

LV – Latviešu

DJ08427 Spēle – Vilks un 3 siventiņi

Ieteicamais vecums: no 5 līdz 9 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

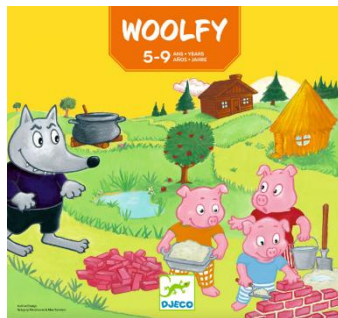
Komplektā ietilpst: spēles laukums, 3 dažādas krāsas siventiņu figūras, 1 vilka figūriņa, 1 lielais zupas katls, 3 metamie kauliņi katra siventiņa krāsā (uz metamā kauliņa šķautnēm skaitļi: 1, 2, 3, 2 vilka attēli, 1 mājas attēls), 1 neuzceltas mājas kauliņi (4 gabali).

Spēles mērķis: savstarpēji sadarbojoties, visiem spēlētājiem kopā, palīdzēt 3 siventiņiem nokļūt drošībā un uzcelt māju pirms vilks tos paspējis noķert.

Sagatavošanās spēlei: Vilku un trīs mazos siventiņus novieto uz to starta lauciņiem. Vilka zupas katlu novieto uz tam paredzētā lauciņa, kā arī novieto mājas pamatus tiem paredzētajās vietās.

Spēles noteikumi: spēli uzsāk jaunākais spēlētājs un tad turpina pulksteņa rādītāja virzienā. Pirmais spēlētājs izlemj, kuras krāsas siventiņu viņš pārvietos, un tad ņem tās pašas krāsas metamā kauliņu un izmet:

- **Ja uzkrīt skaitļi 1, 2 vai 3,** tad spēlētājs pārvieto siventiņu par tik lauciņiem, cik uzmetis ar metamā kauliņu (skatīt zemāk sadaļu "Pārvietojot siventiņa figūriņu");
- **Ja uzkrīt vilka attēls,** tad pārvieto vilka kauliņu. (skatīt zemāk sadaļu "Pārvietojot vilka figūriņu");
- **Ja uzkrīt mājas attēls,** tad spēlētājs izvēlas, ko darīt:
 - siventiņu var pārvietot uz vienu no mājām (skatīt zemāk sadaļu "Mājas"), lai paslēptu to no vilka (ja vilks ir tuvumā).



- Atstāt siventiņu uz pašreizējā lauciņa (ja spēlētājs nevēlas siventiņu pārvietot uz māju, tad siventiņa kauliņš jāatstāj tur, kur tas jau atrodas).
- pārvietoties uz ķieģeļu lauciņu, lai uzbūvētu nākamo ķieģeļu mājas daļu.

Tiklīdz viens spēlētājs ir savu gājienu pabeidzis, kārta nākamajam spēlētājam.

Pārvietojot vilka figūriņu: vilka figūriņu var pārvietot tikai pulksteņa rādītāja virzienā apkārt laukumam no viena "Vilka" laukumiņa uz nākamo "Vilka" laukumiņu. Ja gadījumā siventiņš nonāk vai arī šķērso laukumiņu uz kura atrodas vilks, tad siventiņš nonāk zupas katlā. Spēli turpina nākamais spēlētājs.

Pārvietojot siventiņa figūriņu: kad visi 3 siventiņi jau pametuši starta laukumu, viņi tur vairs nedrīkst atgriezties. Siventiņi var pārvietoties pa labi vai pa kreisi, kā vien vēlas spēlētājs.

Svarīgi! Viens un tas pats siventiņš nedrīkst būt pārvietots divus gājienu pēc kārtas, izņemot, kad:

- 2 pārējie siventiņi atrodas vilka zupas katlā,
- 2 pārējie siventiņi atrodas ķieģeļu mājā.

