



Cikkszám: **DJ08427**

Djeco társasjáték: **WOOLFY** - Együttműködési / kooperatív táblajáték

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 elrejteni a szalmaházban.
- Egyszerre csak két kismalacot lehet elrejteni a rózseházban.
- Egyszerre mind a három kismalacot el lehet rejteni 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 rejteni 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 fazekából.

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.