

NL Spelregels

Wie bouwt als eerste zijn huisje helemaal van steen? Net als in het sprookje proberen de drie biggetjes hun huisjes te bouwen van stro, hout of steen. Ze hebben haast, want het moet helemaal klaar zijn voordat de Grote Boze Wolf komt. De Grote Boze Wolf kan namelijk heel hard blazen en blaast alle huisjes die niet van steen zijn zomaar omver. En dan moet je opnieuw beginnen. Het biggetje dat zijn hele huis van steen heeft gemaakt en de Grote Boze Wolf vangt is de winnaar!

Inhoud

- 1 Wolf met plastic voetje
- 1 Spinner
- 16 Bouwkaarten;
4x vier huisjes gemaakt van balken & stro, hout & steen.

Vorbereiding van het spel:

1. Druk voorzichtig de wolf en alle onderdelen van de bouwkaarten uit de kartonnen frames. Zet de wolf op het plastic voetje.
2. Zet de spinner in elkaar zoals verderop in deze spelregels is beschreven. Zorg ervoor dat je de spinner precies zo vouwt als op de tekening is aangegeven.
3. Haal het kartonnen interieur uit de doos. Prik het pinnetje van de spinner - met het steeltje naar boven - door het gaatje en plaats het terug in de doos.
4. Leg nu de spinner bovenop het pinnetje. Als het goed is draait de spinner als je er tegen blaast. Draait de spinner niet goed? Controleer dan of de spinner op de juiste manier in elkaar is gezet.

Doel van het spel:

De eerste speler die zijn hele huis van steen heeft gemaakt en de Grote Boze Wolf vangt is de winnaar!

Begin van het spel:

Elk spel kunnen er 2-4 kinderen meespelen. Iedere speler krijgt aan het begin van elk spel een compleet geraamte van een huisje; twee kaarten met daarop een muur en dak gemaakt van balken. De overige kaarten gaan in de pot. De jongste speler begint. Jij mag nu even de Grote Boze Wolf spelen. Haal diep adem en blaas zo hard als je kan tegen de spinner. Wacht tot de spinner weer helemaal stil staat. De spinner wijst één van de plaatjes aan:



Bouwen: Je mag aan je huisje bouwen. Op het vakje waar de spinner naar wijst staat aangegeven hoeveel delen je mag bouwen. Om een deel van je huisje in stro te veranderen, draai je een van jouw kaarten om. Je moet eerst je huisje van stro afhebben, daarna vervang je

stro door hout om met steen te eindigen. Zo wordt je huisje langzaam steviger. Als je 3 delen mag bouwen, dan kan het dus zo maar zijn, dat je een fase helemaal overslaat. Je huis van stro is net af; de spinner geeft aan dat je 3 delen mag bouwen en dan heb je na je beurt een huisje dat al voor de helft van steen is en voor de andere helft van hout. Dat gaat lekker snel! Licht er geen stuk meer dat je kunt gebruiken? Dan heb je pech en is je beurt voorbij.



Ruilen: Deze beurt mag je heel even een stout biggetje zijn. Je mag een stukje huis met een andere speler ruilen zolang het nog niet helemaal van steen is. Je mag alleen een stukje afpakken dat op je huisje past. Hout mag je alleen ruilen als je huis van stro al af is en steen mag je alleen ruilen als je huis van hout af is.



Boze Wolf met stro: De Grote Boze Wolf komt eraan! Pak de wolf en zet hem voor je neer. Hij hijgt en hij puft en blaast alle stukjes gemaakt van stro van jouw huisje. Nu moet je

alle stukken stro weer omdraaien en is je beurt voorbij.

Maar let op! Stond de Grote Boze Wolf al bij jouw huisje? Dan heb je geluk en moeten alle andere spelers alle delen van stro omdraaien.



Boze Wolf met hout: Ook nu komt de Grote Boze Wolf eraan! Pak de wolf en zet hem voor je neer. Hij hijgt en hij puft nu nog harder en blaast niet alleen de stukken van

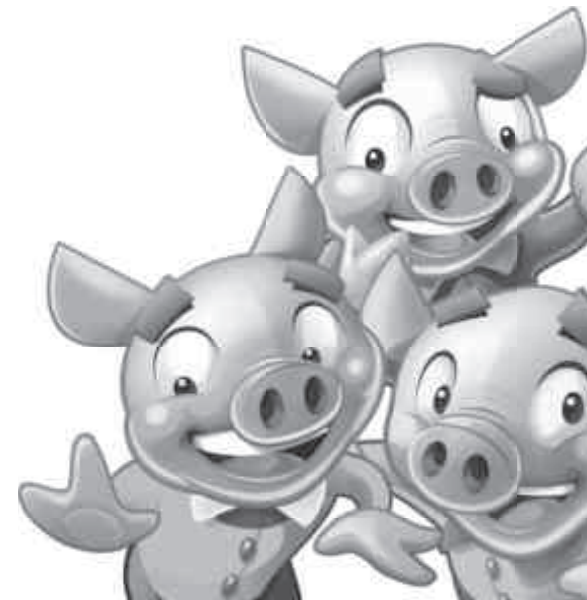
stro, maar ook alle delen hout van jouw huisje. Heb je één of meer stukken gemaakt van stro, draai deze dan om. Heb je één of meer stukken gemaakt van hout, ruil deze dan om voor stro.