Mājas: Kamēr sivēns atrodas uz kādas no mājiņām, viņš ir drošībā no vilka. Sivēni ir jānovieto uz mājām, nevis uz lauciņiem, kas atrodas pie katras no mājiņām.

Sivēns drīkst uz mājiņu doties, ja:

- viņš nonāk uz mājiņas lauciņa, metot metamā kauliņu un ejot attiecīgo lauciņu skaitu, kas ir uzmetis (mājiņas tiek skaitītas, kā gājiena lauciņš);
- metamā kauliņš uzmet mājas attēlu.

Ja sivēns vēlas pamest māju, kur viņš atrodas, gājienu skaita, sākot no lauciņa, kas atrodas pie mājas.

Svarīgi! Tikai viens sivēns var paslēpies salmu mājā, zaru mājā drīkst paslēpties 2 sivēni un tikai ķieģeļu mājiņā var paslēpties visi trīs sivēni. (Kad visi trīs sivēni ir nonākuši ķieģeļu mājā, tad viņi ir uzvarējuši spēli, bet atceries, māja no sākuma ir jāuzceļ.)

No sākuma ir jāuzceļ māja no ķieģeļiem, tikai tad var paslēpties tajā. Ik reizi, kad kāds no sivēntiņiem nonāk uz ķieģeļu mājiņas lauciņa, kas atrodas ķieģeļu mājai blakus, spēlētājs sāk celt māju (novieto sienas vai jumta kauliņus, tikai tad, kad visi trīs sienas kauliņi ir uzlikti).

Sivēntiņi mājā var paslēpties tikai tad, kad māja ir gatava un uzņemto metamu kauliņu skaitļi palīdz nokļūt uz mājiņas lauciņa, vai arī, kad uz metamā kauliņa ir uzkritis mājas attēls.

Kā palīdzēt sivēniem izkļūt no vilka zupas katla:

Pirmkārt, kādam no sivēniem ir jānokļūst uz "Tikt laukā no katla" lauciņa, metot metamu kauliņu. Tad spēle turpinās ar nākamo spēlētāju. Šis spēlētājs izmet metamu kauliņu, kas ir tā sivēntiņa krāsā, kurš atrodas zupas katlā:



- Ja uz metamā kauliņa uzkrīt skaitļi 1, 2, 3, tad sivēns, kurš atrodas katlā, drīkst kāpt laukā no katla un pārvietoties tik lauciņus uz priekšu, cik uzņems uz metamā kauliņa.
- Ja uz metamā kauliņa uzkrīt mājas attēls, tad sivēns no katla drīkst doties uz jebkuru mājiņu (skatīt aprakstu sadaļā "Mājas" augstāk).
- Ja uz metamā kauliņa uzkrīt vilka attēls, tad sivēnam ir jāpaliek katlā un vilks pārvietojas sivēna vietā.

Tālāk spēli turpina nākamais spēlētājs.

Svarīgi:

- Tikai viens sivēns var būt brīvs no zupas katla, bet nākamais spēlētājs drīkst mest tā sivēna metamu kauliņu, kurš atrodas katlā.
- Ja sivēns atrodas ķieģeļu mājā, viņš var iznākt ārā un palīdzēt pārējiem sivēniem tikt laukā no vilka zupas katla.

Kurš uzvar spēli?

Visi uzvar, ja visi trīs sivēntiņi nonāk ķieģeļu mājā un ir drošībā no vilka.

Vilks uzvar, ja visi trīs sivēntiņi nonāk zupas katlā vienlaicīgi.



Spēles autori: Gregory Kirsbaum un Alex Sanders.

