

игра на взаимодействие

Возраст : 5–9 лет

Количество игроков : 2 à 4



Игровой комплект

- 1 игровое поле
- 3 фишки «поросята»
(у каждого поросенка своя расцветка)
- 1 фишка «волк»
- 1 котелок (в котором могут поместиться 3 поросенка)
- 3 игральные кости (тех же расцветок, что и поросята), каждая из которых имеет стороны «1», «2», «3», две стороны «волк» и одну сторону «дом»
- 1 «кирпичный дом», который собирается из 4 частей

Цель игры

Совместными усилиями привести трех поросят в кирпичный дом (предварительно построив его), прежде чем волк их поймает

Подготовка к игре

Три фишки «поросята» и фишка «волк» ставятся на свои начальные позиции. Котелок размещается на том месте, которое ему отведено на игровом поле. Устанавливается основание дома.



Процесс игры

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Игру начинает самый младший игрок. Он бросает игральную кость той же расцветки, что и поросенок, которого он хочет продвинуть.

- Если на игровой кости выпала сторона «1», «2» или «3», то игрок продвигает поросенка вперед на указанное количество клеточек (см. ниже «Перемещение поросят»).
- Если выпадает сторона «волк», то вперед продвигается волк (см. Ниже «Перемещение волка»).
- Если выпадает сторона «дом», то игрок может:
 - либо поместить поросенка в дом на свой выбор, чтобы там спрятаться (если волк находится близко)
 - либо оставить поросенка на прежнем месте (пропуск хода)
 - либо остановиться на клеточке «кирпичи» чтобы присоединить дополнительную часть дома.

После того, как игрок выполнил действие согласно выпавшей стороне кости, ход передается следующему игроку.

Перемещение волка

Волк всегда перемещается по часовой стрелке и только по клеточкам «волк» игрового поля: с одной клеточки «волк» на следующую клеточку «волк». Если один или несколько поросят оказываются на пути волка, то они помещаются в котелок. Затем ход передается следующему игроку.

Перемещение поросят

После того как поросята покинули свои начальные позиции, в течение всей игры они уже не могут туда вернуться. Поросята могут перемещаться либо налево, либо направо (по выбору игрока).

Примечание: нельзя использовать одну и ту же фишку «поросенок» два раза подряд (игрок не может бросать ту же игральную кость, что и предыдущий игрок), кроме следующих случаев:

- Если 2 других поросенка находятся в котелке.
- Если 2 других поросенка находятся в кирпичном доме.

Дома

Когда поросенок находится в одном из домов (для этого его фишка помещается не на клеточку перед домом, а прямо на дом), то волк не может его схватить

Поместить поросенка в дом можно в двух случаях:

- Если, перемещаясь на число клеточек, выпавшее на кости, поросенок сам попадает прямо в дом (который тоже считается клеточкой)
- Если на игровой кости выпала сторона «дом».

При выходе поросенка из дома, клеточка, расположенная прямо перед домом, тоже считается.

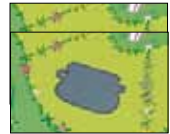
Примечание: в соломенном доме может одновременно находиться только один поросенок, в деревянном доме – два, а в кирпичном доме – три (и это победа! Но сначала этот дом нужно построить).

Чтобы попасть в кирпичный дом, нужно сначала его построить

Чтобы добавить к дому стену или крышу, поросенок должен перейти на клеточку «кирпичи», расположенную прямо перед кирпичным домом. Это является возможным только если поросенок останавливается прямо на этой клеточке или если на игровой кости выпала сторона «дом».

Как помочь поросенку избежать попадания в котелок?

Прежде всего нужно, чтобы, перемещаясь в точности на указанное число клеточек, фишка «поросенок» попала на одну из двух клеточек «выход из котелка». Затем ход передается следующему игроку.



Он бросает игральную кость той же расцветки, что и поросенок, находящийся в котелке.

- Если выпадает сторона «1», «2» или «3», то игрок выводит поросенка (той же расцветки, что и кость) из котелка, перемещая его на указанное количество клеточек. Поросенок может выбраться из котелка только через одну из клеточек «выход из котелка» (ее выбирает игрок, в зависимости от положения волка).
- Если выпадает сторона «дом», то игрок выводит поросенка из котелка и помещает его в один из домов, по своему выбору (см. «Дома»).
- Если выпадает сторона «волк», то фишка «поросенок» не может быть выведена из котелка на этом ходу. Наступает очередь следующего игрока сделать ход.

(Напоминание: он не может бросать ту же кость, что и предыдущий игрок – см. «Перемещение поросят».)

Замечания

- За один ход можно вывести из котелка только одного поросенка. Но если в котелке имеется еще один поросенок, то следующий игрок имеет право бросить его игральную кость, чтобы его спасти.
- Поросенок, попавший в кирпичный дом, может выйти оттуда, чтобы помочь другому поросенку выбраться из волчьего котелка.

Кто побеждает?

Если все три поросенка, живые и здоровые, спрятались от волка в кирпичном доме, то все игроки – победители! Если волк бросил всех трех поросят