



SPIELREGEL



• ZIEL DES SPIELS •

Als kleines Schweinchen ist es dein größter Wunsch, ein stabiles und wunderschönes Haus zu bauen, in dem du lange Winterabende verbringen kannst. Du brauchst dafür aber weder einen Spachtel noch ein Baugerüst, denn du kannst dein Traumhaus einfach mithilfe der Würfel bauen. Doch gib acht! Der Wolf treibt sich in der Gegend herum und hat nur eine Sache im Sinn: Er möchte dein wunderschönes Haus umstossen!

• SPIELMATERIAL •

- 36 **Hauseile** (1), je 12 aus Stroh, Holz und Stein. Es gibt aus jedem Material 4 Tür-, 4 Fenster- und 4 Dachteile.
- 5 **Würfel** (2), 3 von ihnen zeigen auf einer Seite den Wolf (3).
- 1 **Puste-Rad** (3)
- 6 **Belohnungskarten** für die Variante „Erfahrene Schweinchen“ (am Ende dieser Spielregel)

• SPIELAUFBAU •



- Sortiert die 36 **Hauseile** nach Material (Stroh, Holz, Stein) und Typ (Tür, Fenster, Dach). Legt sie dann wie in der obigen Abbildung als Stapel bereit. Jede Spalte hat drei Stapel: einen **Türstapel**, einen **Fensterstapel** und einen **Dachstapel**. Mischt jeden Stapel gut durch.
- Legt die Würfel und das **Puste-Rad** in Reichweite aller Spieler bereit.

JETZT KANN ES LOSGEHEN!

SPIELABLAUF

Wer von euch zuletzt Schweine (oder Wölfe) gesehen hat, beginnt die Partie. Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, wirft die 5 Würfel und kann dann mit seinem Würfelergebnis ein oder mehrere Häuser bauen.

Lass die Würfel rollen!

1. Du darfst bis zu **3-mal würfeln**.
2. In deinem ersten Wurf wirfst du alle 5 Würfel und legst dann beliebig viele beiseite.
3. In deinen nächsten zwei Würfen darfst du alle deine Würfel neu werfen oder nur die, die dir nicht gefallen. (Du darfst sogar diejenigen neu werfen, die du zuvor zur Seite gelegt hast.)
4. Sobald ein Würfel den **Wolf** zeigt, musst du ihn beiseitelegen. Du darfst diesen Würfel in diesem Zug nicht mehr neu werfen.

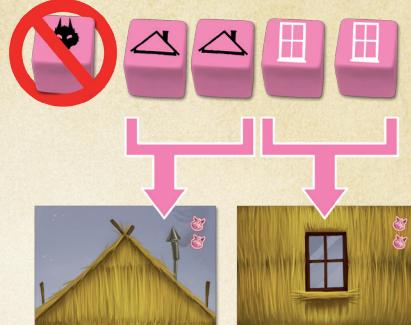
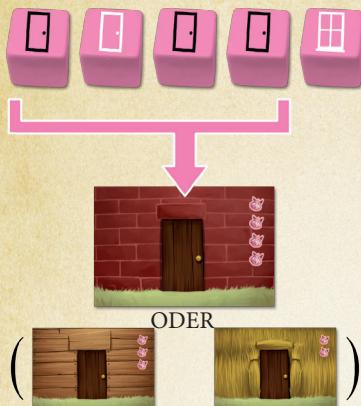
Du musst nicht dreimal würfeln. Wenn du möchtest, kannst du bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf aufhören. Allerdings musst du nach deinem dritten Wurf aufhören oder sobald du zwei oder mehr **Wölfe** gewürfelt hast (siehe **Der Wolf kommt!**).

Baue dein Traumhaus!

Nach dem Würfeln nimmst du dir mit deinen gewürfelten Symbolen (□·田△) ein oder mehrere **unterschiedliche Hausteile**:

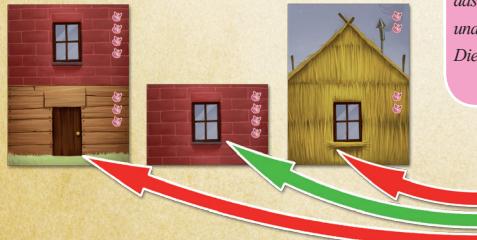
- ♦ Mit **2 identischen Symbolen** (2 Türen, 2 Fenster oder 2 Dächer) nimmst du dir entsprechend eine Tür, ein Fenster oder ein Dach aus **Stroh**.
- ♦ Mit **3 identischen Symbolen** (3 Türen, 3 Fenster oder 3 Dächer) nimmst du dir entsprechend eine Tür, ein Fenster oder ein Dach aus **Stroh oder Holz**.
- ♦ Mit **4 identischen Symbolen** (4 Türen, 4 Fenster oder 4 Dächer) nimmst du dir entsprechend eine Tür, ein Fenster oder ein Dach aus **Stroh, Holz oder Stein**.