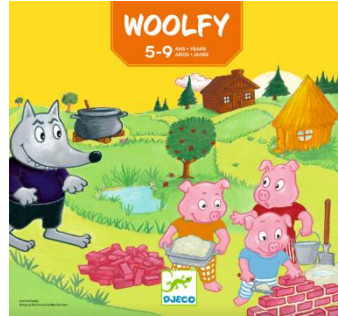
LT – Lietuvių

DJ08427 Žaidimas - Vilkas ir 3 paršiukai

Amžius: nuo 5 iki 9 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lenta, 3 paršeliai (skirtingų spalvų), 1 vilkas, 1 katilas, 3 kauliukai (po vieną kiekvienam paršeliui ir su skirtingais paveikslėliais: 1-2-3-Vilkas-Vilkas-Namas), 1 plytų namas (iš keturių dalių).



Žaidimo tikslas: Pastatyti namą iš pabirusių dalių ir visas tris paršelių figūrėles saugiai nugabenti į plytų namą taip, kad vilkas jų nepagautų.



Pasiruošimas žaidimui:

Pastatykite tris paršelių figūrėles ant atitinkamų spalvų apskirčių. Pastatykite ant žaidimo lentos į savo vietas katilą ir namo pagrindą.



Kaip žaisti: Žaidimą pradeda jausias žaidėjas ir žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidėjas išsirenka paršelio figūrėlę ir ridena savo pasirinkto paršelio spalvos kauliuką:

- Jei žaidėjas išridena skaičius 1, 2 ar 3, jis perkelia savo paršelį per tiek langelių, kiek išrideno (žiūrėkite žemiau skyrelyje „Paršelių perkėlimas“).
- Jei žaidėjas išridena „Vilką“, jis perkelia vilko figūrėlę (žiūrėkite žemiau skyrelyje „Vilko perkėlimas“).
- Jei žaidėjas išridena „Namą“, jis gali:
 - Įdėti savo paršelį į namą, kad vilkas jo nesurastų (jei vilkas šalia).
 - Palikti paršiuką toje vietoje, kur jis ir stovėjo (niekas nepasikeičia).
 - Pastatyti vieną plytų namo sieną.

Dabar sekančio žaidėjo eilė.

Vilko perkėlimas: Vilką galima perkėlinėti ant lentos tik pagal laikrodžio rodyklę ir tik iš vienos vilko vietos į kitą. Jei paršiukas patenka ant vilko vietos ar per ją peršoka, įmeskite paršiuką į katilą! Tuomet žaidžia sekantis žaidėjas.

Paršelių perkėlimas: Kai visi trys paršeliai pajudėjo iš starto langelio, jie jau nebegali į jį sugrįžti likusio žaidimo metu. Paršelius galima perkėlinėti ir pagal, ir prieš laikrodžio rodyklę.

Svarbu: To paties paršelio negalima perkėlinėti du kartus iš eilės (žaidėjas negali ridenti to paties kauliuko, kurį rideno ankstesnis žaidėjas), išskyrus šiuos atvejus:

- Likusios dvi paršelių figūrėlės yra katile.
- Likusios dvi paršelių figūrėlės yra plytų name.

Slėpimasis name: Kai paršelis yra viename iš namų, jis yra apsaugotas nuo vilko. Paršelius turite pastatyti ant namo, o ne aplink jį.

Paršelį galima paslėpti name tik tuo atveju, jei:

- Išridenamas atitinkamas skaičius (namas yra kaip ėjimo langelis).
- Išridenamas namo paveikslukas.

Jei paršelis nori išeiti iš namo, pirmasis jo ėjimas yra langelis priešais namą.

Svarbu: tik vienas paršelis gali pasislėpti šiaudiniame namelyje; mediniame namelyje vienu metu gali slėptis tik du paršeliai; bet visi trys gali pasislėpti plytų name (jei visi trys paršeliai atisduria plytų name – laimite žaidimą! Bet prisiminkite, iš pradžių plytų namą reikia pastatyti!).

Plytų namo statyba: Norėdamas pastatyti plytų namą (sienas ir stogą), paršelis turi iš pradžių atsistoti ant plytų langelio priešais namą. Taip atsitinka tuomet, kai žaidėjas išridena atitinkamą kauliuko skaičių arba Namų paveiksluką.

