

Met 2 spelers

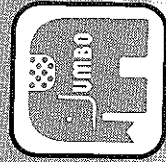
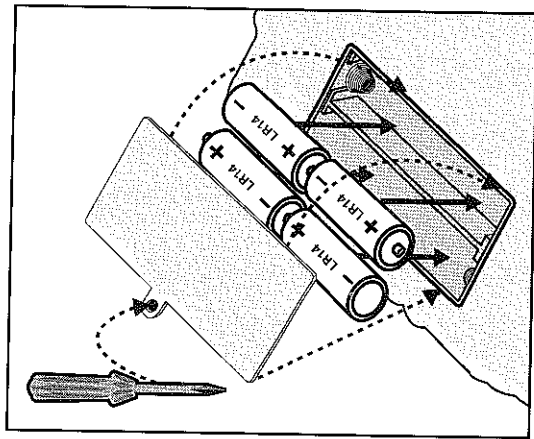
Kies allebei een biggetje en een huis van dezelfde kleur. Het derde huis en biggetje doen niet mee. De regels zijn bijna hetzelfde als voor drie spelers. Er is één uitzondering. Als je op een startvakje landt 6, dan mag je niet alleen een bouwstuk van stro nemen, maar je mag ook een bouwstuk van stro of hout uitkiezen van het huisje van je medespeler. Dat stuk moet je medespeler terugleggen bij de voorraad. Bouwstukken van steen mag je niet kiezen. Steen is immers zo stevig, dat zit muurvast.

Batterijen

Om de batterijen (4x LR 14) te vervangen, schroef je het klepje aan de onderkant los.

Raadvleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (1.5 V) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

- Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen 1.5 V batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.



WOLFJE WERVELWIND

en de 3 biggetjes

Wie bouw't een 'biggenhuisje' van wat?
Wolfje Wervelwind het omblaast!



Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, The Netherlands

© Jumbo International, Amsterdam, The Netherlands

Made in China

Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

www.jumbo-world.com



Net als in het bekende sprookje probeert de wolf in Wolfje Wervelwind de huisjes van de drie biggetjes echt om te blazen. In het sprookje bouwt het eerste biggetje een huisje van stro, het tweede biggetje bouwt een huisje van hout en het derde biggetje een huisje van steen.

In Wolfje Wervelwind bouwen de drie biggetjes ieder een eigen huisje uit een combinatie van stro, hout of steen.

Maar als de wolf bij jouw huisje komt en heel hard begint te blazen, dan vallen de bouwstukken van stro er altijd af; de houten bouwstukken vallen er soms af en de bouwstukken van steen vallen er nooit af. Dus je moet proberen je huisje zo sterk mogelijk te maken.

Wie bouwt als eerste zijn biggenhuisje?

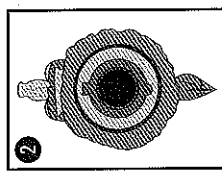
Inhoud

- 3 biggetjes • 1 wolf • 3 biggenhuisjes • 18 bouwstukken (6x Stro, 6x Hout, 6x Steen) • 1 heuvel
- 1 speelbord uit 4 delen • 1 dobbelsteen

Vorbereiding

Plaats de batterijen in de daarvoor bestemde houder (zie het hoofdstukje 'Batterijen' in deze handleiding).

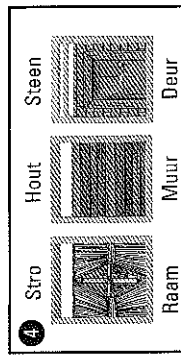
Plaats de 4 delen van het speelbord aan elkaar. Nummer 1 aan nummer 1, nummer 2 aan nummer 2 en zo verder. Leg het bord op een vlakke ondergrond en plaats de heuvel in het midden **1**.



Plaats de de wolf in de ronde opening bovenop de heuvel. Let erop dat de wolf goed past **2**.

Plaats de drie huisjes van de biggetjes op de heuvel. Let erop dat de vensterbanken naar buiten geplaatst zijn **3**.

Zet het spel aan door middel van de knop aan de onderkant van de heuvel.



Biggenhuisjes bestaan uit drie verschillende onderdelen:

ramen, muren en deuren. Die onderdelen zijn er van stro, van hout en van steen **4**. Ze zitten in een klein vierkant frame van kunststof. Leg alle 18 frames met de kaartjes erin naast het speelbord. Dit is de voorraad bouwstukken.

BELANGRIJK: LET OP DAT DE KAARTJES IN HET JUISTE FRAME ZITTEN.

Mochten er kaartjes uit hun frame raken, dan moeten ze in het juiste frame teruggedaan worden. De frames zijn te herkennen aan de stippen onderop:

● = Stro, ●● = Hout, ●●● = Steen.

De spelers kiezen elk een biggetje. Ga bij het huisje zitten waarvan het dak dezelfde kleur heeft als het T shirt van je biggetje. Plaats het biggetje op het startvakje **5** voor je huisje.

Let op: Als je tijdens het spel op een startvakje landt **5**, mag je een bouwstuk van Stro uit de voorraad nemen.

Doel van het spel

Winnaar is de speler, die het eerste een huisje bouwt dat bestaat uit 1 deur, 1 muur en 4 ramen **6**.

Een huis kan gebouwd worden uit iedere combinatie van Stro, Hout en Steen **6**.

Het spel begint

De jongste speler begint. Om beurten gooi je met de dobbelsteen en verplaats je je biggetje in de richting van de wijzers van de klok. Verplaats het biggetje evenveel vakjes als je ogen hebt gegooid. Er mag maar één biggetje op een vakje staan. Is het vakje waarop je zou landen bezet, dan ga je op het eerstvolgende lege vakje staan.

Bouwen aan je huis

Als je biggetje op een vakje met stro, hout of steen landt, mag je van dat materiaal een deel voor je huisje nemen. Je neemt het uit de voorraad en bevestigt het aan je huisje. Stro en hout hang je aan je huisje en steen klik je erop vast **7**.

Wanneer je van de voorraad niets kunt gebruiken of als er van de bouwstukken, die je mag pakken niets meer op voorraad is, dan bouw je die beurt niet aan je huis en de volgende speler is aan de beurt.

Een speler mag nooit een bouwstuk van een andere speler nemen.



Let op: je mag je huis van iedere combinatie van stro, hout of steen bouwen. Maar je huis moet wel 4 ramen, 1 muur en 1 deur hebben.

Een huis mag tijdens het spel nooit meer dan 4 ramen, 1 muur en 1 deur hebben **6.**

Wolfje Wervelwind:

Wanneer je biggetje op een wolfvakje landt, dan moet je:

1. Wolfje Wervelwind naar een huisje van een medespeler draaien. (Tip: je draait Wolfje natuurlijk naar die speler die zijn huisje al bijna af heeft!)
2. Druk vervolgens zachtjes op de rug van de wolf en zeg: 'Ik blaas en ik blaas en ik blaas en ik blaas je huisje om!'

De bouwstukken van het huisje die er door Wolfje Wervelwind worden afgeblazen, worden teruggelegd bij de voorraad naast het bord. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Wolfje Wervelwind blaast stro er altijd af; hout blaast hij er soms af en steen blaast hij er nooit af. Wolfje blaast namelijk niet altijd even hard.

Wie wint?

De speler die het eerste zijn huisje af heeft met 1 deur, 1 muur en 4 ramen, is de winnaar.

