

Spelregels / Règles du jeu / Rules of the game / Spielanleitung

(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.

Voorbereiding 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 niet 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! Lig 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 hoeft 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 spellers 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!

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 :

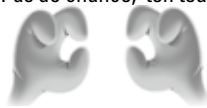
Chaque partie se joue avec deux, trois ou quatre joueurs. Chacun des joueurs reçoit d'abord la charpente complète d'une maison, deux cartes avec un mur illustré et un toit en poutres. Les autres cartes sont placées dans la pioche. Le joueur le plus jeune commence. C'est l'occasion de jouer soi-même au 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 arrêtée 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 ? Pas de chance, 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 pas 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 !

EN Rules of the game

Who will be the first to build their house of stone? Just like the fairy tale, the three little pigs try to build their houses using straw, wood or stone. They're in a hurry, because the job must be done before the Big Bad Wolf arrives. This is because the Big Bad Wolf can huff and puff and easily blow all the houses down - except the one built of stone. And then you have to start again. The little pig who builds their house of stone and catches the Big Bad Wolf, wins the game!

Contents:

- 1 Big Bad Wolf with plastic base
- 1 Spinner
- 16 Building cards; 4x four houses made of beams, straw, wood and stone.

Preparations:

1. Carefully press the wolf and the other parts of the building cards out of the cardboard frames. Stand the wolf up on its plastic base.
2. Put the spinner together as described later in the rules of the game. Make sure you fold the spinner exactly as indicated in the drawing.
3. Take the cardboard interior out of the box. Push the pin of the spinner - with the shaft facing upwards - into the hole and place it back in the box.
4. Position the spinner on top of the pin. The spinner should now rotate when you blow onto it. If not, check that the spinner has been put together properly.

Aim of the game:

The first player to complete their house of stone, and capture the Big Bad Wolf, wins the game!

The game starts:

2 to 4 players can play the game. At the start of the game, each player gets two cards showing the framework

of the house. The other cards go into the stack. The youngest player starts. You can now play the Big Bad Wolf for a bit. Take a deep breath and blow the spinner as hard as you can. Wait until the spinner stops turning. It will point to one of the pictures:



Building: You can begin to build your house. The spinner tells you how many pieces you can change in your house. You start by building your house of straw, then wood and

finally stone. You have to change both parts of your house before going on to the next material. If the spinner points to x1 – turn one card over, so you now have one half showing the frame, and one of straw; x 2 – turn both cards to make a complete house of straw; x 3 you can turn both cards and then (because you now have a complete straw house) you swap one half for a wood card. When you have turned/ exchanged the number of pieces indicated, your turn is over.



Swapping: When this shows you can be a naughty piggy. As long as another player hasn't got a completed stone house, you can swap one of your pieces with one from that player. But you can only take a piece that fits into your building scheme. So if you have finished your house of straw you can swap for a piece of wood, but not for a piece of stone. You can only swap for stone if your house of wood is finished.



The Big Bad Wolf with straw: The Big Bad Wolf is on his way! Grab the wolf and place him in front of

you. He huffs and he puffs and if your house has straw in it, he blows the house down. You must now turn all

the pieces of straw around and your turn is finished. Keep the Big Bad Wolf in front of you until someone else spins him. But wait - Was the Big Bad Wolf already in front of your house? You're in luck - all the other players have to turn around all their straw pieces.



The Big Bad Wolf with wood: The Big Bad Wolf is on his way again! Grab the wolf and place him in front of you. He huffs and

puffs and huffs and puffs and blows your straw and wood house down. Have you used one or more pieces of straw? Turn them over. Have you used one or more pieces of wood? Then swap them for straw. But wait - Was the Big Bad Wolf already in front of your house? You're in luck and all the other players have to put their pieces of wood on the stack and turn all their straw pieces back to the frame. Your turn is over.

Now it's possible that after your turn, your house is made of straw and stone. You then have to build the straw into wood again before being able to build your last piece in stone. Your turn is over.

Who wins?

