



## E Reglas del juego

# Woofy

### Juego de Cooperación.

Edad : 4-8 años

Número de jugadores : de 1 a 4

#### Contenido:

- 1 tablero de juego
- 3 peones "cerditos" (de colores diferentes)
- 1 peón lobo
- 1 olla en la que pueden caber los 3 cerditos
- 3 dados de los mismos colores que los cerditos (caras 1, 2, 3, dos caras "lobo", una cara "casa").
- 1 "casa de ladrillo" para montar en 4 partes

#### Objetivo del juego:

Conseguir colectivamente llevar los 3 cerditos a la casa de ladrillo (tras haberla construido), antes de que el lobo los atrape.

#### Preparación del juego:

Se colocan los tres cerditos y el lobo en su casilla de salida respectiva. Se coloca la olla del lobo en su ubicación en el tablero de juego.

Colocamos la base de la casa.

#### Desarrollo del juego:

Los jugadores juegan uno tras otro en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza y juega con el dado del color del cerdito que desea hacer avanzar:

- Si el dado indica 1, 2 ó 3: el jugador avanza el cerdito el número de casillas indicado (cf. abajo «Desplazamientos de los cerditos»)
- Si cae en una cara "lobo": el jugador hace avanzar el lobo (cf. abajo "Desplazamiento del lobo").
- Si cae en la cara "casa": el jugador puede, si lo desea, colocar el peón cerdito en la casa que elija. Sino, deja el cerdito donde estaba colocado anteriormente. (cf. "Casas" a continuación).

Una vez que el jugador haya efectuado una de estas tres acciones, es el turno del jugador siguiente.

#### Desplazamientos del lobo

El lobo se desplaza siempre en el sentido de las agujas del reloj y sólo por las casillas "lobo" del tablero de juego: lo movemos de una casilla "lobo" hasta la casilla "lobo" siguiente.

Cuando uno o varios cerditos se encuentran en el recorrido del lobo, se colocan en la olla.

A continuación es el turno del jugador siguiente.

#### Desplazamientos de los cerditos

Una vez que los 3 cerditos han dejado la casilla de salida, los jugadores no podrán volver a esta durante el transcurso de la partida. Los cerditos se desplazan a la derecha o a la izquierda, según elijas.

**Atención:** El mismo peón cerdito no puede jugar dos veces seguidas (el jugador debe jugar con otro dado diferente al que acaba de jugar) excepto:

- Cuando los 2 cerditos restantes no están en la olla
- Cuando los 2 cerditos restantes están en la casa de ladrillo



## Las casas

Cuando un cerdito se coloca en una de las casas, está protegido del lobo. (No se coloca en la casilla delante de la casa sino realmente **en la casa**)

Para colocar un cerdito en una de las casas es necesario:

- Conseguir el número exacto con el dado para llegar a esa casa (la casa cuenta para una casilla).
- Caer en la cara «casa» del dado.

Cuando un cerdito quiere salir de una casa, el jugador debe contar la casilla situado justo delante de la casa.

**Atención:** sólo puede colocarse un cerdito de cada vez en la casa de paja, dos cerditos como máximo en la casa de madera y hasta tres cerditos en la casa de ladrillo (¡entonces has ganado! pero primero hay que construirla).

### Construir la «casa de ladrillo» antes de poder entrar en ella:

Cada vez que un cerdito se coloca en la casilla «ladrillos» situada justo delante de la «casa de ladrillos», el jugador añade a la casa ladrillos, una pared suplementaria o en último lugar el tejado (cuando se hayan levantado todas las paredes).

Una vez construida la casa **de ladrillo**, los cerditos podrán entrar en ella como en las otras casas, consiguiendo el número exacto en el dado hasta la casa o cayendo en la cara «casa» del dado.

### ¿Cómo ayudar al cerdito a escaparse de la olla?

Primero es necesario que un jugador consiga llevar un peón cerdito a una de las dos casillas «salir de la olla» (sacando el número exacto con el dado o sacando la cara «casa» del dado). Luego le toca al jugador siguiente.



Este último juega el dado del color de un cerdito que se encuentra en la olla:

- Si el dado indica 1, 2 ó 3: saca el peón cerdito (el del mismo color que el dado) y lo desplaza el número de casillas indicado por el dado. El cerdito puede salir por una u otra de las dos casillas «olla» (en función de la posición del lobo en el tablero).
- Si el dado indica «casa», el jugador saca el peón cerdito de la olla y lo coloca en la casa elegida (cf. «Casas»).
- Si el dado indica «lobo», el peón cerdito no puede salir de momento, avanza el lobo. Luego le toca al jugador siguiente.

(**Recuerda:** el jugador siguiente no puede jugar el mismo dado que el jugador anterior, cf. «Desplazamiento de los cerditos»)

### Advertencias:

- Sólo podrá salir de la olla un cerdito de cada vez. En cambio, si queda otro cerdito en la olla, el jugador siguiente podrá lanzar el dado correspondiente a este cerdito para salvarlo.
- Un cerdito que haya llegado a la «casa de ladrillo» puede volver a salir para ir a salvar a otro cerdito de la olla del lobo.

### ¿Quién gana?

Si los tres cerditos han llegado sanos y salvos a la casa de ladrillo, todos los jugadores han ganado. Si el lobo ha metido a los tres cerditos en la olla, ha ganado él.