Kaip išgelbėti paršelį iš katilo: Tam, kad ištrauktų paršelį iš katilo, žaidėjas turi išridenti skaičius 1, 2 arba 3 ir atsistoti ant vieno iš dviejų katilo langelių. Dabar sekančio žaidėjo eilė.



Žaidėjas ridena tos pačios spalvos kauliuką, kaip katilė esančio paršiuko:

- Jei žaidėjas išridena 1, 2 ar 3, jis ištraukia paršiuką iš katilo ir perkelia jį per tokį pat skaičių langelių. Jis gali perkelti paršelį į bet kurią pusę nuo katilo langelių (priklausomai nuo to, kurioje pusėje stovi vilkas).

- Jei žaidėjas išridena Namą, jis ištraukia paršelį iš katilo ir pastato jį ant bet kurio namo (skaitykite skyrelyje "Slėpimasis name").
- Jei žaidėjas išridena Vilko paveiksluką, paršelis pasilieka katilę, o vietoj jo perkeliamas vilkas.

Tuomet žaidimą tęsia sekantis žaidėjas.

Prisiminkite: Sekantis žaidėjas negali ridenti tos pačios spalvos kauliuko, kurį rideno ankstesnis žaidėjas (skaitykite skyriuje „Paršelių perkėlimas“).

Išaiškinimai

- Negalite vienu metu išgelbėti daugiau negu vieno paršelio. Jei katilėje yra du paršeliai, sekantis žaidėjas gali ridenti pasilikusio katilėje paršelio spalvos kauliuką ir jį išgelbėti.
- Paršelis, kuris saugiai slepiasi plytų name, gali iš jo išeiti ir išgelbėti katilėje esantį paršelį.

Žaidimo laimėjimas:

Visi trys žaidėjai laimi, kai trys paršeliai saugiai pasiekia plytų namą!

Vilkas laimi, jei visi paršeliai vienu metu atsiduria katilėje!

Žaidimo autoriai: Grégory Kirszbaum ir Alex Sanders.



EE – Eesti

DJ08427 Mäng - Hunt ja 3 põrsakest

Vanus alates: 5–9-aastastele

Mängijate arv: 2 – 4

Komplekti kuuluvad: 1 mängulaud; 3 põrsakest (eri värvi); 1 hunt; 1 suur katel; 3 täringut (üks igale põrsakesele, külgedel on 1, 2, 3, hunt, hunt ja maja);

– 1 kivimaja (mis tuleb neljast tükist kokku panna).

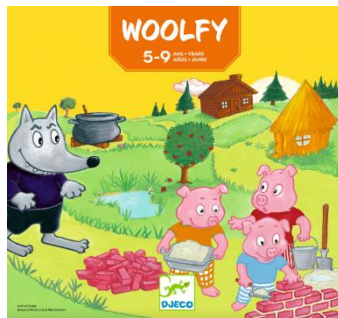
Mängu eesmärk: Ehitada valmis kivimaja ja viia kolm põrsakest turvaliselt kivimajja, enne kui hunt nad kinni püüab.

Mänguks valmistumine: Pange kolm põrsakest ja hunt mängulauale, igaüks oma stardipaigale. Pange hundi katel oma kohale. Pange maja vundament oma kohale.

Mängu käik: Alustab noorim mängija, seejärel käivad mängijad kordamööda ja mängukord liigub edasi päripäeva. Esimene mängija otsustab, millist põrsakest ta tahab liigutada, ja heidab põrsakesega sama värvi täringut.

- Kui mängija saab 1, 2 või 3, liigutab ta põrsakest sama palju samme edasi (vt allpool lõiku „Põrsakeste liigutamine“).
- Kui mängija veeretab täringul hundi, liigutab ta hoopis hunti (vt allpool lõiku „Hundi liigutamine“).
- Kui mängija veeretab täringul maja, võib mängija kas:
 - panna põrsakese ühte majja, et teda hundi eest varjata (kui hunt on läheduses);
 - jätta põrsakese oma kohale (midagi ei juhtu);
 - liikuda telliste ruudule, et panna paika järgmine kivimaja tükk.

