

## Kooperatívna hra

Vek: 5 – 9 rokov

Počet hráčov: 2 – 4



## Obsah

- 1x roztváracia hracia doska
- 3x figúrka prasiatko (farebne odlišené)
- 1x figúrka vlk
- 1x kotlík (pre 3 prasiatka)
- 3x kocka (farebne zhodné s figúrkami prasiatok; strany: 1, 2, 3, 2x vlk, 1x domček)
- 1x tehlový domček (základ + 4 stavebné diely)

## Cieľ hry

Spoločne postaviť tehlový domček a skryť v ňom prasiatka pred vlkom.

## Spielvorbereitung

3 prasiatka a vlka postavte na príslušné štartovacie políčka. Vlkov kotlík a základy tehlového domčeka takisto postavte na príslušné miesta na hracej doske.



## Priebeh hry

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začne najmladší hráč: hodí kocku rovnakej farby ako prasiatko, ktorým chce ísť.

- Hodil 1, 2 alebo 3: posunie prasiatko o taký počet políčok, ako hodil kockou (pozri tiež „Ťah prasiatkom“).
- Hodil vlka: posunie vlka (pozri tiež „Ťah vlkom“).
- Hodil domček: hráč má 3 možnosti:
  - \* prasiatko postaví do ľubovoľného domčeka, aby sa skrylo pred vlkom (keď mu je v päťách).
  - \* prasiatko nechá stáť na pôvodnom mieste (vynechá ťah).
  - \* prasiatko postaví na políčko s tehliami, aby stavalo tehlový domček.

Keď hráč spraví niektorý z týchto ťahov, nasleduje spoluhráč.

## Ťah vlkom

Vlk sa pohybuje len v smere hodinových ručičiek a len po políčkach s obrázkom vlka – z jedného vlčieho políčka na ďalšie. Keď na trase od jedného vlčieho políčka k ďalšiemu stojí prasiatko/prasiatka, vlk ho/ich strčí do kotla. Nasleduje spoluhráč.

## Ťah prasiatkom

Keď prasiatko opustí štartovacie políčko, už sa naň nesmie počas hry vrátiť. Prasiatko sa môže pohybovať v smere alebo proti smeru hodinových ručičiek.

**Pozor:** Nesmie sa ísť rovnakým prasiatkom dvakrát po sebe (nasledujúci hráč musí hodiť kockou inej farby než predchádzajúci hráč); výnimkou je:

- keď sú ostatné dve prasiatka v kotlíku.
- keď sú ostatné dve prasiatka v tehlovom domčeku

## Domčeky

Keď prasiatko stojí v niektorom domčeku, je pred vlkom v bezpečí. (Nedávajte ho na políčko pred domčekom, ale priamo na políčko domčeka.)

Aby ste mohli dať prasiatko do domčeka:

- treba hodiť také číslo, aby sa tam priamo dostalo (aj domček sa ráta ako políčko).
- treba hodiť znak domčeka

Keď chce prasiatko vyjsť z domčeka, ráta sa aj políčko pred domčekom.

**Pozor:** V slamenom domčeku môže byť len 1 prasiatko, v drevenom najviac 2 a v tehlovom domčeku môžu byť všetky 3 prasiatka (ale tehlový domček už musí byť postavený).

## Stavanie tehlového domčeka pred nastahovaním prasiatok

Aby ste mohli pridať ďalší diel tehlového domčeka, musí stáť prasiatko na políčku pred tehlovým domčekom. Dostane sa tam tak, že hráč buď hodí potrebné číslo alebo hodí znak domčeka.

## Zachránenie prasiatka z kotlíka

Najskôr sa musí niektoré prasiatko dostať na políčko s obrázkom kotlíka (hodí potrebné číslo). Nasleduje spoluhráč, ktorý hodí kockou farby prasiatka v kotlíku:



- hodí 1, 2 alebo 3: hráč vyberie prasiatko rovnakej farby a posunie ho o toľko políčok ako hodil kockou. Smer, ktorým prasiatko vyskočí z kotlíka, závisí od polohy vlka (preč od neho).
- hodí znak domčeka: hráč vyberie prasiatko a postaví ho do ľubovoľného domčeka (pozri aj pravidlá pre políčka domčekov).
- hodí vlka, tak musí prasiatko zostať v kotlíku a hráč presunie vlka na ďalšie vlčie políčko. Nasleduje spoluhráč.

**Pripomienka:** Nasledujúci hráč nesmie hádzať rovnakou kockou ako predošlý hráč (pozri aj „Ťah prasiatkom“).

## Poznámka

- Z kotlíka sa smie v 1 ťahu zachrániť len 1 prasiatko. Ak je v ňom ešte ďalšie, môže ho zachrániť nasledujúci hráč hodom kocky tej farby, akej je prasiatko v kotlíku.
- Prasiatko, ktoré sa už dostalo do hotového tehlového domčeka, môže ho zas opustiť, aby zachránilo prasiatko z kotlíka.

## Koniec hry

Keď sú všetky 3 prasiatka v tehlovom domčeku, vyhrali ste. Keď má vlk všetky 3 prasiatka v kotlíku, tak zvíťazil on.

Autori hry: Grégory Kirszbaum a Alex Sanders