



Gra zręcznościowa
TRZY ŚWINKI

polska wersja językowa

www.janod.pl







fb.com/JanodPolska



@janodpolska

TRZY ŚWINKI

Gra zręcznościowa

-  3+ lat
-  2-6 graczy
-  54 kartonowe karty + 3 drewniane kostki
-  15 minut

Celem gry jest wybudowanie trzech domków dla świnek – ze słomy, drewna i cegły – zanim pojawi się wilk, który je zdmuchnie. Gracz, który zrobi to jako pierwszy – wygrywa.

Gra:

- ćwiczy zręczność
- uczy planowania i przewidywania

Przygotowanie do gry:




- Karty należy ułożyć w 9 stosów:
- 3 stosy kart na dach: po jednym stosie kart na dachy: ze słomy, z drewna i z cegły
 - 6 stosów kart na ściany: po dwa równe stosy kart na ściany: słomiane, drewniane i ceglane.
 - 3 drewniane kostki należy umieścić na stole.

Zasady gry:


Aby zbudować dom, potrzebne są dwie karty na ściany i jedna karta na dach, które układa się w następujący sposób:





Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Każdy gracz rzuca 3 kostkami na raz. W swojej kolejce można to zrobić tylko raz, a następnie trzeba wziąć karty, zgodnie z tym, co wypadło na kostkach. Na przykład:




 +  +  = gracz bierze słomianą kartę ścienną, ceglana kartę ścienną i drewnianą kartę ścienną. Gracz może wziąć tylko te karty, których potrzebuje, a zatem jeśli ma już 2 drewniane ściany, a kostka pokazuje drewno, gracz nie bierze kolejnej takiej karty.

 +  +  = gracz bierze słomianą kartę ścienną i dwie ceglane karty ścienne.

 = gracz bierze dach, który pasuje do postawionych już przez niego ścian domku. UWAGA! Dach można umieścić na budynku tylko wtedy, gdy stoją już jego obie ściany! Jeśli domek małej świnki ma tylko jedną ścianę, gracz może wziąć odpowiednią kartę dachową i odłożyć ją sobie „na później”, tj. do czasu, kiedy postawi drugą ścianę domku.

 = gracz może dobrać dowolną kartę, której potrzebuje (dachową lub ścienną).

 +  = gracz wciela się w wilka i może dmuchnąć na jeden – i tylko jeden – z domków jednego ze swoich przeciwników.

 +  +  = gracz wciela się w wilka i może dmuchnąć na 2 domki, należące do jednego z jego przeciwników lub na jeden dom dwóch innych graczy.

Jak dmuchać na domki:

Wilk nie ma dość sił w płucach, by zdmuchiwać domy z cegieł! Gracze mogą więc dmuchać tylko na słomiane lub drewniane domy przeciwników, niezależnie od tego, czy są one ukończone, czy w trakcie budowy.

Wilk może się poruszać i ustawić w dowolnej odległości od domku, który chce zdmuchnąć.

Wilk ma tylko jedną szansę na zdmuchnięcie domku = jedno dmuchnięcie. Jeśli wilkowi nie uda się zdmuchnąć domku za pierwszym razem, nie może próbować ponownie.

Wilk odnosi sukces, kiedy karta lub karty domku się przewrócą. Karty, które upadły, wracają wówczas na odpowiednie stosy. Jeśli karty się poruszają, ale domki nadal będą stały, świnka ma prawo je zachować.

Dobrej zabawy!



Poznaj inne gry JANOD: janod.pl/gry

