



H

Tervezte: Virginia Charves 2-4 játékos részére, 3 éves kortól.

Piatnik játékszám: 720192, © Piatnik 2009, Lizenz: Bar David, printed in Austria

A gyerekek kismalacokat gyűjtenek. Az első kocka megmutatja, hogy milyen színű kismalacot, a második pedig megmutatja, hogy hány darab kismalacot lehet gyűjteni. De óvakodni kell a nagy gonosz farkastól, ha a harmadik kockán ő látható, elszaladnak a kismalacok. Vajon kinek sikerül elsőként minden színből négy kismalacot összegyűjteni?

A játék tartalma

- 16 piros malac
- 16 sárga malac
- 16 kék malac
- 3 kocka
- 1 ív matrica
- 1 játékszabály



Az első játék megkezdése előtt a játékosoknak a matricákat fel kell ragasztaniuk a kockákra. Az 1. kockára kerüljön a 6 kismalac. A 2. kockára kerüljön a 6 malacfarkinca. A 3. kockára kerüljön a 2 farkas. Ennek a kockának 4 oldala üresen marad.



A játék előkészítése

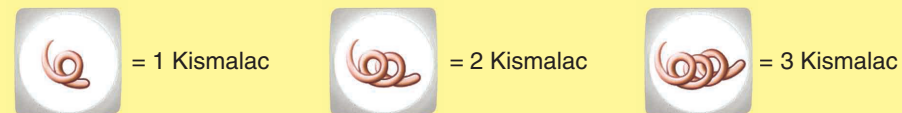
Fektesse a malacokat az asztalra úgy, hogy minden játékos könnyen elérje azokat.

A játék menete

- A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.
- A soron lévő játékos dob a 3 kockával.
- A dobás eredménye meghatározza, hogy mit gyűjthet a játékos: az első kocka megmutatja, hogy milyen színű kismalacot gyűjthet,



a második kocka megmutatja, hogy hány darab malacot gyűjthet.



Példa: A játékos kék kismalacot, kétszer kunkorodó farkincát és egy fehér kockát dobott. Ebben az esetben a játékos 2 kék malacot gyűjthet.

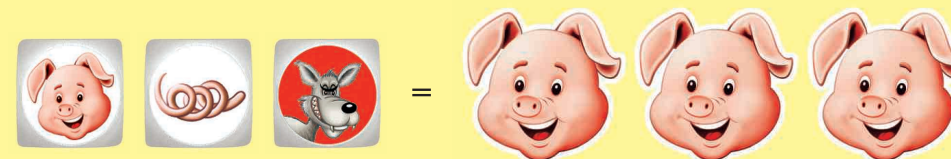


- A játékos maga elé teszi az összegyűjtött kismalacokat. A játékot a következő játékos folytatja.

A nagy gonosz farkas

Akkor, ha a harmadik kockán a farkas látható, a játékos nem gyűjthet kismalacokat, sőt a másik két kocka által meghatározott kismalacokat vissza kell adnia.

Példa: A játékos piros kismalacot, háromszor kunkorodó malacfarkincát és farkast dobott. Ebben az esetben a játékosnak 3 piros kismalacot kell visszaadnia.



Ha a játékosnak csak 2 piros kismalaca van, akkor kettőt, ha csak 1, akkor egy kismalacot kell visszaadnia.

Ha egy játékos olyan színű kismalacot dob, amelyikből már van neki 4 darab, akkor a játékosnak a lépése véget ér, mivel nem kell már olyan színű kismalacot gyűjtenie.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha egy játékosnak sikerül minden színből 4 kismalacot összegyűjtenie.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

www.piatnik.com

Spielvorbereitung:

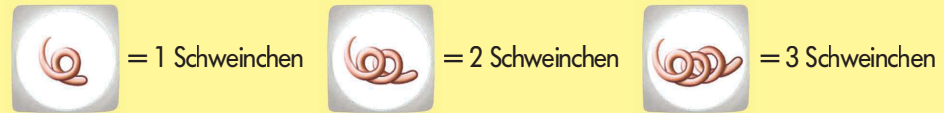
Lege die Schweinchen so auf den Tisch, dass alle Spieler sie leicht erreichen können.

Spielablauf:

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler wird bestimmt.
- Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit allen 3 Würfeln.
- Der Würfel mit den Schweinchen zeigt dir, welche Farbe die Schweinchen haben, die du sammeln darfst.



Der Würfel mit den Schweineschwänzchen zeigt dir, wie viele Schweinchen du sammeln darfst.



Beispiel: Du hast ein blaues Schweinchen, ein Schweineschwänzchen mit 2 Kringel und eine weiße Würfelseite gewürfelt: Du darfst 2 blaue Schweinchen sammeln.

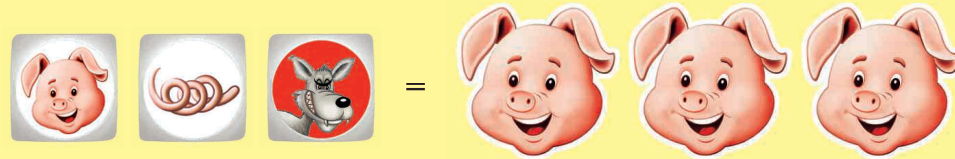


- Du legst die Schweinchen, die du gesammelt hast, vor dir ab.
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der große böse Wolf:

Zeigt ein Würfel den bösen Wolf, darfst du keine Schweinchen sammeln, sondern du musst die Schweinchen, die die beiden anderen Würfel zeigen, zurückgeben.

Beispiel: Du hast ein rotes Schweinchen, ein Schweineschwänzchen mit 3 Kringel und einen Wolf gewürfelt: Du musst 3 rote Schweinchen deiner bereits gesammelten Schweinchen zurückgeben. Hast du nur 2 rote Schweinchen, gibst du 2 zurück. Hast du nur ein 1 Schweinchen, gibst du dieses zurück. Hast du gar kein rotes Schweinchen, musst du auch keines zurückgeben.



Wenn du eine Farbe würfelst, von der du bereits 4 Schweinchen gesammelt hast, ist dein Zug zu Ende. Du darfst nie mehr als 4 Schweinchen einer Farbe vor dir liegen haben.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Schweinchen von jeder Farbe gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt.

