

Jogo de cooperação

Idade: 5-9 anos

Número de jogadores: 2 a 4

Conteúdo

- 1 tabuleiro
- 3 peões “porcos” (de diferentes cores)
- 1 peão lobo
- 1 pote (podendo conter os 3 porquinhos)
- 3 dados das mesmas cores dos porcos (faces 1, 2, 3, duas faces “lobo”, uma face “casa”)
- 1 “casa de tijolos” para montar em 4 etapas



Objectivo do jogo

Conseguir colectivamente juntar os 3 porquinhos na casa de tijolos, (após a ter construído), antes que o lobo os apanhe.

Preparação do jogo

Colocam-se os 3 porquinhos e o lobo sobre as respectivas casas de partida. Coloca-se o pote do lobo no seu lugar sobre o tabuleiro. Colocamos a base da casa.

Desenrolar do jogo

Os jogadores jogam uns a seguir aos outros no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa e lança o dado da cor do porquinho que ele quer deslocar:

- Se o dado indica 1, 2 ou 3: O jogador desloca o porquinho o número de casas indicado (consulte abaixo “Deslocação dos porquinhos”).
- Se lhe sai uma face “lobo !”: O jogador desloca o lobo (consulte abaixo “Deslocação do lobo”).
- Se lhe sai a face “casa” o jogador pode:
 - Colocar o porquinho na casa à sua escolha, para que ele se esconda (caso o lobo esteja muito perto dele).
 - Deixar o porquinho onde estava anteriormente (isso equivale a uma jogada perdida).
 - Parar na casa “tijolos”, para acrescentar uma parte suplementar à casa.

Após o jogador ter efectuado uma destas três acções, é a vez do jogador seguinte jogar.

Deslocações do lobo

O lobo desloca-se sempre no sentido dos ponteiros do relógio e unicamente sobre as casas “lobo” do tabuleiro: Desloca-se de uma casa “lobo” para a casa “lobo” seguinte. Quando um ou vários porquinhos se encontram sobre a passagem do lobo, são colocados no pote. Depois é a vez do jogador seguinte jogar.

Deslocações dos porquinhos

Uma vez que abandonem a casa partida, os 3 porquinhos não poderão nunca mais ao longo de todo o percurso regressar a essa casa.

Os porquinhos movem-se à escolha para a esquerda e para a direita.

Atenção: O mesmo peão porco não pode ser jogado duas vezes seguidas (o jogador deve jogar com um dado diferente daquele com que acaba de jogar o jogador anterior) salvo:

- Quando os outros 2 porquinhos estiverem já no pote.
- Quando os outros 2 porquinhos estiverem na casa de tijolos.



As casas

Quando um porquinho estiver colocado sobre uma das casas, ele está protegido do lobo. (ele não se coloca sobre a casa do tabuleiro mais verdadeiramente sobre a casa).

Para colocar um porquinho numa das casas é preciso:

- Ou obter o número exacto do dado para chegar a essa casa
- Ou sair no dado a face “casa”.

Quando um porquinho quiser sair de uma casa, o jogador deve calcular a casa precisa do tabuleiro situada em frente à casa.

Atenção: Só pode ser colocado na casa de palha um só porquinho de cada vez, dois porquinhos no máximo na casa de madeira e até três porquinhos na casa de tijolos (e então ganha! Mas é preciso que já esteja construída!).

Construir a “casa de tijolos” antes de poder lá entrar:

De modo a acrescentar uma parte da parede ou tecto da casa, o porquinho tem de calhar na casa “tijolos” mesmo à frente da “casa de tijolos”. Isto pode ser feito quando o porquinho calhar nesta casa ou quando o dado indicar “casa”.

Como ajudar um porquinho a escapar do pote?

Primeiro, é preciso que um jogador consiga levar um peão porco para uma das duas casas “sair do pote” (obtendo o número exacto no dado). Depois, é a vez do jogador seguinte jogar.



Este joga o dado da cor de um porco que se encontre no pote:

- Se o dado indica 1, 2 ou 3: Ele tira o peão porco do pote (o da mesma cor do dado) e desloca-o o número de casas indicadas pelo dado.
O porco pode sair para uma das casas “pote” (em função da posição do lobo sobre o tabuleiro).
- Se o dado indica “casa”, o jogador retira o peão porco do pote e coloca-o na casa à sua escolha (consulte “Casas”).
- Se o dado indica “lobo”, o peão porco não pode sair nesse momento: É o lobo que avança.

Depois joga o jogador seguinte.

Lembrete: O jogador seguinte não pode jogar o mesmo dado que o jogador anterior (consulte “Deslocação dos porquinhos”).

Observações

- Só poderá sair do pote um porquinho de cada vez. Se permanecer um outro porquinho no pote, o jogador seguinte poderá lançar o dado correspondente a esse porquinho afim de o salvar.
- Um porquinho que esteja já na “casa de tijolos” pode sair para ir salvar um outro porquinho do pote do lobo.

Quem ganha?

Se os três porquinhos chegaram são e salvos à casa de tijolos, todos os jogadores ganharam!
Se o lobo meteu os três porquinhos no seu pote, foi ele que ganhou!