

FRONT

F

## PIGGY STORY

### Jeu d'Adresse

**♣** A partir de 3 ans  
**♣♣♣** De 2 à 6 joueurs  
 Ⓞ 15 minutes

*Le but du jeu est d'être le premier petit cochon à construire ses 3 maisons (en paille, en bois et en brique) avant que le méchant loup ne souffle dessus!*

#### Jeu idéal pour :

- stimuler la motricité fine
- mettre une ambiance de fou!

#### Préparation du jeu :

Faire 9 tas avec les cartes : un pour les toits en paille, un pour les toits en bois, un pour les toits en brique, deux pour les murs en paille, deux pour les murs en bois et deux pour les murs en brique. Placer les 3 dés en bois sur la table.

#### Déroulement du jeu :

Pour construire une maison, il faut 2 cartes murs et une carte toit disposées de la façon suivante :



Le joueur le plus jeune commence et lance les 3 dés. Il n'a le droit qu'à un lancer. Il doit prendre les cartes correspondantes aux dés, comme par exemple :

BACK

= il prend une carte mur en paille, une carte mur en bois et une carte mur de briques. Attention : le joueur ne peut prendre que les cartes dont il a besoin. Ex : s'il a déjà 2 murs en bois, et que le dé montre une bûche de bois, il ne peut pas prendre un autre mur en bois.

= il prend une carte mur en paille et deux cartes mur de briques.

= il prend le toit correspondant aux murs de la maison. Attention, un toit ne peut être posé que si deux murs identiques ont déjà été construits ! Si le petit cochon n'a qu'un mur de sa maison, il peut quand même prendre le toit et le mettre de côté, afin de le poser plus tard lorsqu'il aura obtenu le 2ème mur.

= il peut choisir la carte qu'il souhaite (toit ou mur).

= il peut alors souffler sur une seule - maison de l'un de ses adversaires.

= alors il peut souffler sur 2 maisons d'un même joueur, ou sur une maison de 2 joueurs différents.

#### Comment souffler sur une maison :

- Le loup n'a pas assez de souffle pour souffler sur une maison en briques ! Les joueurs peuvent donc souffler uniquement sur les maisons en paille et en bois, terminées ou en cours de construction.
- Le loup peut se déplacer et se mettre à la distance qu'il veut pour souffler.
- Si le loup souffle mal, il n'a pas le droit de recommencer !
- Le loup a bien soufflé si les cartes se sont renversées. Si une carte se déplace mais reste debout, le cochon a le droit de garder cette carte.
- Les cartes tombées sont remises sur les piles.



FRONT

ENG

## PIGGY STORY

### Game of Skill

**♣** For children over 3 years old  
**♣♣♣** 2 - 6 players  
 Ⓞ 15 minutes

*The object of the game is to be the first little piggy to build 3 houses (straw, wood and brick) before the big, bad wolf blows them down*

#### An ideal game to:

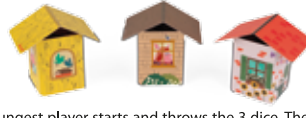
- promote fine motor skills
- create a zany and fun atmosphere!

#### Getting ready to play:

Make 9 piles of cards: one for the straw roofs, one for the wooden roofs, one for the brick roofs, two for the straw walls, two for the wooden walls and two for the brick walls. Place the 3 wooden dice on the table.

#### Playing the game:

To build a house, you will need 2 wall cards and one roof card arranged in the following manner.



The youngest player starts and throws the 3 dice. The player is only entitled to one throw of the dice. He or she must pick up the cards that match the dice. Here are several examples of dice throws:

BACK

= the player picks up a straw wall card, a brick wall card and wooden wall card. Please note that the player can only pick up cards that he or she needs. For example, if the player already has 2 wooden walls, and the dice is showing a log, he or she cannot pick up another wooden wall.

= the player picks up a straw wall card and two brick wall cards.

= the player picks up the roof that matches the wall of the house. Please note that a roof can only be placed if two identical walls have already been built! If the little piggy has only one wall in his or her house, the player can nonetheless pick up the roof and set it aside, to place it later once the 2nd wall has been picked up.