Seejärel on järgmise mängija kord.



Hundi liigutamine: Hunt saab mängulaual liikuda ainult päripäeva ja ainult hundi ruutudel. Kui põrsake peatub hundi hõivatud ruudul või läheb sellest üle, pange põrsake suurde katlasse! Seejärel on järgmise mängija kord.

Põrsakeste liigutamine: Kui kõik kolm põrsakest on stardialalt lahkunud, ei saa nad hiljem sinna enam tagasi minna. Põrsakesi saab liigutada nii päri- kui ka vastupäeva, just nii, nagu mängija soovib.

Tähtis! Sama põrsakest ei saa liigutada kaks korda järjest (mängija ei saa heita täringut, mida veeretab teine mängija vahetult enne teda), välja arvatud juhul, kui:

- ülejäänud kaks põrsakest on suures katlas;
- ülejäänud kaks põrsakest on kivimajas.

Majas peidus: Kui põrsake on mõne maja peal, on ta hundi eest kaitstud. Pange põrsakesed majade peale, mitte nende ees olevatele ruutudele. Põrsakese saab majja panna ainult siis, kui:

- ta maandub täringul näidatud samme tehes majal (ka maja ise läheb ruuduna arvesse);
- veeretad täringul maja.

Kui põrsake tahab majast lahkuda, tuleb esimese sammuna astuda maja ees olevale ruudule.

Tähtis! Põhust majas saab korraga peidus olla ainult üks põrsake, puumajas kaks põrsakest ja kivimajas kõik kolm põrsakest. Viimasel juhul olete mängu võitnud! Kuid pidage meeles, et kõigepealt peate kivimaja valmis ehitama.

Kivimaja ehitamine: Kivimajale järgmise tüki (seinte või katuse) lisamiseks peab põrsake peatuma kivimaja ees asuval telliste ruudul. Selleks peab põrsake kõndides kas otse sellele ruudule jõudma või siis peab mängija täringul veeretama maja.

Põrsakese suurest katlast päästmine: Põrsakese katlast päästmiseks peab üks põrsake kõigepealt täringul heitma 1, 2 või 3 ja maanduma siis ühel kahest toiduvalmistamise ruudust. Seejärel on järgmise mängija kord.



See mängija peab veeretama katlas oleva põrsakese täringut.

- Kui mängija saab 1, 2 või 3, võtab ta põrsakese katlast välja ja liigutab seda vastavalt tulemusele edasi. Põrsake võib katlast välja tulles liikuda mis tahes toiduvalmistamise ruudule (olenevalt sellest, kus hunt mängulaual asub).
- Kui mängija veeretab täringul maja, võtab ta põrsakese katlast välja ja paneb ta ühte majja (vt „Majas peidus”).
- Kui mängija veeretab täringul hundi, jääb põrsake katlasse ja edasi liigub hoopis hunt.

Seejärel on järgmise mängija kord.

Pidage meeles! Järgmine mängija ei saa veeretada sama täringut, mida kasutas eelmine mängija (vt „Põrsakeste liigutamine”).

Täpsustused

- Ühe käigu ajal ei saa korruga päästa rohkem kui üht põrsakest. Kui katlas on kaks põrsakest, võib oma käigu ajal teise põrsakese eest täringut heita järgmine mängija.
- Põrsake, kes peidab end turvaliselt kivimajas, võib sealt välja tulla, et teist põrsakest katlast päästa.

Võitja:

Kui kolm põrsakest jõuavad turvaliselt valmishitatud kivimajja, on mängu võitnud kõik mängijad.

Kui kõik kolm põrsakest on korruga katlas, on mängu võitnud hunt.

Mängu autorid: Grégory Kirszbaum ja Alex Sanders.