Is your whole house made of stone? Then you don't need to be afraid of the wolf blowing your house down or of another little pig stealing a piece of your house. Your house is too strong for any such thing. But to catch the wolf he needs to visit your house again. Each turn you have, you can blow the spinner as many times as there are other players (so if you are playing with three friends, you can blow the spinner three times), to try and catch the wolf. If the spinner stops on the picture of the wolf, he tries to get into your house down the chimney and you can catch him. And once you've done that, you've won the game!

DE Spielanleitung

Wer baut als Erster sein Haus ganz aus Ziegelsteinen? Ebenso wie in dem Märchen versuchen die drei kleinen Schweinchen, ihre Häuser aus Stroh, Holz oder Ziegelsteinen zu bauen. Sie müssen sich beeilen, denn das Haus soll fertig sein, bevor der böse Wolf kommt. Der Wolf kann nämlich so stark pusten, dass er alle Häuser, die nicht aus Ziegelsteinen gebaut sind, einfach umpustet. Und dann musst du wieder von vorne anfangen. Der Spieler, der als Erster sein ganzes Haus aus Ziegelsteinen gebaut hat und den bösen Wolf fängt, gewinnt das Spiel!

Inhalt

- 1 Wolf mit Kunststoff-Stellfuß
- 1 Windrad
- 16 Bau-Karten
16x Häuschen: 4x Balken-Häuschen, 4x Stroh-Häuschen, 4x Holz-Häuschen und 4x Ziegelstein-Häuschen

Spielvorbereitung:

1. Der Wolf und alle Teile der Bauarten werden vorsichtig aus dem Kartonrahmen herausgedrückt. Der Wolf wird auf den Kunststoff-Stellfuß gestellt.
2. Das Windrad wird gemäß der Beschreibung weiter hinten in dieser Spielanleitung zusammengesetzt. Es ist wichtig, das Windrad genau so zu falten wie auf der Zeichnung abgebildet.
3. Der Kartoneinsatz wird aus der Schachtel herausgenommen. Der Befestigungsstift des Windrads wird – mit dem Stiel nach oben – durch das Loch gesteckt und der Kartoneinsatz wird wieder in die Schachtel gelegt.
4. Dann wird das Windrad oben auf den Befestigungsstift gesteckt. Ein Windrad, das richtig befestigt ist, dreht sich, wenn man dagegen pustet.

Wenn es sich nicht gut dreht, muss kontrolliert werden, ob das Windrad wie vorgeschrieben zusammengesetzt wurde.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der als Erster sein ganzes Haus aus Ziegelsteinen gebaut hat und den bösen Wolf fängt, gewinnt das Spiel!

Spielanfang:

Bei diesem Spiel können 2-4 Kinder mitspielen. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels den kompletten Rahmen eines Hauses: zwei Karten mit einer Mauer und einem Dach gebaut aus Balken (Balken-Häuschen). Die übrigen Karten werden in den Pool gelegt. Der jüngste Spieler fängt an und darf jetzt den bösen Wolf spielen. Das geht so: Atme ganz tief durch und puste so stark, wie du kannst, gegen das Windrad. Warte, bis das Windrad wieder ganz stillsteht. Das Windrad zeigt auf eine der folgenden Abbildungen:



Bauen: Du darfst an deinem Häuschen bauen. Auf dem Feld, auf dem das Windrad stehen bleibt, wird auch angegeben, wie viele Teile du bauen darfst. Um einen Teil deines Häuschens in

Stroh umzubauen, drehst du eine deiner Karten um. Zuerst muss dein Häuschen aus Stroh ganz fertig sein, danach kannst du das Stroh durch Holz ersetzen und am Ende ein Haus aus Ziegelsteinen bauen. Um das Haus mit Holz und Stein zu bauen, nimmst du eine neue Karte aus dem Pool und ersetzt eine Stroh-Karte. So wird dein Haus allmählich immer fester. Wenn du drei Teile bauen darfst, kann es also sein, dass du eine Phase ganz überspringst. Wenn dein Haus aus Stroh zum Beispiel fertig ist und das Windrad angibt, dass du drei Teile bauen darfst, dann hast du nach deinem Spielzug ein Häuschen, das zur Hälfte schon aus

