

Juego de cooperación

Edad: 5-9 años

Número de jugadores: de 2 a 4



Contenido

- 1 tablero de juego
- 3 peones "cerditos" (de colores diferentes)
- 1 peón lobo
- 1 olla en la que pueden caber los 3 cerditos
- 3 dados de los mismos colores que los cerditos (caras 1, 2, 3, dos caras "lobo", una cara "casa").
- 1 "casa de ladrillo" para montar en 4 partes

Objetivo del juego

Conseguir colectivamente llevar los 3 cerditos a la casa de ladrillo (tras haberla construido), antes de que el lobo los atrape.

Preparación del juego

Se colocan los tres cerditos y el lobo en su casilla de salida respectiva. Se coloca la olla del lobo en su ubicación en el tablero de juego. Se coloca la base de la casa.



Desarrollo del juego

Los jugadores juegan por turno en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza y juega con el dado del color del cerdito que desea mover:

- Si el dado indica 1, 2 ó 3: el jugador avanza el cerdito el número de casillas indicado (véase a continuación «Desplazamientos de los cerditos”).
- Si cae en una cara "lobo": el jugador hace avanzar el lobo (véase a continuación "Desplazamiento del lobo”).
- Si cae en la cara "casa", el jugador puede:
 - situar el peón cerdito en la casa que prefiera para esconderlo en ella (si el lobo está cerca de él)
 - dejar al cerdito donde estaba anteriormente (en ese caso la jugada no tendrá ningún efecto)
 - detenerse en la casilla "ladrillos" para añadir una parte más a la casa.

Una vez que el jugador haya efectuado una de estas tres acciones, le tocará al jugador siguiente.

Desplazamientos del lobo

El lobo se desplaza siempre en el sentido de las agujas del reloj y sólo por las casillas "lobo" del tablero de juego: se mueve de una casilla "lobo" hasta la casilla "lobo" siguiente. Cuando uno o varios cerditos se encuentran en el recorrido del lobo, se coloca(n) en la olla. A continuación es el turno del jugador siguiente.

Desplazamientos de los cerditos

Una vez que los 3 cerditos han dejado la casilla de salida, los jugadores ya no podrán volver a esta durante el transcurso de la partida. Los cerditos se desplazan indistintamente a la derecha o a la izquierda.

Atención: el mismo peón cerdito no puede jugar dos veces seguidas (el jugador debe jugar con otro dado diferente al que acaba de jugar) excepto:

- Cuando los 2 cerditos restantes no estén en la olla.
- Cuando los 2 cerditos restantes estén en la casa de ladrillo.

Las casas

Cuando un cerdito se coloca en una de las casas, está protegido del lobo. (No se coloca en la casilla delante de la casa sino realmente en la casa)

Para colocar un cerdito en una de las casas es necesario:

- Conseguir el número exacto con el dado para llegar a esa casa (la casa cuenta como una casilla).
- Caer en la cara "casa" del dado.

Cuando un cerdito quiere salir de una casa, el jugador debe contar la casilla situada justo delante de la casa.

Atención: solo puede colocarse un cerdito en la casa de paja, dos cerditos como máximo en la casa de madera y hasta tres cerditos en la casa de ladrillo (¡entonces habrás ganado! pero primero hay que construirla).

Construir la "casa de ladrillo" antes de poder entrar en ella

Para añadir una parte de la pared o del techo de la casa, el cerdito deberá encontrarse en la casilla "ladrillos" situada justo delante de la "casa de ladrillo". Esto es posible cuando el cerdito cae exactamente en esta casilla o cuando en el dado sale la cara "casa".

¿Cómo ayudar al cerdito a escaparse de la olla?

Primero es necesario que un jugador consiga llevar un peón cerdito a una de las dos casillas "salir de la olla" (sacando el número exacto con el dado). Luego le toca al jugador siguiente.



Este último juega el dado del color de un cerdito que se encuentra en la olla:

- Si el dado indica 1, 2 ó 3: saca el peón cerdito (el del mismo color que el dado) y lo desplaza el número de casillas indicado por el dado. El cerdito puede salir por una u otra de las dos casillas "olla" (en función de la posición del lobo en el tablero).
- Si el dado indica "casa", el jugador saca el peón cerdito de la olla y lo coloca en la casa que prefiera (véanse "Casas").
- Si el dado indica "lobo", el peón cerdito no puede salir de momento; avanza el lobo. Luego le toca al jugador siguiente.

Nota: el jugador siguiente no puede jugar el mismo dado que el jugador anterior, (véase "Desplazamiento de los cerditos".)

Observaciones

- Solo podrá salir de la olla un cerdito cada vez. En cambio, si queda otro cerdito en la olla, el jugador siguiente podrá lanzar el dado correspondiente a este cerdito para salvarlo.
- Un cerdito que haya llegado a la "casa de ladrillo" puede volver a salir para ir a salvar a otro cerdito de la olla del lobo.

¿Quién gana?

Si los tres cerditos han llegado sanos y salvos a la casa de ladrillo, todos los jugadores han ganado. Si el lobo ha metido a los tres cerditos en la olla, ha ganado él.