= the player can choose any card they wish (roof or walls).

= the player can then blow on one - and only one - house belonging to one of their opponents.

= the player can blow on 2 houses belonging to the same player or blow on 1 house for each of the 2 other players.

#### How to blow on a house:

- The wolf does not have enough breath to blow on a brick house! The players may therefore only blow on straw and wooden houses, whether they are completed or under construction.
- The wolf can move and put itself at any distance from which they wish to blow.
- If the wolf blows badly, it is not allowed to start again!
- The wolf succeeds if the cards are turned over. If a card moves but stays standing, the pig is entitled to keep this card.
- The fallen cards are returned to the piles.

Janod®

FRONT

D

## PIGGY STORY

### Geschicklichkeitsspiel

**♣** Für Kinder ab 3 Jahren  
**♣♣♣** für 2 bis 6 Spieler  
 Ⓞ 15 Minuten

*Ziel des Spiels ist es, als erstes kleines Schweinchen seine drei Häuser (aus Stroh, aus Holz und aus Ziegelstein) fertig zu bauen, bevor der böse Wolf sie umpustet!*

#### Das Spiel ist ideal, um:

- die Feinmotorik zu stimulieren,
- für eine ausgelassene Stimmung zu sorgen!

#### Vorbereitung des Spiels:

Bilden Sie 9 Haufen mit den Karten: einen für die Dächer aus Stroh, einen für die Dächer aus Holz, einen für die Dächer aus Ziegelstein, zwei für die Wände aus Stroh, zwei für die Wände aus Holz und zwei für die Wände aus Ziegelstein. Legen Sie die drei Holzwürfel auf den Tisch.

#### Spielablauf:

Zum Bauen eines Hauses müssen zwei Wand-Karten und eine Dach-Karte auf die nachfolgende Art und Weise angeordnet werden.



Der jüngste Spieler beginnt und wirft die drei Würfel. Er darf nur einmal würfeln. Er muss die Karten nehmen, die den gewürfelten Bildern entsprechen. Hier einige Beispiele:

BACK

= Er nimmt eine Strohwand-Karte, eine Ziegelwand-Karte und eine Holzwand-Karte. Achtung: Der Spieler darf nur die Karten nehmen, die er braucht. Wenn er z.B. schon zwei Wände aus Holz hat und der Würfel zeigt einen Holzstein, kann er nicht noch eine Holzwand nehmen.

= Er nimmt eine Strohwand-Karte und zwei Ziegelwand-Karten.

= Er nimmt das Dach, das zu den Wänden des Hauses passt. Achtung: Ein Dach darf nur aufgesetzt werden, wenn bereits zwei gleiche Wände gebaut wurden! Wenn das kleine Schweinchen nur eine Wand seines Hauses hat, kann es trotzdem das Dach nehmen und beiseite legen, um es später auf das Haus zu setzen, wenn es die zweite Wand erhalten hat.

= Der Spieler darf die Karte seiner Wahl auswählen (Dach oder Wand).

= Er darf auf eines - nur ein einziges - Haus einer seiner Gegner pusten.

= Er darf auf zwei Häuser eines Spielers oder auf je ein Haus von zwei verschiedenen Spielern pusten.

#### Wie pustet man auf ein Haus:

- Der Wolf hat nicht genug Puste, um ein Ziegelsteinhaus umpustet! Die Spieler dürfen daher nur auf die Stroh- und Holzhäuser pusten, die schon fertig gebaut sind oder noch nicht fertig sind.
- Der Wolf darf sich bewegen und sich in der Entfernung aufstellen, aus der er pusten möchte.
- Wenn der Wolf nicht gut pustet, darf er nicht noch einmal von vorne beginnen!
- Der Wolf hat richtig gepustet, wenn die Karten umgefallen sind. Wenn aber eine Karte stehen bleibt, darf das Schweinchen diese Karte behalten.
- Die umgefallenen Karten werden zurück auf die Haufen gelegt.

