

EN, NL, ES, DE, FR, HU, CZ, PL, SK, RU, UA, SI



www.marbushka.com

PiGGiLY

Piggies live a happy, content life in their beautiful Guinea Pig Palace. They would never leave their cosy place unless you lure them with their favourite treats. Maybe they would join in with you to play. Give it a try!

Competitive game with a tactical variation for 2 - 4 players
Ages: 3 + (variations: 4+, 5+) • Length of the game: 10 minutes

Contents of the game: 4 guinea pig character, 1 die, 4x4 treats (cucumber, carrot, apple, bell pepper), 4 reminders, 16 plate tiles

Aim of the Game: Who can lure their piggie out of the palace and lead back to it quicker?

Setting Up the Game (fig. 1.): Assemble the guinea pig palace according to the instruction. Arrange a circular path with the 16 plate tiles (empty side down) and the palace. Each player gets a guinea pig and chooses its favourite treat. Take the four tiles of your chosen treat and the matching reminder. (*The reminder helps you to keep in mind which is your piggy's favourite treat when your stock runs out*). The piggie is placed next to the palace and the treats are kept in front of you as provisions. If there are less than four players, the extra piggies, treats and reminders are kept in the box.

How to Play:

Decide who goes first and continue in the clockwise direction. The first player starts and rolls the die. If the die shows...

- **a number:** Count the same number of plates, moving your finger in the clockwise direction, and see on which plate your piggy would land.
 - On a plate with a treat of your pig's favourite:
You are lucky! Your pig is seduced by it! Move the piggy onto this plate, even if another piggy is standing on that plate! (*Important: It doesn't matter if the treat is printed on the plate or there is a tile placed on it.*)
 - On a plate with no favourite treat of your piggy:
You cannot lure your pig there, but you can put your pig's favourite treat from your provisions on that plate. If you don't have any treats left in your provisions, take a treat you have placed previously and put it on that plate. (*Important: Do not cover any other treat with it!*)
- **a star:** You can place a treat on any of the plates that are still without tile or printed treat of your pig's favourite. So take a treat from your provisions or change the place of a treat tile and put it on that card.

Then it's the next player's turn.

End of the Game

The player whose piggy reaches the palace first wins the game. The palace does not have to be reached with the exact number of dots. The extra dots are unused.

Variations for older ones – with a bit more excitement (4+, 5+):

- **Tactical variation 1.**
The game proceeds as in the basic game, except for the following rule:
You can cover another player's treat (printed or tile) with yours if you land on that plate or your die shows a star. Only one treat is allowed to be covered at once! The player, whose treat is hidden can't land their piggy on that plate until s/he puts her/his treat there again.
- **Tactical variation 2.**
The game proceeds as in the basic game, except for the following rule:
When a piggy leaves a plate, s/he turns over the plate empty side up, so the printed treats cannot be seen and the treat tiles (if there were any) fall out of the plate and are returned to their owners. When the next piggy passes through this plate, the piggy has to leave it the empty side up and return the treat tiles that have been placed on it, if there are any, to their owners.
- **Longer variation**
The game gets more entertaining if you start by placing all the plate tiles empty side up. This means that there are no treats at all on the plates so the game will last much longer. We suggest not to mix this version with the tactical ones!

PiGGiLY

De cavia's hebben een gelukkig en tevreden leven in hun prachtige paleis. Daar willen ze niet weg, tenzij je ze lokt met hun favoriete lekkernijen. Misschien doen ze dan met je mee in een grappig spelletje. Probeer het eens uit!

Competitief spel met tactische variaties voor 2 – 4 spelers.

Leeftijd: 3+. (variaties: 4+, 5+) • Speelduur: 10 minuten

Inhoud van het spel: 4 cavia's, 1 dobbelsteen, 4x4 lekkernijen (komkommer, wortel, appel, paprika), 4 lekkernij-herinneringen, 16 borden

Doel van het spel: Wie kan zijn cavia uit het paleis lokken en hem zo snel mogelijk terug brengen?