Du musst mindestens 1 Hausteil nehmen, falls es deine Würfel erlauben. Du darfst in deinem Zug auch 2 Teile nehmen, die jedoch unterschiedlich sein müssen.



Lege jedes neue Hausteil nach folgenden Regeln vor dir ab:

- Ein neues Haus beginnt immer mit einer Tür oder einem Fenster.
- Ein Fenster wird immer über eine Tür oder ein anderes Fenster gelegt, außer es ist das unterste Teil des Hauses.
- Ein Dach wird immer über eine Tür oder ein Fenster gelegt.
- **Ein Haus darf aus verschiedenen Materialien (Stroh, Holz, Stein) bestehen.**
- Ein Haus darf beliebig viele Fenster, aber nur eine Tür und ein Dach haben. Es ist möglich, eine Tür unter ein Fenster zu legen, solange das Haus noch kein Dach hat.
- Sobald ein Haus ein Dach hat, ist es fertig – auch wenn es keine Tür hat. **Zu einem fertigen Haus dürfen keine neuen Teile hinzugefügt werden!**
- Es ist erlaubt, an mehreren Häusern gleichzeitig zu bauen, auch wenn die vorherigen noch nicht fertig sind.



In diesem Beispiel muss die Strohtür unter das Steinfenster des mittleren Hauses gelegt werden. Die Tür darf nicht unter das rechte Haus gelegt werden, weil es bereits ein Dach hat, und auch nicht unter das linke Haus, da es schon eine Tür hat. Die Strohtür könnte aber auch für den Beginn eines neuen Hauses genutzt werden.



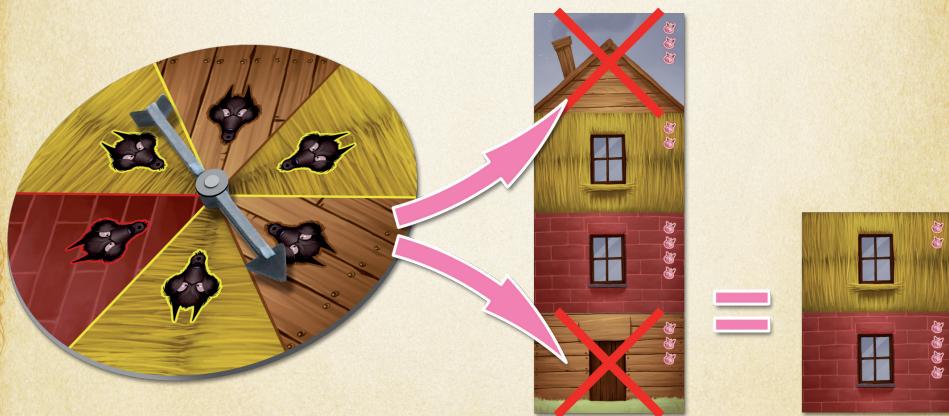
Auf den **Hausteilen** seht ihr kleine Schweinchenköpfe 🐷. Sie zeigen die Baukosten der Teile an und zählen auch als Siegpunkte am Spielende.

Der Wolf kommt!

Falls du zwei oder mehr **Wölfe** 🦊 würfelst, erscheint der hungrige Wolf!

Du darfst nicht länger würfeln und auch kein **Hausteil** nehmen. Stattdessen pustest du gegen ein beliebiges Haus eines Mitspielers:

1. Wähle einen Mitspieler, der mindestens ein Haus besitzt, und zeige auf das Haus, das du umpussten möchtest. (Es spielt keine Rolle, ob das Haus fertig ist oder nicht.)
2. Nimm das **Puste-Rad** und schnippe die Nadel so an, dass sie mindestens eine volle Drehung macht. **Den richtig bösen Wölfen unter euch empfehlen wir, gegen ein Ende der Nadel zu pusten, anstatt sie anzuschnippen! Übung macht den Meister!**
3. Die Nadelspitze zeigt auf das Material, das weggeputzt wird (Stroh, Holz oder Stein). Entferne alle Teile aus dem gewählten Haus, die aus diesem Material sind, und lege sie zurück in die Schachtel.



