

Loup Yétu?

Zasady gry

- 2-3 graczy
- Zawartość zestawu: 1 drewniana plansza (4 kawałki puzzli), 1 drewniany wilk (5 elementów do ułożenia jeden na drugim), 3 pionki (świnki), 3 domki do zbudowania (po 5 elementów każdy) oraz 1 kostka do gry.

Przygotowanie do gry:

Złożyć 4 kawałki planszy do gry.

Wersja kooperacyjna:

Cel gry:

Gra została zainspirowana słynną XVII-wieczną francuska wyliczanką (Loup y-es-tu?) oraz historią o trzech małych świnkach. Świnki grają razem przeciwko wilkowi. Wilk ubiera się, a w tym czasie należy szybko zbudować domek ze słomy, następnie z drewna, a na końcu z cegły. Kiedy ostatni domek jest ukończony (jest położony dach), gra zostaje zatrzymana, świnki są bezpieczne, a partia wygrana!

Uwaga! Jeśli wilk jest gotowy przed ukończeniem budowy domku z cegły, może zdmuchnąć konstrukcje i partia jest przegrana!

Przebieg gry:

Troje graczy staje na polu startowym. Grę rozpoczyna gracz najlepiej naśladowujący świnkę. Rzuca kostką.

Wskazania kostki:

- Gracz przesuwa swój pionek do przodu zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek.
- Ubiera się wilka (jeden element jednocześnie, zaczynając od łap) lub dmucha, jeśli wilk jest już całkowicie odziany.
- Gracz może ściągnąć jedną sztukę odzieży z wilka, dodać element do któregoś z domków lub zagrać ponownie.

Pola specjalne:

- Zaczyna się budowę lub dorzuca jeden element dla jednego domku.
- Zaczyna się budowę lub dorzuca 2 elementy do jednego domku.
- Odejmuje się jeden element od budującego się domku.

Uwaga: jeśli domek jest już ukończony, nie można go rozebrać.

- Dodaje się wilkowi 2 elementy garderoby. Jeśli zostaje do włożenia tylko kapelusz, nakłada się go i zdmuchuje.

Poszczególne przypadki:

- **Jedynie domek ze słomy jest ukończony, a wilk jest w całości ubrany.**

W takim przypadku, jeśli kolejny gracz rzuci kostką i wypadnie ścianka z kapeluszem, wtedy należy zdmuchnąć domek ze słomy. Świnki nie są już bezpieczne, partia jest przegrana! Dopóki wilk nie zdmuchnie domku, partia trwa nadal.

- **Domek ze słomy oraz domek z drewna są ukończone, wilk jest w całości ubrany.**

W takim przypadku, jeśli kolejny gracz rzuci kostką i wypadnie „kapelusz”, musi zdmuchnąć domek ze słomy. Świnki są jeszcze bezpieczne, ponieważ chroni je domek z drewna. Jeśli kolejny gracz znowu wyrzuci „kapelusz”, musi zdmuchnąć domek z drewna. Partia jest przegrana! Dopóki wilk nie zdmuchnie domków, partia trwa nadal.

- W momencie położenia dachu na domku z cegły, partia jest wygrana, a małe świnki bezpieczne!

Wersja indywidualna:

Cel gry:

Świnki grają każda z osobna przeciwko wilkowi. W tym wariacie gry domek z cegły może być zdmuchnięty podobnie jak pozostałe. Aby wygrać, każda ze świnek musi zbudować własny domek i **dotrzeć pierwsza na swoje pole startowe**, zanim wilk będzie całkowicie ubrany i gotowy do zdmuchiwania.

Przebieg gry:

Każdy z graczy staje na swoim polu startowym i wybiera domek, który chce zbudować. Gracz najlepiej naśladowujący wilka rozpoczyna grę. Rzuca kostką. Wskazania kostki oraz pola specjalne odczytuje się tak, jak w wersji kooperacyjnej.

Za wyjątkiem:

- Gracz może zdjąć sztukę odzieży wilkowi lub zagrać ponownie.
- Gracz odejmuje element ze swojego domku, nawet jeśli ten jest ukończony.

Kiedy wilk jest całkowicie ubrany i jeśli kolejny gracz rzuca kostką i wyrzuci „wilka”, jego domek zostaje zdmuchnięty (przez innego gracza). **Dla tego gracza partia jest zakończona.**

Dopóki któraś ze świnek nie dotrze do swojego pola startowego, jej domek jest zagrożony zdmuchnięciem.

Pośpieszcie się więc, małe tłuścioszki!

[ilustracja poniżej:]

Cases départ = Pola startowe

Version Solo = Wersja indywidualna

Case départ = Pole startowe

Version Coopération = Wersja kooperacyjna

W danej rundzie można trafić tylko jeden raz na to pole. Po przejściu pętli, przeskakuje się.