Opzet van het spel (fig. 1): Zet het caviapaleis op volgens de instructies. Maak een cirkelvormig pad van de 16 bordjes (met de lege kant naar beneden) en het paleis. Elke speler kiest een cavia en zijn/haar favoriete lekkernij. Neem je 4 lekkernijen en de bijpassende herinnering. (*De herinnering helpt u te onthouden wat de favoriete traktatie van uw varkentje is als uw voorraad op is*). De cavia's worden naast het paleis geplaatst en de lekkernijen legt iedereen voor zich neer als voorraad. Als er minder dan vier spelers zijn worden de overgebleven cavia's, lekkernijen en herinneringen in de doos bewaard.

Hoe speel je het spel:

Beslis wie er mag beginnen en speel vanuit hier verder met de klok mee. De eerste speler begint en rolt de dobbelsteen. Als de dobbelsteen eindigt op een...

- **nummer:** tel het aantal borden die het nummer laat zien, beweeg je vinger met de klok mee en kijk waar je cavia uit zou komen.
 - Op een bord met de favoriete lekkernij van je cavia:
Je hebt geluk! Jouw cavia wordt erdoor aangetrokken! Verplaats je cavia naar dit bord. Ook als er al een andere cavia staat! (*Belangrijk: Het maakt niet uit of de lekkernij op het bord is geprint of dat het er op is gelegd vanuit de voorraad.*)
 - Op een bord zonder de favoriete lekkernij van je cavia:
Je kan je cavia hier niet naartoe lokken, maar je kan wel een lekkernij vanuit je voorraad op dit bord leggen. Als je geen voorraad meer hebt kan je een lekkernij pakken die je al eerder op een bord hebt geplaatst en deze op dit bord leggen. (*Belangrijk: bedek er geen andere lekkernijen mee!*)
- **een ster:** Je mag nu een van je eigen lekkernijen plaatsen of verplaatsen naar een bord waar nog geen lekkernijen van jou liggen. Dus neem een lekkernij uit je voorraad of verplaats de plek van een van je lekkernijen.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

De speler van wie de cavia als eerste weer terug is bij het paleis, wint het spel! Het paleis hoeft niet bereikt te worden met het precieze aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft. De extra ogen blijven ongebruikt.

Variaties voor de oudere kinderen – met iets meer spanning (4+, 5+):

- Tactische variatie 1.
Het spel wordt gespeeld met de standaard regels, behalve het volgende:
Je kan een lekkernij van een andere speler (op het bord geprint of erop gelegd) bedekken met je eigen lekkernij als jij landt op het bord met de lekkernij of een ster gooit. Je kan maar 1 lekkernij per beurt bedekken. De speler van wie de lekkernij bedekt is kan zijn/haar cavia niet op dit bord leggen totdat hij/zij zijn/haar lekkernij er weer plaatst.
- Tactische variatie 2.
Het spel wordt gespeeld met dezelfde regels als normaal behalve het volgende:
Wanneer een cavia een bord verlaat draait hij/zij deze tegel om met de lege kant naar boven. Hierdoor komen de bedrukte tegels met hun lekkernijen naar beneden te liggen. Als er lekkernijen op liggen worden deze geretourneerd aan de bijbehorende spelers. Als een andere speler een bord verlaat dat al omgedraaid is, laat hij/zij dit bord zo achter, maar haalt wel de lekkernij(en) eraf, die er op zijn gelegd en geeft deze terug deze aan de eigenaar.
- Langere variatie.
Het spel wordt interessanter als je de borden vanaf het begin van het spel met de lege kant naar boven plaatst. Dit betekent dat er helemaal geen lekkernijen op staan dus het spel kan hierdoor langer doorgaan. We raden aan om deze versie niet te mixen met de tactische variaties!

PiGGiLY

Vuestros conejillos de indias viven contentos y felices en su hermoso palacio. No hay manera de que salgan a menos que los convenzas con sus golosinas favoritas. Quizás se unan a ti en un divertido juego. ¡Inténtalo!

Juego competitivo. De 2 a 4 jugadores

Edad: 3+ (Modos de juego adicionales para 4+ y 5+) • Duración del juego: 10 minutos

Contenido del juego: 4 personajes conejillos de indias, 1 dado, 4x4 fichas golosinas (pepino, zanahoria, manzana, pimiento rojo), 4 fichas recordatorio, 16 fichas con forma de platito.

Objetivo del Juego: Ser el primero en hacer regresar a su conejillo de indias al palacio después de recorrer el camino.

