



ПРАВИЛА ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый поросенок больше всего мечтает построить прочный и красивый дом, где будет проводить долгие зимние вечера. Чтобы построить дом, не нужна ни лопата, ни строительные леса — достаточно броска кубиков, и дом мечты готов! Но берегитесь: неподалеку притаился волк, который хочет лишь одного — сдуть ваш прекрасный дом!

КОМПОНЕНТЫ

- 36 сегментов **домов** (1) 12 из соломы, 12 из дерева и 12 из кирпича. Для каждого материала есть по 4 двери, окна и крыши.
- 5 особых кубиков (2), на трех из которых изображена морда волка.
- 1 рулетка **дыхания** (3).
- 6 карт наград, которые используются в дополнительных правилах (см. в конце правил).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- Положите 36 сегментов **домов** в центр стола в три столбца (солома, дерево, кирпичи). Каждый столбец должен состоять из трех рядов: **дверей**, **окон** и **крыши**. В результате у вас получится 9 отдельных стопок. Перемешайте каждую стопку до начала игры.
- Положите кубики и рулетку **дыхания** рядом с игроками.

🐾 ХОД ИГРЫ 🐾




Первым ходит игрок, который последним видел свиней (или волков). Затем ход передается по часовой стрелке. Когда начнется ваш ход, бросьте кубики, а затем используйте выпавший результат, чтобы построить один или больше домов.

Бросьте кубики!

1. Вы можете совершить не больше **3 бросков**.
2. Сначала бросьте пять кубиков и отложите в сторону те, результаты на которых вам подходят.
3. Во время следующих двух бросков вы можете бросить заново все свои кубики (включая отложенные) или только те, результаты на которых вам не подходят.
4. Если выпадет морда **волка** 🐺, отложите кубик. В этом ходу его нельзя бросить заново.

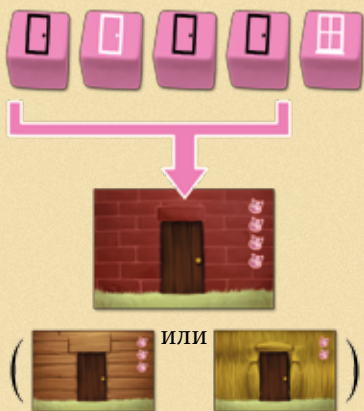
Вы не обязаны перебрасывать кубики и можете закончить ход после первого или второго броска. Но ход всегда заканчивается после третьего броска или если у вас выпало две или больше морд **волка** 🐺 (см. *Берегитесь волка!*).

Стройте!

В конце хода используйте выпавшие символы (  ), чтобы купить один или больше сегментов **домов**:

- **2 одинаковых символа** (2 двери, 2 окна или 2 крыши) позволят вам купить дверь, окно или крышу из **соломы**.
- **3 одинаковых символа** (3 двери, 3 окна или 3 крыши) позволят вам купить дверь, окно или крышу из **соломы** или **дерева**.
- **4 одинаковых символа** (4 двери, 4 окна или 4 крыши) позволят вам купить дверь, окно или крышу из **соломы**, **дерева** или **кирпича**.

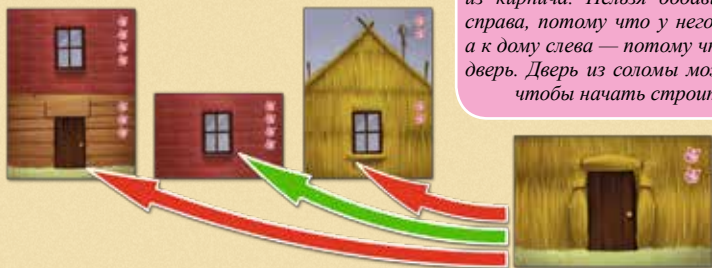
Вы должны купить сегмент дома, если выпавшие результаты позволяют это сделать. В свой ход вы можете купить два разных сегмента.



Положите перед собой любой купленный дом согласно следующим правилам:

- Строительство дома всегда начинается с двери или окна.
- Когда окно не является нижней частью дома, оно всегда кладется над дверью или другим окном.
- Крыша всегда кладется над дверью или окном.
- **Солому, дерево и кирпичи при строительстве дома можно смешивать.**
- В доме может быть несколько окон, но только одна дверь и одна крыша. Дверь можно добавить и ниже окна, если у дома нет крыши.
- Как только выложена крыша, дом считается **законченным**, даже если у него нет двери. **Добавлять сегменты к готовому дому нельзя!**
- Разрешено строить несколько домов сразу, даже если прошлые дома еще не закончены.

В этом примере дверь из соломы можно положить только под окно среднего дома из кирпича. Нельзя добавить дверь к дому справа, потому что у него уже есть крыша, а к дому слева — потому что у него уже есть дверь. Дверь из соломы можно использовать, чтобы начать строить новый дом.



Мордочки поросят 🐷 на сегментах домов означают не только цену постройки, но и количество очков, которые вы получите в конце игры.

Берегитесь волка!

Если на кубиках выпали две или больше морд волка 🐺, берегитесь волка!

В этот ход вы не можете бросать кубики и не можете покупать сегменты **дома**.

