

Spelletje om te leren samenwerken

Leeftijd : 5-9 jaar
Aantal spelers : 2 tot 4



Inhoud

- 1 speelbord
- 3 pionnen "biggetjes" (van verschillende kleur)
- 1 pion "wolf"
- 1 kookpot (waar 3 biggetjes in passen)
- 3 dobbelstenen van dezelfde kleuren als de biggetjes (drie kanten met 1, 2 of 3 ogen, twee kanten met een wolf en één kant met een huis)
- 1 in elkaar te zetten "bakstenen huis" dat uit 4 stukken bestaat

Doel van het spel

Met elkaar proberen de 3 biggetjes in het bakstenen huis in veiligheid te brengen (na het huis gebouwd te hebben), voordat de wolf ze te pakken krijgt.

Vorbereiding van het spel

De drie biggetjes en de wolf worden elk op hun eigen startvakje geplaatst. De kookpot van de wolf wordt op z'n plaats op het speelbord gezet. De onderkant van het huisje wordt geplaatst.



Verloop van het spel

De spelers spelen om de beurt en met de klok mee. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen die dezelfde kleur heeft als het biggetje dat hij vooruit wil laten gaan:

- Indien de speler 1, 2 of 3 ogen gooit, laat hij het biggetje zoveel plaatsen vooruitgaan als de dobbelsteen aangeeft (zie hieronder: "het verplaatsen van de biggetjes").
- Indien de speler "de wolf" gooit, laat hij de wolf vooruitgaan (zie hieronder: het verplaatsen van de wolf").
- Indien hij het 'huis' gooit, kan de speler:
 - het biggetje op het huis van zijn keuze plaatsen zodat het zich erin kan verstoppen (als de wolf dicht bij hem is)
 - het biggetje laten staan waar het eerder neergezet was (dit komt overeen met een beurt overslaan)
 - op een vakje "bakstenen" gaan staan om een gedeelte aan het huis toe te voegen.

Nadat de speler een van deze drie dingen gedaan heeft, is de volgende speler aan de beurt.

Het verplaatsen van de wolf

De wolf verplaatst zich altijd met de klok mee en alleen op de vakjes "wolf" van het speelbord: hij springt van het ene vakje "wolf" naar het volgende vakje "wolf". Wanneer een of meer biggetjes zich op dat moment tussen twee van deze wolvenvakjes bevinden, gaat/gaan dit/deze biggetje(s) de kookpot in. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Het verplaatsen van de biggetjes

Vanaf het moment dat de 3 biggetjes hun startvakje verlaten hebben, kunnen ze er het hele spel lang niet meer naar teruggaan. De biggetjes kunnen zich naar keuze naar links of naar rechts verplaatsen.

Opgepast: hetzelfde biggetje kan niet twee keer achter elkaar verplaatst worden (de volgende speler moet altijd met een andere dobbelsteen gooien dan de dobbelsteen waarmee de vorige speler gespeeld heeft), behalve:

- Wanneer de 2 andere biggetjes in de kookpot zitten.
- Wanneer de 2 andere biggetjes in het bakstenen huis zitten.

De huizen

Wanneer een biggetje in een van de huizen zit, kan de wolf hem niet pakken (het moet dan niet op het vakje voor het huis maar echt op het huis zelf staan).

Om het biggetje in een van de huizen te kunnen zetten, moet de speler:

- Ofwel het juiste aantal ogen gegooid hebben om precies op het vakje van het huis terecht te komen (het huis telt voor een vakje),
- Ofwel de kant "huis" van de dobbelsteen gegooid hebben.

Wanneer een biggetje uit een huis wil gaan, moet de speler ook het vakje voor het huis meetellen.

Opgepast: in het huis van stro is hooguit plaats voor één biggetje, in het houten huisje passen maar twee biggetjes en in het bakstenen huis kunnen alle drie de biggetjes terecht (en dan hebben ze gewonnen! Maar eerst moet het bakstenen huis gebouwd worden!).

Het bakstenen huis bouwen voordat de biggetjes erin kunnen

Om een gedeelte van de muur of het dak van het huis toe te voegen, moet het biggetje op het vakje «bakstenen» geplaatst worden, net voor het "bakstenen huis". Dit is mogelijk als het biggetje precies op dit vakje terecht komt of als de dobbelsteen de kant "huis" aangeeft.

Hoe kan een biggetje geholpen worden om uit de kookpot te ontsnappen?

Eerst moet het een speler lukken een biggetje op een van de twee vakjes "uit de kookpot" te krijgen (door het juiste aantal ogen te gooien). Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.



Deze gooit de dobbelsteen van dezelfde kleur als een biggetje dat in de kookpot zit:

- Indien hij 1, 2 of 3 ogen gooit, haalt hij het biggetje van dezelfde kleur als de dobbelsteen eruit en verplaatst het zoveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft, en wel vanaf een van de vakjes "kookpot" (de keuze van het vakje hangt af van de plaats waar de wolf zich bevindt).
- Indien hij de kant "huis" gooit, haalt hij het biggetje uit de kookpot en zet hij het in een huis naar keuze (zie "Huizen").
- Indien hij de kant "wolf" gooit, kan het biggetje nog niet uit de kookpot, maar gaat de wolf vooruit. De volgende speler is aan de beurt.

(**Vergeet:** niet dat de volgende speler niet dezelfde dobbelsteen mag gooien als de vorige speler; zie "Het verplaatsen van de biggetjes".)

Opmerkingen

- Er kan maar één biggetje tegelijk uit de kookpot gehaald worden. Als er echter nog een tweede biggetje in de kookpot zit, kan de volgende speler de dobbelsteen van dat biggetje gooien om hem te redden;
- Een biggetje dat in het "bakstenen huis" aangekomen is, kan er weer uitgaan om een ander biggetje uit de kookpot van de wolf te redden.

Wie is de winnaar?

Indien de biggetjes veilig en wel alle drie in het bakstenen huis aangekomen zijn, hebben alle spelers gewonnen!

Indien de wolf de biggetjes alle drie in zijn kookpot gestopt heeft, heeft de wolf gewonnen!