

# RO Cei trei purcelusi

## Contine:

1 zar, 1 plansa de joc tip puzzle, roata lupului, 4 pionii - cartonase cu cei 3 purcelusi, 4 suporturi pentru pionii, 4 seturi de casute reprezentand casute de paie, lemn si caramida (fiecare casuta continand 2 piese)

## Pregatirea jocului:

- Se asambleaza plansa de joc.
- Fiecare jucator isi alege un pion si il introduce in suportul pentru pionii corespunzator.
- Pionii sunt plasati pe plansa de joc pe sageata de start in dreptul casei mamei purcelusilor.
- Roata lupului se aseaza pe masa.
- Piesele casutelor sunt plasate pe masa in trei teancuri, de paie, de lemn si de caramida.

## Obiectiv:

Sa construiesti cate o casuta de paie, lemn si caramida in fata ta, mutand purcelusii in spatiul de siguranta din mijlocul plansei de joc.

## Jocul:

- Cel mai tanar jucator incepe jocul dand cu zarul si mutand pionul (in sensul acelor de ceasornic) atatea spatii cat indica zarul.
- Daca pionul se opreste in dreptul unei casute de paie, lemn sau caramida, el ia o piesa a casutei de acel tip din teancul de pe masa. Daca el are deja completat acel tip de casuta, el nu ia piesa si urmeaza randul urmatorului jucator. Obiectivul jucatorilor este sa colecteze ambele piese ale fiecarei casute, care apoi sunt asamblate in fata lor.
- Daca pionul se opreste pe imaginea cu lup, el invarte roata lupului. Daca sageata rotii este indreptata catre o casuta de paie sau de lemn, jucatorul trebuie sa ia una din piesele acestor tipuri de casute de la alt jucator spunand: "Voi sufla si iti voi darama casuta". Daca nu are nevoie de acea piesa, deoarece el are deja completata o casuta de acel tip, el ia piesa si o returneaza la teancul potrivit de pe masa.

Daca sageata rotii este indreptata catre o casa de caramida, lupul nu poate sa o darama, iar jucatorul nu poate sa ia nici o piesa de la alti jucatori (sau sa o returneze pe teancul de pe masa).

- Cand un jucator a asamblat toate cele trei casute, el trebuie sa continue sa joace pentru a ajunge in spatiul de siguranta din mijlocul plansei de joc (dand cu zarul un numar exact sau mai mare pentru a ajunge acolo). Ceilalti jucatori pot inca sa ia piese pentru a-si completa casutele de paie si de lemn. Daca se intampla acest lucru, jucatorul care a pierdut o piesa a casutei, trebuie sa o inlocuiasca si apoi sa incerce sa ajunga in spatiul de siguranta din mijlocul plansei de joc.

## Castigatorul:

Castigator este primul jucator care ajunge in spatiul de siguranta din mijlocul plansei de joc, avand asamblate toate cele trei casute.