Janod®

FRONT

NL

## PIGGY STORY

### Behendigheidsspel

**♣** Voor kinderen boven de 3 jaar  
**♣♣♣** 2 tot 6 spelers  
 Ⓞ 15 minuten

*Het doel van het spel is om als eerste biggetje 3 huizen (van stro, hout en steen) te bouwen voordat de boze wolf ze omverblaast!*

#### Spel ideaal om:

- de fijne motoriek te stimuleren
- een zeer leuke tijd te beleven!

#### Spelvoorbereiding:

Maak 9 stapels met de kaarten: een voor de daken van stro, een voor de daken van hout, een voor de daken van baksteen, twee voor de muren van stro, twee voor de muren van hout en twee voor de muren van baksteen. Leg de 3 houten dobbelstenen op de tafel.

#### Spelverloop:

Om een huis te maken moet men 2 muurkaarten en één dakkaart op de volgende manier plaatsen.



De jongste speler begint en gooit met de 3 dobbelstenen. Hij mag de dobbelstenen slechts eenmaal gooien. Hij moet vervolgens kaarten overeenkomstig de dobbelstenen nemen, enkele voorbeelden:

BACK

= hij neemt een muurkaart van stro, een muurkaart van baksteen en een muurkaart van hout. Opgelet! De speler kan alleen kaarten nemen die hij nodig heeft. Bijv. als hij reeds 2 muren van hout heeft en de dobbelsteen toont een blok hout, dan mag hij geen andere muur van hout nemen.

= hij neemt een muurkaart van stro en twee muurkaarten van baksteen.

= hij neemt het dak die met de muren van het huis overeenstemmen. Opgelet! Een dak kan alleen worden aangebracht als de twee identieke muren reeds gebouwd zijn. Als het biggetje slechts één muur van zijn huis heeft, kan hij toch het dak nemen en het terzijde leggen. Hij kan het dan later plaatsen als hij de 2e muur in zijn bezit heeft.

= hij kan zijn gewenste kaart kiezen (dak of muren).

= hij kan één - en slechts één - huis van zijn tegenstanders omverblazen.

= hij kan 2 huizen van dezelfde speler of één huis van 2 verschillende spelers omverblazen.

#### Hoe een huis omverblazen:

- De wolf heeft onvoldoende blaaskracht om een huis van baksteen omver te blazen! De spelers kunnen dus alleen een afgewerkt of gedeeltelijk gebouwd huis van stro of hout omverblazen.
- De wolf kan zich verplaatsen en op zijn gewenste afstand staan om te blazen.
- Als de wolf slecht blaast, mag hij het niet opnieuw doen!
- De wolf heeft goed geblazen als de kaarten zijn omgefallen. Als een kaart wordt verplaatst, maar het staat nog recht, mag het biggetje deze kaart houden.
- De omgefallen kaarten worden opnieuw op de stapels aangebracht.

Janod®

FRONT

E

## PIGGY STORY

### Juego de Habilidad

**♣** Para niños de 3 años o más  
**♣♣♣** De 2 a 6 jugadores  
 Ⓞ 15 minutos

*El objetivo del juego es ser el primer cerdito en construir sus 3 casas (de paja, de madera y de ladrillos) antes de que el malvado lobo sople sobre ellas.*

#### Juego ideal para:

- estimular la motricidad fina
- crear un ambiente divertido

#### Preparación del juego:

Haz 9 montones con las cartas: uno para los tejados de paja, uno para los tejados de madera, uno para los tejados de ladrillos, dos para las paredes de paja, dos para las paredes de madera y dos para las paredes de ladrillos. Coloca los 3 dados de madera sobre la mesa.

#### Spelverloop:

Para construir una casa, se necesitan 2 cartas de paredes y una carta de tejado dispuestas del modo siguiente.



El jugador más joven comenzará y lanzará los 3 dados. Solamente podrá lanzarlos una vez. Deberá coger las cartas correspondientes a los dados; varios ejemplos:

BACK

= coge una carga de pared de paja, una carta de pared de ladrillos y una carta de pared de madera. Atención: el jugador solamente podrá coger las cartas que necesite. Ej: si ya tiene 2 paredes de madera y el dado muestra un tronco de madera, no podrá coger otra pared de madera.

