

Kooperationsspiel

Alter : 5-9 Jahre

Anzahl der Spieler : 2 bis 4

Inhalt

- 1 plateau de jeu
- 3 Schweinchenfiguren (in verschiedenen Farben)
- 1 Wolfsfigur
- 1 Kochtopf (groß genug für 3 Schweinchen)
- Würfel in den Farben der Schweinchen (Seiten: 1, 2, 3, 2 Seiten „Wolf“, eine Seite „Haus“)
- 1 Ziegelhaus zum Aufbauen aus 4 Teilen



Ziel des Spiels

Gemeinsam das Ziegelhaus aufbauen und dann die 3 Schweinchen dort vor dem Wolf in Sicherheit bringen.

Spielvorbereitung

Die drei Schweinchen und der Wolf werden auf die entsprechenden Startfelder gesetzt. Der Kochtopf des Wolfs kommt auf seinen Platz auf der Spielfläche, ebenso die Grundfläche des Ziegelhauses.



Spielablauf

Die Spieler ziehen einen nach dem anderen im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit dem Würfel in der Farbe des Schweinchens, mit dem er ziehen will:

- Der Würfel zeigt die 1, 2 oder 3 an: Der Spieler zieht das Schweinchen um die angegebene Felderzahl (vgl. dazu „Setzen der Schweinchen“).
- Der Würfel zeigt den Wolf: Der Spieler zieht mit dem Wolf (vgl. „Setzen des Wolfes“).
- Der Würfel zeigt das Haus: Der Spieler hat jetzt drei Möglichkeiten. Er kann:
 - das Schweinchen in das Haus seiner Wahl stellen, damit es sich dort versteckt (wenn der Wolf ihm dicht auf den Fersen ist).
 - das Schweinchen auf seinem bisherigen Feld stehen lassen (als würde er aussetzen).
 - auf dem Ziegelfeld haltmachen, um am Haus weiterzubauen.

Nachdem der Spieler einen dieser drei Züge ausgeführt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Setzen des Wolfes

Der Wolf wird immer im Uhrzeigersinn gezogen und bewegt sich ausschließlich auf den „Wolfsfeldern“ des Spielfeldes: Er wird immer von einem Wolfsfeld zum nächsten gesetzt. Befinden sich auf der Wegstrecke des Wolfes ein oder mehrere Schweinchen, so kommen sie in den Kochtopf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Setzen der Schweinchen

Haben die drei Schweinchen einmal das Startfeld verlassen, können sie während des gesamten Spiels nicht mehr dorthin zurück. Die Schweinchen werden wahlweise nach rechts oder links versetzt.

Achtung: Es darf nicht zweimal hintereinander mit demselben Schweinchen gespielt werden (der zweite Spieler muss mit einem anderen Würfel würfeln als der vorhergehende Spieler), es sei denn:

- die beiden anderen Schweinchen sind im Kochtopf.
- die beiden anderen Schweinchen sind im Ziegelhaus.

Die Häuser

Wenn eines der Schweinchen auf eines der Häuser gesetzt wird, ist es vor dem Wolf sicher. (Es wird nicht auf das Feld vor dem Haus gesetzt, sondern direkt auf das Haus.)

Um ein Schweinchen in eines der Häuser setzen zu können,

- muss es mit der gewürfelten Feldanzahl genau auf das Haus kommen (das Haus selbst zählt ebenfalls als Feld).
- muss ein Haus gewürfelt werden.

Will ein Schweinchen das Haus verlassen, zählt das Feld direkt vor dem Haus für den Wurf mit.

Achtung: Im Strohhaus darf sich immer nur ein Schweinchen befinden, maximal zwei Schweinchen dürfen im Holzhaus und drei Schweinchen im Ziegelhaus sein (in diesem Fall hat man gewonnen, aber vorher muss das Haus aufgebaut sein).

Bau des Ziegelhauses, bevor die Schweinchen dort hineinkönnen

Um eine Wand oder ein Dach zum Haus hinzuzufügen zu können, muss das Schweinchen auf dem Ziegelfeld direkt vor dem Ziegelhaus stehen. Dort kommt es hin, indem ein Spieler entweder die entsprechende Augenzahl oder das Haus würfelt.

Wie kann ein Schweinchen aus dem Kochtopf gerettet werden?

Zunächst muss es einem Spieler gelingen, mit einem Schweinchen auf eines der beiden Kochtopf-Felder zu gelangen (indem er die passende Felderzahl würfelt). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe:



Dieser spielt mit dem Würfel in der Farbe des Schweinchens, das sich im Topf befindet:

- Er würfelt eine 1, 2 oder 3: Der Spieler nimmt das Schweinchen in der Farbe des Würfels und setzt es um die Anzahl der Felder, die der Würfel angibt. Über welches Kochtopffeld das Schweinchen den Topf verlässt, hängt von der Position des Wolfs auf dem Spielfeld ab.
- Wenn er das Haus würfelt, nimmt der Spieler das Schweinchen aus dem Topf und setzt es in ein Haus seiner Wahl. (Vgl. „Häuser“).
- Hat er den Wolf gewürfelt, kann das Schweinchen diesmal nicht aus dem Topf, sondern der Wolf wird gesetzt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

(Erinnerung: Der nächste Spieler darf nicht mit demselben Würfel weiterspielen wie der vorherige Spieler, siehe „Setzen der Schweinchen“.)

Anmerkung

- Es kann immer nur ein Schweinchen gleichzeitig aus dem Topf befreit werden. Sollte noch ein weiteres Schweinchen im Topf sein, kann der nächste Spieler mit dem Würfel in der entsprechenden Farbe das Schweinchen aus dem Topf holen.
- Ein Schweinchen, das bereits im „Ziegelhaus“ angekommen ist, kann es wieder verlassen, um ein anderes Schweinchen aus dem Kochtopf des Wolfs zu retten.

Wer gewinnt?

Sind alle drei Schweinchen gesund und munter im Ziegelhaus versammelt, haben alle Mitspieler gewonnen. Hat der Wolf alle drei Schweinchen in seinem Topf, dann ist der Wolf der Sieger.