Falls anschließend nur noch das Dach des Hauses übrig ist, fällt es in sich zusammen und wird ebenfalls entfernt. Falls kein Mitspieler ein Haus hat, gegen das du pusten könntest, endet dein Zug einfach.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald einige der Stapel mit **Hausteilen** aufgebraucht sind. Wie viele aufgebraucht sein müssen, hängt von der Spielerzahl ab:

- 2 Spieler: 3 Stapel
- 3 Spieler: 3 Stapel

- 4 Spieler: 4 Stapel
- 5 Spieler: 5 Stapel

Zählt eure Siegpunkte!

Am Ende der Partie zählt jeder von euch seine Siegpunkte:

- **Häuser ohne Dach werden entfernt** und zählen keine Punkte.
- Bei fertigen Häusern zählt **jedes Hausteil** wie folgt Punkte:

2 Punkte für ein Teil aus **Stroh** (),

3 Punkte für ein Teil aus **Holz** (),

4 Punkte für ein Teil aus **Stein** ().

- Zähle alle Punkte deiner **Hausteile** zusammen. Du erhältst zusätzlich **1 Bonuspunkt für jeden abgebildeten Blumentopf** und **1 Bonuspunkt für jedes fertige Haus**.
- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie. Im Falle eines Unentschiedens ist der Spieler besser platziert, der die meisten fertigen Häuser besitzt. Sollte es immer noch unentschieden stehen, teilen sich die beteiligten Spieler die Platzierung.



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

✿ VARIANTE FÜR ERFÄHRENE SCHWEINCHEN ✿

Legt beim Spieldurchlauf die sechs **Belohnungskarten** so bereit, dass sie für alle gut sichtbar sind.

Einige Belohnungen könnt ihr während der Partie verdienen (+2), andere werden erst am Spielende vergeben (+3). Ein Haus kann dabei für mehrere Belohnungskarten zählen.

Am Spielende zählt ihr eure Siegpunkte nach den normalen Regeln. In dieser Variante erhaltet ihr aber keine Bonuspunkte für Blumentöpfe oder fertige Häuser. Stattdessen erhaltet ihr die Punkte der **Belohnungskarten**, die ihr euch verdient habt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie. Im Falle eines Unentschiedens ist der Spieler besser platziert, der die meisten fertigen Häuser besitzt. Sollte es immer noch unentschieden stehen, teilen sich die beteiligten Spieler die Platzierung.

DIE BELOHNUNGSKARTEN



Am Ende der Partie erhält derjenige Spieler diese Belohnung, der **die meisten abgebildeten Blumentöpfe** hat. Bei einem Unentschieden erhält niemand diese Belohnung.



Am Ende der Partie erhält derjenige Spieler diese Belohnung, der **die meisten fertigen Häuser** gebaut hat (dabei spielt die Höhe keine Rolle oder ob das Haus eine Tür hat). Bei einem Unentschieden erhält niemand diese Belohnung.



Am Ende der Partie erhält derjenige Spieler diese Belohnung, der **das höchste Haus** gebaut hat. Bei einem Unentschieden erhält niemand diese Belohnung.



Sobald ein Spieler **als Erster ein Haus komplett aus Stroh oder Holz oder Stein gebaut hat**, erhält er die Belohnungskarte des entsprechenden Materials.



Die Häuser müssen jeweils über eine Tür, ein Dach und mindestens ein Fenster verfügen. Die Spieler dürfen eine solche Karte auch dann behalten, wenn das Haus weggepustet wurde.

Credits

Autor: Laurent Pouchain

Illustrator: Xavier Collette

Märchen-Adaption: Benoît Forget

Übersetzung: Simon Blome

Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

©2017 PURPLE BRAIN CREATIONS. PURPLE BRAIN CREATIONS, DIE DREI KLEINEN SCHWEINCHEN UND ZUGEHÖRIGE LOGOS SIND MARKENZEICHEN VON PURPLE BRAIN CREATIONS.
HERGESTELLT IN CHINA.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: ASMODEE, Friedrichstr. 47, 45128 Essen

www.asmodee.com • service@asmodee.com

FOLGT UNS AUF:



© 2017 Purple Brain Creations. Alle Rechte vorbehalten.

Die märchenhafte Reise geht weiter ...



Bereits erhältlich



Erscheint in Kürze