= coge una carta de pared de paja y dos cartas de pared de ladrillos.

= coge el tejado correspondiente a las paredes de la casa. Atención: el tejado solamente podrá colocarse si ya se han construido dos paredes idénticas. Si el cerdito únicamente tuviera una pared de la casa, podrá coger el tejado y dejarlo a un lado para colocarlo más tarde cuando haya conseguido la 2.ª pared

= podrá elegir la carta que desee (tejado o paredes).

= entonces podrá soplar sobre una - y una sola - casa de uno de sus adversarios.

= podrá soplar sobre 2 casas de un mismo jugador o sobre una casa de 2 jugadores diferentes.

#### Cómo soplar sobre una casa:

- El lobo no tiene fuerza suficiente para soplar sobre una casa de ladrillos. Por tanto, los jugadores solamente podrán soplar sobre las casas de paja y de madera, terminadas o en construcción.
- El lobo podrá desplazarse y ponerse a la distancia que quiera para soplar.
- Si el lobo sopla mal, no podrá volver a empezar.
- El lobo habrá soplado bien si ha derribado las cartas. Si una carta se desplazara pero quedara de pie, el cerdito podrá conservar dicha carta.
- Las cartas derribadas deberán volverse a poner sobre los montones.

Janod®

FRONT

I

## PIGGY STORY

### Gioco di Abilità

**♣** Per bambini dai 3 anni in su  
**♣♣♣** Da 2 a 6 giocatori  
 Ⓞ 15 minuti

*Lo scopo del gioco è essere il primo maialino a costruire le 3 casette (in paglia, in legno e in mattoni) prima che il lupo cattivo le soffia via!*

#### Gioco ideale per:

- stimolare le abilità fino-motorie
- creare un'atmosfera di festa!

#### Preparazione del gioco:

Creare 9 mazzi con le carte: uno per i tetti in paglia, uno per i tetti in legno, uno per i tetti in mattoni, due per i muri in paglia, due per i muri in legno e due per i muri in mattoni. Posizionare i 3 dadi in legno sul tavolo.

#### Svolgimento del gioco:

Per costruire una casetta sono necessarie 2 carte-muro e una carta-tetto disposte come illustrato di seguito.



Inizia il giocatore più giovane lanciando i 3 dadi. Può effettuare un solo lancio. Deve prendere le carte corrispondenti ai dadi, ad esempio:

BACK

= prende una carta-muro in paglia, una carta-muro in mattoni e una carta-muro in legno. Attenzione! Il giocatore può prendere solo le carte di cui ha bisogno. Esempio: se il giocatore ha 2 muri in legno e il dado mostra un tronco d'albero, non può prendere un altro muro in legno.

= prende una carta-muro in paglia e due carte-muro in mattoni.

= prende il tetto corrispondente ai muri della casetta. Attenzione! Il tetto può essere posato solo se sono già presenti due muri identici! Se il maialino ha un solo muro, può comunque prendere il tetto e metterlo da parte per poterlo posare in seguito, quando avrà ottenuto il secondo muro.

= può scegliere la carta che preferisce (tetto o muro).

= può soffiare su 2 casette dello stesso giocatore, o su una casetta di 2 giocatori diversi.

= potrà soffiare sopra 2 casate di un mismo jugador o sobre una casa de 2 jugadores diferentes.

#### Come soffiare su una casetta:

- Il lupo non ha abbastanza fiato per soffiare via una casetta in mattoni! I giocatori possono quindi soffiare solo sulle casette in paglia e in legno, terminate o in costruzione.
- Il lupo può muoversi e posizionarsi alla distanza che preferisce per soffiare.
- Se il lupo soffia male, non può riprovare.
- Il lupo ha soffiato bene se le carte cadono. Se una carta si sposta ma rimane in piedi, il maialino può conservare tale carta.
- Le carte cadute vengono riposizionate nei mazzi.

Janod®