Maar let op! Stond de Grote Boze Wolf al bij jouw huisje? Dan heb je geluk en moeten alle andere spelers al hun stukken gemaakt van stro omdraaien zodat er balken tevoorschijn komen en stukken hout ruilen voor stro.

Nu kan het zijn dat je aan het eind van je beurt een huisje hebt dat bijvoorbeeld is gemaakt van stro en steen. Ook dan geldt dat je eerst weer een deel hout aan moet leggen, voordat je ook jouw laatste stuk van steen kunt maken. Stel dat je een huisje hebt van steen en balken, dan moet je eerst een deel stro aanleggen. Je beurt is nu voorbij.

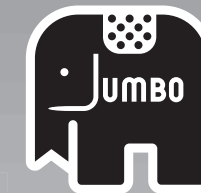
Wie wint?

Is jouw hele huisje van steen? Dan hoef je niet meer bang te zijn dat de wolf jouw huisje omver blaast, of dat een ander biggetje een stukje van je huisje steelt. Daarvoor zit jouw huis te stevig in elkaar. Maar om de wolf te vangen moet hij nog wel even bij je op bezoek komen. Je mag iedere keer als je aan de beurt bent net zo vaak blazen als er spelers zijn. Stopt de spinner op een plaatje met daarop de wolf? Dan probeert hij door de schoorsteen van jouw huisje naar binnen te kruipen en heb jij hem gevangen. Je hebt gewonnen!



De drie biggetjes

Les trois petits cochons



Spelregels / Règles du jeu

F Règles du jeu

Quel joueur réussira le premier à construire une maison tout en briques ? Comme dans le célèbre conte pour enfants, les trois petits cochons construisent une maison de paille, de bois et de briques pour se protéger du grand méchant loup. Mais attention, ils doivent se dépêcher car leur maison doit être terminée avant l'arrivée du loup ! Le grand méchant loup souffle si fort qu'il est capable de détruire toutes les maisons qui ne sont pas en briques. Et si la maison est détruite, alors il faudra entièrement la reconstruire. Le petit cochon qui réussit le premier à construire une maison tout en briques et à capturer le grand méchant loup, a gagné !

Contenu :

- 1 Loup avec son socle en plastique
- 1 Roulette
- 16 Cartes de construction illustrées des deux côtés avec 4 x 4 maisons construites avec des poutres et de la paille, du bois et des briques.

Avant de commencer :

1. Retire délicatement le loup et toutes les cartes de construction des maisons de leurs supports en carton. Pose ensuite le loup sur son socle en plastique.
2. Assemble la roulette selon les indications décrites ci-après dans les règles du jeu. Fais bien attention à ce que la roulette se plie exactement comme cela est illustré sur le dessin.
3. Enlève l'intérieur en carton de la boîte. Pique la broche de la roulette – tige vers le haut – dans le trou et replace-la dans la boîte.
4. Pose maintenant la roulette sur la broche. La roulette est bien fixée si elle tourne sur elle-même quand on souffle dessus. La roulette ne tourne pas bien ? Vérifie bien que tout a été correctement fixé.

But du jeu :

Le joueur qui réussit le premier à construire sa maison tout en briques et à capturer le grand méchant loup, a gagné !

Déroulement du jeu :

Chaque jeu se joue avec deux, trois ou quatre joueurs. Chacun des joueurs reçoit d'abord la charpente complète d'une maison, deux cartes avec un mur illustré et un toit en poutres. Les autres cartes sont placées dans la pioche. Le joueur le plus jeune commence. C'est l'occasion de jouer soi-même au grand méchant loup : le joueur inspire profondément et souffle aussi fort que possible sur la roulette. Les joueurs attendent que la roulette redevienne totalement immobile. La flèche indique alors une des actions suivantes :



Construire : Tu peux commencer à construire ta maison. Le nombre de cartes que tu as le droit d'utiliser pour la construction est indiqué sur la case sur laquelle s'est arrêté la roulette. Pour pouvoir changer une carte de ta maison en paille, tu retournes une de tes cartes.

Tu dois d'abord terminer d'avoir construit ta maison en paille avant de pouvoir remplacer la paille par du bois puis le bois par de la brique. Ta maison devient donc petit à petit plus solide. Si tu as le droit d'utiliser trois cartes de construction, il peut alors arriver que tu sautes une phase entière. Ta maison de paille est tout juste terminée ; la roulette indique que tu peux utiliser trois cartes de construction et après ton tour, tu as alors une maison qui est construite à moitié en briques et à moitié en bois. Tu as de la chance, ça va vite ! Il n'y a plus aucune carte de construction que tu peux utiliser ? Alors tu joues de malchance et ton tour est fini !



