



**Ajánlott életkor:** 4-8 éveseknek

**Játékosok:** 1-4 játékos részére

**Tartalom:**

- 1 Wolfy játéktábla
- 3 különböző színű kismalac figura
- 1 farkas figura
- 1 főzőfazék (benne hely a 3 kismalacnak)
- 3 dobókocka a 3 különböző színű kismalacnak megfelelően, oldalain:1,2,3, 2 farkas és 1 ház jellel
- 1 fel nem épült téglaház 4 darabban

**A játék célja:** Együtt kell működni és a 3 kismalacot el kell juttatni biztonságosan a téglaházba (és először fel kell építeni a házat) mielőtt a farkas elkapja őket.

**A játék kezdése előtt:**

- Tegyük a 3 kismalacot és a farkas a nekik kijelölt kezdőmezőre.
- Tegyük a farkas főzőüstjét a neki kijelölt pontra a táblán.
- Helyezzük el a ház alapjait.

### **Játékszabály:**

A legfiatalabb játékos kezdhet, a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Az első játékos választhat, hogy melyik színű kismalaccal szeretne haladni és a választott színnek megfelelő dobókockával dob:

- ha 1, 2 vagy 3-at dob akkor annyit léphet a malaccal. (lásd a „haladás a kismalaccal” részt lentebb)
- ha „farkast” dob, akkor a farkassal halad (lásd a „lépés a farkassal” pontot lentebb)
- ha „házat” dob, akkor a játékos tegye a kismalacot a házba. Ha a játékos úgy dönt, hogy nem rakja a malacot a házba, akkor ott kell hagynia, ahol van. (lásd a „ház” pontot lentebb)

Amint a játékos befejezte a lépést, akkor a következő játékos jön.

**Lépés a farkassal:** A farkassal csak az óra járásával megegyező irányban lehet lépni a táblán és csak az egyik „farkas”mezőről a másik „farkas”mezőre. Ha azon a mezőn egy kismalac áll vagy át kell rajta haladni a farkassal azon a mezőn, akkor a kismalac az üstbe kerül. A következő játékos jöhet.

**Lépés a malacfigurával:** Miután mind a 3 kismalac elhagyta a kezdő mezőt nem térhetnek oda vissza a játék fennmaradó részében. A kismalacok mehetnek jobbra vagy balra, ahogy a játékos akarja.

**Fontos:** Ugyanazzal a malaccal nem lehet kétszer lépni sorjában (a játékosnak egy másik kockával kell dobnia, mint az előző játékos) kivéve ha:

- ha a 2 másik malac a fazékban van
- ha a 2 másik malac házban van

**Házak:** Amikor egy kismalac egy házon áll, akkor biztonságban van a farkastól. A malacokat ténylegesen a házra kell tenni nem pedig a ház előtti mezőre.

Csak akkor lehet egy malacot házba tenni ha:

- ha pont annyit léphet a dobott pontszám szerint (a házat egy mezőnek kell tekinteni)
- ha dobókockával „házat” dob a játékos

Ha egy kismalac el akarja hagyni a házat, amiben van, akkor a ház előtti mezőt is bele kell számolni a négyzetekbe.

**Fontos:** Egyszerre csak egy kismalacot lehet elrejtteni a szalmaházban  
Egyszerre csak két kismalacot lehet elrejtteni a rőzseházban  
Egyszerre mind a három kismalacot el lehet rejtteni a téglaházban. Ekkor megnyerték a játékot, de **Vigyázat:** először fel kell építeni a téglaházat.

**Használat előtt fel kell építeni a téglaházat:** Minden alkalommal, amikor egy kismalac rálép a „tégla” mezőre közvetlenül a téglaház előtt, akkor az abban a körben lévő a játékos hozzá tehet egy falat a házhoz (vagy a tetőt, de csak ha a 3 fal már fel van építve)

Amikor a ház megépült akkor a kismalacokat el lehet rejtteni benne, ha akkorát dobnak és lépnek előre, hogy

- a „tégla” mezőre érkeznek
- a kockával „házat” dobnak.

**Segítség, hogy a kismalac megmeneküljön a fazékból:** Először is, az egyik „kijöhet a fazékból” mezőre kell érkezni, amikor lelépi a kockával dobott számot a játékos. Azután a következő játékos jöhet.

Ez a játékos dob a fazékban csücsülő malac színének megfelelő kockával:

- ha 1, 2 vagy 3-at dobott, akkor a játékos kiveszi a fazékból a kocka színe szerinti malacot és annyit léphet vele ahányat dobott. A kismalac bármelyik „fazék” jelről elindulhat, attól függően, hogy hol van a farkas a táblán.
- Ha „házat” dob akkor a játékos kiveszi a malacot a fazékból és bármelyik házba beteheti (lásd „Házak” pontban)
- Ha „farkast” dob, akkor a kismalacnak a fazékban kell maradnia ahol volt és a farkassal lehet lépni. A játékot a következő játékos folytatja.

**Vigyázat:** A következő játékos nem dobhat ugyanazzal a kockával, amivel az előző játékos. (lásd „lépés a kismalacokkal” pontot)

**Figyelem:**

- Egyszerre csak egy kismalacot lehet kivenni a fazékból. A következő játékos a másik, fazékban lévő, kismalac színének megfelelő kockával dobhat.
- Egy kismalac, amelyik a téglaházban védve van, újra kijöhet, hogy megmentsen egy másik kismalacot a farkas fazékból.

**Ki nyer?** Minden játékos nyer, ha a 3 kismalac biztonságban van a téglaházban.

A farkas nyer, ha mind a 3 kismalac egyszerre van a fazékában.