

# Építs házat a három kismalacnak!





Az „Építs házat a három kismalacnak!” egy olyan fajáték elsősorban 4-5 évesek számára, mely új szintre emeli a hagyományos építőkockát különleges elemeivel és tematikájával. A játék során a gyermekek a három kismalac, illetve a farkas bőrébe bújhatnak, miközben fejleszthetik kreativitásukat és finom motorikus képességeiket, illetve megismerkedhetnek különféle anyagokkal és tulajdonságaikkal. Bár az elemek legnagyobb részben fából készültek, formai sajátosságaikkal igazodnak a különböző anyagok jellemzőihez. Játszható egyénileg vagy csoportban, használható hagyományos építőkockaként, társasjátékként vagy akár szerepjátékhoz is.

Játékidő: 5-15 perc

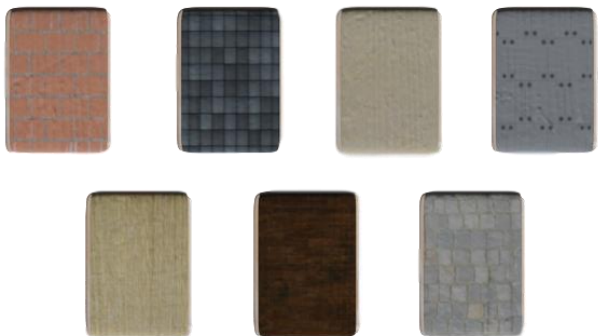
## TARTOZÉKOK

Összesen 52 db elem:

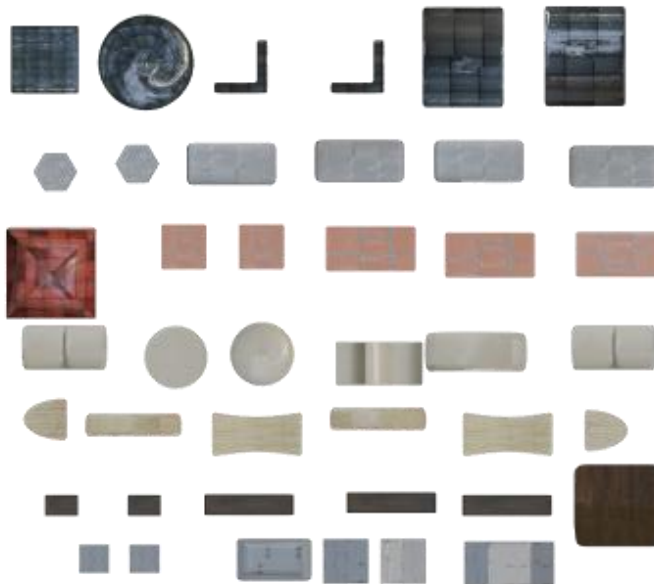
- 3 db malacfigura különböző színű fülekkel, orral és farokkal



- 7 db anyagkártya (szalma, fa, tégl, homok, üveg, kő, fém)



- 42 db változatos építőelem (mind a 7 féle anyagból 6-6 db)





## ELŐKÉSZÜLETEK

Az építőelemeket, a malacfigurákat és a képpel lefelé fordított kártyákat szétterítve a játékfelületre helyezzük.

## A JÁTÉK MENETE

Az „Építs házat a három kismalacnak!” hagyományos építőkockaként, illetve szerepjátékként nem igényel különösebb szabályokat, viszont számos egyéb játékmódot tesz lehetővé.

### 1. EGYÉNI MÓD:

A gyermek néhány szabály bevezetésével még izgalmasabbá teheti kreatív tevékenységét. Ekkor választhat, hogy egy vagy három házat szeretne építeni. **Egy ház esetén** minden újabb építőelem kiválasztása előtt húzhat egyet a lefordított kártyák közül, és a kapott anyagból veheti azt el. Addig folytathatja a játékot, amíg meg nem elégszik azzal, amit alkotott.

**Ha három házat épít** egyszerre, minden malacnak kijelölhet egy-egy saját területet. Ezután minden körben a kártyán kívül még választhat egyet csukott szemmel az összekevert állatfigurák közül, és a kapott malac házába építheti be a következő elemet. Addig játszhat, amíg minden elem el nem fogyott, vagy amíg kedve tartja.

