en lille gris vil gå ud af et hus, skal spilleren tælle feltet foran huset med.

Bemærk: I stråhytten kan der kun være 1 lille gris ad gangen, i træhuset kan der være 2 små grise, og i murstenshuset kan der være 3 små grise (og så har man vundet! Men man skal jo først bygge huset!)

"Murstenshuset" skal bygges, før grisene kan gå derind:

Hver gang en lille gris står på feltet "mursten" lige foran "murstenshuset", kan spilleren "bygge" på huset ved at tilføje en mur (eller til sidst taget, når alle tre mure er opført).

Når huset er færdigbygget, kan de små grise gå derind ligesom i de andre huse ved at slå det nøjagtige antal for at komme på feltet "mursten" eller ved at slå "hus" med terningen.

Hvordan kan man hjælpe en lille gris til at slippe væk fra ulven?

Allerførst skal det lykkes for en spiller at føre grisebrikken hen på et af de to felter "ud af gryden" (ved at slå det nøjagtige tal med terningen). Se felterne. Det er nu den næste deltagers tur til at spille.



Denne deltager kaster en terning med samme farve som en gris, der befinder sig i gryden:

- Hvis terningen angiver 1, 2, eller 3: Han tager grisen (den der har samme farve som terningen) ud af gryden og flytter den det antal felter, som terningen viser. Grisen kan selv vælge hvilket af de to "sorte gryde"-felter han vil bruge, alt efter hvor ulven befinder sig på spillepladen).
- Hvis terningen viser "hus" tager spilleren grisen op af gryden og placerer den efter eget ønske i et af husene (se "Huse")
- Hvis terningen viser "Ulv" kan grisebrikken ikke komme ud af gryden lige nu; og det er ulven der må rykke frem. Det er nu den næste deltagers tur til at spille.

(**Husk:** den følgende spiller kan ikke spille den samme gris, som den foregående spiller har spillet, se "Flytning af de små grise")

Bemærkninger:

- Kun én gris ad gangen kan reddes ud af den sorte gryde. Men den næste spiller kan kaste terningen for en at redde en anden lille gris, hvis der skulle være endnu en i gryden.
- En lille gris, der er ankommet til "murstenshuset", kan gå ud igen for at redde en anden lille gris ud af ulvens sorte gryde.

Hvem vinder?

Hvis alle de tre små grise kommer i sikkerhed i murstenshuset, har alle spillerne vundet!

Hvis ulven har fået alle de tre små grise i den sorte gryde, så er det ulven, der har vundet!