Aim of the Game

Build the brick house and return the three little pigs safely to the brick house before the wolf can catch them.

Game Setup

Place the three little pigs and the wolf on their respective starting squares.
Place the wolf's cooking pot on its spot on the game board.
Put the foundations of the house in position.

Playing the Game

Each player takes a turn, starting with the youngest and going clockwise.
The first player decides which little pig he wants to move and rolls the die that matches that pig's color:

- If the player rolls a 1, 2, or 3, the player moves the little pig that many spaces (see “Moving the Little Pigs” below).
- If the player rolls a Wolf, the player moves the wolf instead (see “Moving the Wolf” below).
- If the player rolls a House, the player can either:
 - place the little pig in one of the houses to hide it from the wolf (if the wolf is nearby).
 - leave the little pig in its current space (nothing happens).
 - move to the brick space to build the next part of the brick house.

Then, the next player takes a turn.

Moving the Wolf

The wolf can only move clockwise around the board and only from one wolf space to the next. If a little pig moves to or past the space occupied by the wolf, place the little pig in the cooking pot! Then, the next player takes a turn.

Moving the Little Pigs

Once all three little pigs have left the starting space, they cannot return there for the rest of the game. The little pigs can be moved clockwise or counter-clockwise as the player wishes.

Important: The same pig cannot be moved two turns in a row (a player cannot roll the die that the previous player rolled) except when:

- The other two little pigs are in the cooking pot.
- The other two little pigs are in the brick house.



Hiding in a House

When a little pig is on one of the houses, it is safe from the wolf. Place the little pig on the houses, not on the spaces in front of the houses.

A little pig can only be placed in a house if:

- it lands on the house when moving the number of space rolled on the die (the house counts as a space).
- you roll a House on the die.

If a little pig wants to leave the house it is in, the space in front of the house counts as the first space the little pig must move to.

Important: only one pig at a time can hide in the straw house; only two pigs can hide in the wooden house at the same time; but all three can hide in the house of bricks (if they do, you win the game! But remember, you must build the brick house first!).

Building the Brick House

To build the next piece of the brick house (walls or roof), the little pig must stop on the brick space in front of the brick house. This happens when the little pig lands directly on that space or when a player rolls a House on the die.

Rescue a Little Pig from the Cooking Pot

To rescue a pig from the cooking pot, a little pig must first land on one of the two cooking spot spaces when rolling a 1, 2, or 3. Then, the next player takes a turn.

That player rolls a die of the same color as one of the little pigs in the cooking pot:

- If the player rolls 1, 2, or 3, he takes that pig out of the cooking pot and moves it that many spaces. The little pig may move to either of the two cooking pot spaces (depending where the wolf is on the board).
- If the player rolls a House on the die, he takes the little pig out of the cooking pot and places it in one of the houses (see “Hiding in a House”).
- If the player rolls a Wolf on the die, the pig stays in the cooking pot, and the wolf moves instead. Then, the next player takes a turn.



Remember: The next player cannot roll the same dice as the previous player (see “Moving the Little Pigs”).

Clarifications

- You cannot rescue more than one little pig at a time. If there are two little pigs in the cooking pot, the next player can roll the die for the other pig on his turn.
- A little pig who is safely hiding the brick house can come out to rescue another little pig from the cooking pot.

Winning the Game

All the players win if the three little pigs make it safely to the fully-built brick house!
The wolf wins if all three little pigs are in the cooking pot at the same time!

Цель игры

Совместными усилиями привести трех поросят в кирпичный дом (предварительно построив его), прежде чем волк их поймает

Подготовка к игре

Три фишки «поросята» и фишка «волк» ставятся на свои начальные позиции. Котелок размещается на том месте, которое ему отведено на игровом поле. Устанавливается основание дома.

Процесс игры

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Игру начинает самый младший игрок. Он бросает игральную кость той же расцветки, что и поросенок, которого он хочет продвинуть.