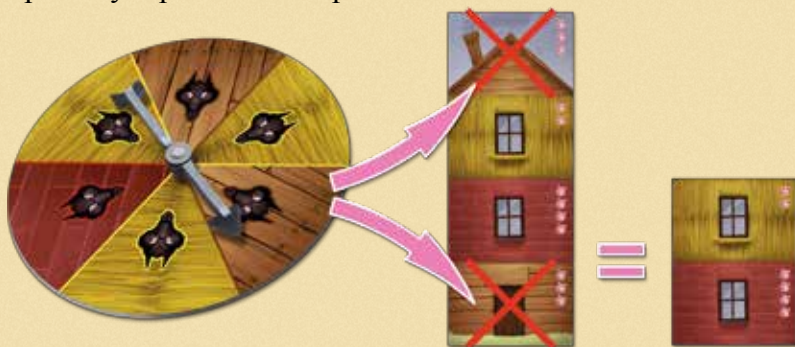
Вместо этого вы должны подуть на дом соперника:

1. Выберите соперника и дом, на который будете дуть (неважно, закончен ли он).

2. Возьмите рулетку **дыхания** и раскрутите стрелку, чтобы она совершила хотя бы один полный оборот. **Если вы уверены в своих силах, то дуйте на стрелку, а не крутите ее рукой!**

Тренируйтесь!

3. Кончик стрелки укажет на то, какой материал сдуло (солома, дерево или кирпичи). Все сегменты выбранного дома из этого материала убираются из игры.



После этого, если от дома осталась только крыша, то она падает и также убирается из игры.

Если у соперников нет домов, на которые можно подуть, ваш ход просто заканчивается.

🐾 КОНЕЦ ИГРЫ 🐾

2 игрока — игра заканчивается, когда в **двух стопках** сегментов *домов* не осталось деталей.

3 игрока — игра заканчивается, когда в **трех стопках** сегментов *домов* не осталось деталей.

4 игрока — игра заканчивается, когда в **четырёх стопках** сегментов *домов* не осталось деталей.

5 игроков — игра заканчивается, когда в **пяти стопках** сегментов *домов* не осталось деталей.

Подсчитайте очки!

В конце игры каждый игрок подсчитывает свои победные очки по следующим правилам:

• Дома без крыш сбрасываются и не приносят очков.

• В законченных домах **каждый сегмент** приносит:

2 очка за сегмент *из соломы* (🐾🐾),

3 очка за сегмент *из дерева* (🐾🐾🐾),

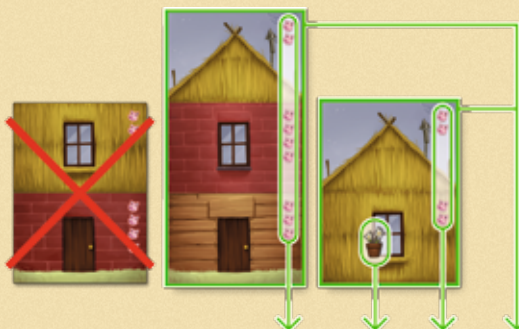
4 очка за сегмент *из кирпичей* (🐾🐾🐾🐾).

• Сложите все очки за сегменты *домов*. Затем прибавьте **1 дополнительное очко** за **каждый горшок с цветами** и **1 дополнительное очко** за **каждый законченный дом**.

• Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

В случае ничьей побеждает тот, кто построил больше всех домов.

Если ничья сохраняется, то побеждают оба игрока.



$$9 + 1 + 4 + 2 = 16$$

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОРОСЯТ

В начале игры положите шесть карт *наград* так, чтобы их видели все игроки.

Одни награды можно получить во время игры (+2), а другие — только в конце игры (+3). Все награды складываются.

В конце игры игроки подсчитывают свои победные очки по обычным правилам, но в этом случае никто не получает очки за цветочные горшки или завершенные дома. Вместо этого прибавляйте очки с карт *наград*, которые заработали игроки. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей побеждает тот, кто построил больше всех домов. Если ничья сохраняется, побеждают все, разделяющие первое место.

НАГРАДЫ



Эта награда выдается в конце игры тому игроку, у которого **больше всех цветочных горшков**. В случае ничьей между несколькими игроками награду не получает никто.



Эта награда выдается в конце игры тому игроку, который **построил больше всех домов** (независимо от количества этажей и наличия двери). В случае ничьей между несколькими игроками награду не получает никто.



Эта награда выдается в конце игры тому игроку, который **построил самый высокий дом**. У дома должны быть хотя бы крыша и дверь. В случае ничьей между несколькими игроками награду не получает никто.



Эти награды получают игроки, которые **первыми закончили дом, полностью состоящий из соломы, дерева или кирпичей**. У дома должны быть хотя бы дверь, окно и крыша. Эта карта остается у вас, даже если дом сдул волк.

Автор: Лоран Пушен

Адаптация сказки: Бенуа Форже

Иллюстратор: Ксавье Коллетт



*Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.*



Переводчик: Дмитрий Водолаго

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин

*Перепечатка и публикация правил,
компонентов, иллюстраций без разрешения
правообладателя запрещены.*

Красная Шапочка

Если вам понравились «Три поросенка», попробуйте сыграть в «Красную Шапочку», еще одну игру из серии «Игры и сказки»



Кооперативная игра для всей семьи!
Дойдите до Бабушки прежде, чем она
попадет в брюхо к волку!
Два режима игры для взрослых и малышей.

Игра Анник Лобе, иллюстрации Жереми Флери.