Ziegelsteinen und zur anderen Hälfte aus Holz besteht. So geht das Bauen ganz schnell! Wenn kein Teil mehr ausliegt, das du gebrauchen kannst, hast du das Pech; dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Tauschen: Wenn das

Windrad auf Tauschen zeigt, darfst du – nur kurz in diesem Spielzug – einem anderen

Schweinchen etwas wegnehmen. Du kannst ein Teil deines Hauses gegen das eines anderen Spielers tauschen, solange dessen Haus noch nicht ganz aus Ziegelsteinen gebaut ist. Du darfst aber nur ein Stück wegnehmen, das zu deinem Haus passt. Du darfst nur dann ein Holzteil nehmen, wenn dein Strohhäuschen schon fertig ist, und ein Stück mit Ziegelsteinen nur, wenn dein Haus aus Holz fertig ist.



Böser Wolf mit Stroh:

Der böse Wolf kommt! Nimm den Wolf und stelle ihn vor dir auf den Tisch.

Er hustet und er prustet und pustet alle Teile deines Häuschens weg, die aus Stroh gebaut sind. Darum musst du alle Strohteile wieder umdrehen und dann ist der nächste Spieler dran.

Aber aufgepasst! Wenn der böse Wolf schon bei deinem Häuschen stand, hast du Glück gehabt und müssen alle anderen Spieler alle Strohteile umdrehen.



Böser Wolf mit Holz:

Auch jetzt nähert sich der böse Wolf! Nimm den Wolf und stelle ihn vor dir auf den Tisch. Er hustet

und er prustet jetzt noch stärker und pustet nicht nur die Teile aus Stroh, sondern auch alle Holzteile deines Häuschens weg. Wenn du einen Teil oder mehrere Teile aus Stroh gebaut hast, musst du diese Teile umdrehen. Hast du einen Teil oder mehrere Teile aus Holz gebaut, musst du diese Teile gegen Strohteile

eintauschen. Aber aufgepasst! Wenn der böse Wolf schon bei deinem Häuschen stand, hast du Glück gehabt! Dann müssen alle anderen Spieler alle ihre Strohteile umdrehen, sodass die Balken zum Vorschein kommen, und Holzteile durch Strohteile ersetzen.

Es kann sein, dass du am Ende deines Spielzugs ein Häuschen hast, das beispielsweise aus Stroh und Ziegelsteinen gebaut ist. Auch dann gilt, dass du zuerst wieder ein Holzteil anlegen musst, bevor du auch das letzte Stück aus Ziegelsteinen bauen kannst. Angenommen, du hast ein Häuschen aus Ziegelsteinen und Balken, dann musst du zuerst ein Strohteil anlegen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gewinner des Spiels

Sobald dein Häuschen ganz aus Ziegelsteinen gebaut ist, brauchst du nicht mehr zu befürchten, dass der Wolf dein Häuschen umpustet oder dass ein anderes Schweinchen ein Stück deines Häuschens wegnimmt. Dafür ist dein Haus jetzt zu stabil gebaut. Aber um den Wolf zu fangen, muss er noch einmal bei dir vor der Tür stehen. Jedes Mal, wenn du am Zug bist, darfst du gegen das Windrad pusten, und zwar so oft, wie es Spieler gibt. Wenn das Windrad auf eine Abbildung mit dem Wolf zeigt, dann versucht er, durch den Schornstein deines Häuschens ins Innere zu gelangen und hast du ihn gefangen. Du hast gewonnen!



81569

Made by Koninklijke Jumbo B.V. Westzijde 184,
1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in Nederland. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Le contenu et les couleurs peuvent différer des illustrations. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué aux Pays-Bas. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in the Netherlands. Made in the Netherlands. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in den Niederlanden.