- Если на игровой кости выпала сторона «1», «2» или «3», то игрок продвигает поросенка вперед на указанное количество клеточек (см. ниже «Перемещение поросенка»).
- Если выпадает сторона «волк», то вперед продвигается волк (см. ниже «Перемещение волка»).
- Если выпадает сторона «дом», то игрок может:
 - либо поместить поросенка в дом на свой выбор, чтобы там спрятаться (если волк находится близко)
 - либо оставить поросенка на прежнем месте (пропуск хода)
 - либо остановиться на клеточке «кирпичи» чтобы присоединить дополнительную часть дома.

После того, как игрок выполнил действие согласно выпавшей стороне кости, ход передается следующему игроку.

Перемещение волка

Волк всегда перемещается по часовой стрелке и только по клеточкам «волк» игрового поля: с одной клеточки «волк» на следующую клеточку «волк». Если один или несколько поросят оказываются на пути волка, то они помещаются в котелок. Затем ход передается следующему игроку.

Перемещение поросят

После того как поросята покинули свои начальные позиции, в течение всей игры они уже не могут туда вернуться. Поросята могут перемещаться либо налево, либо направо (по выбору игрока).

Примечание: нельзя использовать одну и ту же фишку «поросенок» два раза подряд (игрок не может бросать ту же игральную кость, что и предыдущий игрок), кроме следующих случаев:

- Если 2 других поросенка находятся в котелке.
- Если 2 других поросенка находятся в кирпичном доме.

Дома

Когда поросенок находится в одном из домов (для этого его фишка помещается не на клеточку перед домом, а прямо на дом), то волк не может его схватить.

Поместить поросенка в дом можно в двух случаях:

- Если, перемещаясь на число клеточек, выпавшее на кости, поросенок сам попадает прямо в дом (который тоже считается клеточкой)
- Если на игровой кости выпала сторона «дом».

При выходе поросенка из дома, клеточка, расположенная прямо перед домом, тоже считается.

Примечание: в соломенном доме может одновременно находиться только один поросенок, в деревянном доме – два, а в кирпичном доме – три (и это победа! Но сначала этот дом нужно построить).

Чтобы попасть в кирпичный дом, нужно сначала его построить

Чтобы добавить к дому стену или крышу, поросенок должен перейти на клеточку «кирпичи», расположенную прямо перед кирпичным домом. Это является возможным только если поросенок останавливается прямо на этой клеточке или если на игровой кости выпала сторона «дом».

Как помочь поросенку избежать попадания в котелок?

Прежде всего нужно, чтобы, перемещаясь в точности на указанное число клеточек, фишка «поросенок» попала на одну из двух клеточек «выход из котелка». Затем ход передается следующему игроку. Он бросает игральную кость той же расцветки, что и поросенок, находящийся в котелке.



- Если выпадает сторона «1», «2» или «3», то игрок выводит поросенка (той же расцветки, что и кость) из котелка, перемещая его на указанное количество клеточек. Поросенок может выбраться из котелка только через одну из клеточек «выход из котелка» (ее выбирает игрок, в зависимости от положения волка).
- Если выпадает сторона «дом», то игрок выводит поросенка из котелка и помещает его в один из домов, по своему выбору (см. «Дома»).
- Если выпадает сторона «волк», то фишка «поросенок» не может быть выведена из котелка на этом ходу. Наступает очередь следующего игрока сделать ход.

Напоминание: он не может бросать ту же кость, что и предыдущий игрок – см. («Перемещение поросят».)

Замечания

- За один ход можно вывести из котелка только одного поросенка. Но если в котелке имеется еще один поросенок, то следующий игрок имеет право бросить его игральную кость, чтобы его спасти.
- Поросенок, попавший в кирпичный дом, может выйти оттуда, чтобы помочь другому поросенку выбраться из волчьего котелка.

Кто побеждает?

Если все три поросенка, живые и здоровые, спрятались от волка в кирпичном доме, то все игроки – победители! Если волк бросил всех трех поросят в.