Échanger : Pendant ce tour, tu as le droit de devenir un vilain petit cochon ! Tu peux en effet échanger une carte de construction de ta maison avec celle d'un autre joueur

à condition que ta maison ne soit encore entièrement construite en briques. Tu as seulement le droit de prendre une carte de construction qui va à ta maison. Tu peux également seulement échanger une carte de construction avec du bois si ta maison en paille est déjà terminée d'être construite et une carte de construction avec des briques si tu as terminé de construire ta maison en bois.



Le grand méchant loup contre la paille : Le grand méchant loup arrive de la maison de paille ! Prends le loup et pose-le devant toi. Il se met à souffler si fort que toutes les cartes avec de la paille sont renversées. Tu dois maintenant retourner toutes ces cartes et ton tour est terminé.

Mais attention ! Si le grand méchant loup est déjà venu devant ta maison, c'est toi qui as de la chance et tous les autres joueurs doivent maintenant retourner leurs cartes avec de la paille.



Le grand méchant loup contre le bois : Le grand méchant loup arrive maintenant devant la maison de bois ! Prends le loup et pose-le devant toi. Il se met à souffler si fort

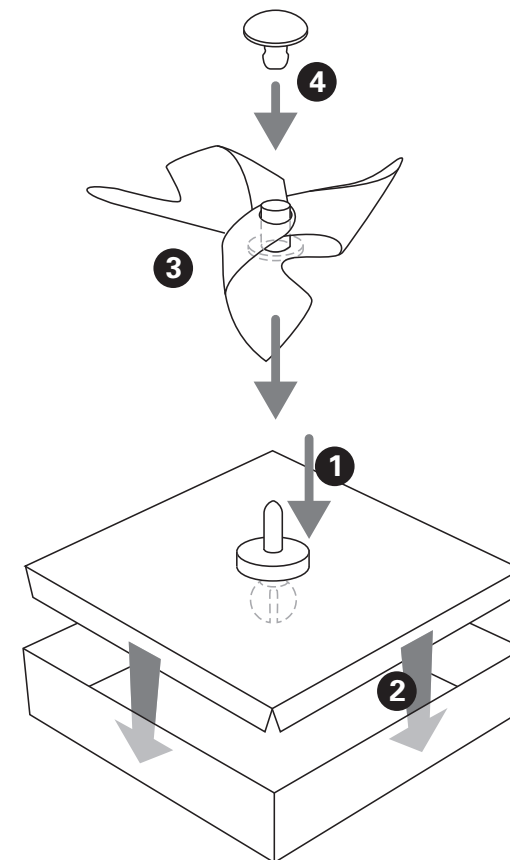
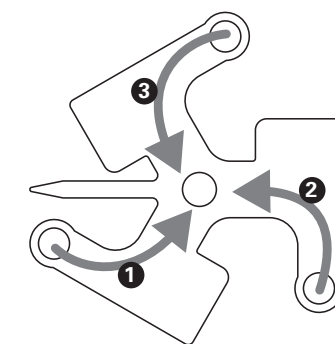
qu'il renverse non seulement toutes les cartes avec de la paille mais aussi toutes les cartes avec du bois. Tu dois maintenant retourner toutes les cartes de ta maison avec de la paille. Si tu as utilisé une ou plusieurs cartes avec du bois, tu dois les échanger contre des cartes avec de la paille.

Mais attention ! Si le grand méchant loup est déjà venu devant ta maison, c'est toi qui as de la chance et tous les autres joueurs doivent maintenant retourner leurs cartes avec de la paille de manière à faire apparaître les poutres et échanger leurs cartes avec du bois contre des cartes avec de la paille.

Il peut arriver qu'à la fin de ton tour, ta maison soit construite à la fois en paille et en briques. Dans ce cas également, tu dois d'abord poser une carte avec du bois avant de pouvoir utiliser ta dernière carte avec des briques. Si tu as une maison de poutres et de briques, tu dois donc d'abord poser une carte avec de la paille. Tout tour est maintenant terminé.

Qui a gagné ?

Tu as réussi à construire toute ta maison en briques ? Félicitations, tu n'as plus besoin d'avoir peur que le grand méchant loup souffle sur ta maison pour la détruire ou qu'un autre petit cochon vole une de tes cartes de construction. Ta maison est maintenant assez solide pour te protéger du grand méchant loup. Mais si tu veux le capturer, tu dois quand même le laisser s'approcher de ta maison. À chaque fois que c'est à ton tour de jouer, tu as le droit de souffler autant de fois qu'il y a de joueurs. La flèche de la roulette s'arrête sur une case avec le loup dessus ? Alors cela veut dire qu'il est en train d'essayer de rentrer dans ta maison par la cheminée et tu as réussi à l'attraper. Bravo, tu as gagné !



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK, Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Made in the Netherlands. Visit: www.jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst. **FR Attention :** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. **DE Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.