### 2. TÁRSASJÁTÉK:

Társasjátékként játszható kooperatív és kompetitív módban is. **Kooperatív módban** 3-an játszhatnak, és mindenki választ magának egy malacfigurát, akit megtestesít. Sorban húznak a kártyák közül, és a kapott anyagból behelyeznek egy elemet a közös építménybe. Ha egy anyagból elfogyott az összes elem, annak kártyája kikerül a pakliból. Amikor a játékosok közösen úgy döntenek, hogy abbahagyják az építkezést, vagy amikor elfogyott az összes elem, megérkezik a farkas, és megpróbálja elfűjni a házat. Ez kivitelezhető úgy, hogy az egyik játékos, az összes játékos vagy egy kívülálló személy teljes erőből ráfúj szájával az

építményre. Ha asztalon játszanak, a rombolás hatékonyabbá tehető úgy, hogy a „farkas” fújás helyett finoman ütögeti az asztalt. A farkas személyét már a játék elején érdemes tisztázni. Ha az összes elem a helyén marad, akkor mindenki nyer, különben veszítenek.

Kompetitív módban alkalmazható a játék az elemek keverésével, illetve különválasztásával is.

**Az elemek keverésénél** legfeljebb hárman játszhatnak. Mindenki választ magának egy malacot. Ezt követően minden játékos rámutat egy kártyalapra (többen is választhatják ugyanazt). Ezután háromig számolnak, majd háromra felfordítják az összes lapot, és mindenki elvehet egy tetszőleges építőelemet a kártyáján szereplő anyagból. Ha többen is ugyanarra mutattak, az választhat először, aki gyorsabban mutatott rá a kártyára. Ha így a valakinek nem jut elem az általa kapott anyagból, másik kártyát kell húznia. A játékvezető vagy az egyik játékos minden körben újra megkeveri a lapokat, és a résztvevők újra választhatnak. Amikor elfogy egy anyagból az összes elem, a következő körben az annak megfelelő kártya kikerül a pakliból. A gyermekek a választott elemekből folyamatosan házat építenek a malacuknak, amelynek formája, elrendezése tetszőleges lehet. Játék közben is átépíthetik a házukat (nehezítésképpen ez a szabály elhagyható). Ha az összes elem elfogyott, vége a játéknak. Ekkor a játékosok farkasokká válnak, és a fent ismertetett módon megpróbálják egyesével vagy egyszerre elfűjni, lerombolni ellenfeleik házát (vagy akár egy külső személyt is felkérhetnek a farkas szerepére). Mindenki nyer, akinek a háza egyben marad.



**Az elemeket szétválasztva** akár heten is játszhatnak, viszont ebben az esetben rövidebb a játékidő. A játék elején mindenki húz egy vagy több anyagkártyát a résztvevők számától függően. Ha 2-en vannak, akkor 3-3 kártyát húzhatnak, ha 3-an, akkor 2-2 kártyát, ha 4-en vagy többen, akkor mindenki csak egyet. Ezután mindenki elveszi a kapott anyagokból az összes elemet, majd minél stabilabb házat kell

építenie a lehető legtöbb darab felhasználásával. Ha mindenki elkészült, akkor a többi játékos vagy egy külső személy farkassá válik, és megpróbálja az ismert módon elfújni vagy lerombolni a házakat. Akinek a háza egyben marad, annyi pontot kap, ahány elemből áll az építménye. Mivel a könnyebb anyagokból építkezőknek kezdettől fogva nehezebb dolguk van, minden anyaghoz rendelünk pluszpontokat is, melyek hozzáadódnak az elemszámhoz. A kő, tégl és a fém így 1 pontot érnek, a fa 2-t, az üveg 3-at, a homok és a szalma 4-et. Ha ketten vagy hárman játszanak, a különböző anyagok értékei összeadódnak. A végeredmény meghatározásához akkor is érdemes egy felnőtt segítségét kérni, ha nem volt játékvezető. Az nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie.