Preparación del Juego (fig. 1.): Montad el palacio de los conejillos de indias siguiendo las instrucciones. Preparad un camino circular con las 16 fichas con forma de platito boca arriba (se verán las golosinas) y el palacio al inicio del camino. Cada jugador escoge uno de los conejillos de indias y su golosina preferida (ficha recordatorio). Una vez escogida la golosina preferida, cada jugador toma las cuatro fichas de la golosina escogida. Cada uno coloca su conejillo de indias junto al palacio y se guarda las golosinas para atraerlo (provisiones). En el caso de que jueguen menos de 4 jugadores, guardad en la caja los conejillos de indias, golosinas y fichas recordatorio que sobren.

Cómo jugar

Escoged al jugador que empezará la partida. El resto le seguirán por turno en el sentido de las agujas del reloj alrededor del camino. En cada turno, el jugador debe lanzar el dado. Si el dado muestra...

- **un número:** Cuenta el mismo número de platitos moviendo tu dedo en el sentido de las agujas del reloj y mira a qué plato irá a parar tu conejillo de indias.
 - A un platito con su golosina favorita:
¡Qué suerte! ¡Tu conejillo de indias está encantado! Muévelo y déjalo encima de este platito. ¡Incluso si ya hay otro conejillo de indias encima!
(Importante: Da igual si la golosina favorita aparece impresa en el platito o es una ficha golosina que se ha puesto en él.)
 - A un platito sin su golosina favorita:
¡No has podido atraer a tu conejillo de indias hasta el platito! Coloca una de las fichas golosina de tus provisiones en el platito para un próximo intento o si no te quedan, la puedes coger de otro platito. *(Importante: ¡No cubra ninguna otra golosina con él!)*
- **una estrella**
Puedes poner la golosina favorita de tu conejillo de indias en cualquiera de los platitos que todavía no la tengan, sea una ficha o dibujada en el platito. Toma una golosina de tus provisiones o cámbiala de un platito a otro.

Pasa el turno al siguiente jugador.

Final del Juego

Gana el jugador que consiga que su conejillo de indias llegue de vuelta al palacio el primero. No es necesario llegar al palacio con el número exacto del dado. Los pasos de sobra no se utilizan.

Variantes para un poco más mayores – aún más emocionante (4+, 5+)

- Variación táctica 1.
Se juega igual que como se ha explicado anteriormente, con la excepción de la siguiente regla: Si al contar, llegas a un platito donde hay la golosina de otro jugador (impresa o ficha) puedes taparla con tu golosina. (En el caso de que el dado muestre la estrella también puedes hacerlo). El jugador que había depositado la golosina que acabas de tapar ya no podrá hacer llegar a su conejillo de indias a ese platito hasta que vuelva a poner otra golosina en él. ¡Solo se pueden tapar las golosinas de una en una!
- Variación táctica 2.
Se juega igual que como se ha explicado anteriormente, con la excepción de la siguiente regla:
Cuando un conejillo de indias deja un platito, deberá darle la vuelta al plato de forma que las golosinas impresas no se vean y las fichas golosina que pudieran haber en el plato “caerán al suelo” = se devuelven a los jugadores. La próxima vez que un conejillo de indias deje un platito que ya está boca abajo, debe dejarlo igual y devolver las golosinas que puedan haber a los jugadores.
- Variación para una mayor duración del juego
El juego se puede hacer más entretenido y duradero si al inicio se colocan todas las fichas platito boca abajo (no se juega con las golosinas impresas). Por lo tanto solo se jugará con las golosinas de provisiones y el juego dura mucho más tiempo. ¡Os sugerimos no combinar esta variación con las variaciones tácticas!

PiGGiLY

Die Meerschweinchen leben glücklich und zufrieden in ihrem prächtigen Palast. Sie würden ihn nie verlassen, es sei denn, dass du sie mittels ihrer Lieblingsleckerbissen herauslockst. Vielleicht würden sie auch an einem lustigen Spiel mit dir teilnehmen. Versuche es doch mal!

Kompetitives Spiel mit taktischen Variationen für 2 - 4 Spieler.
Alter: 3+ (Variationen 4+, 5+) • Spielzeit: 10 Minuten

Spielinhalt: 4 Meerschweinchenfiguren , 1 Würfel, 4x4 Leckerbissen (Gurke, Karotte, Apfel, Paprika), 4 Leckerbissen-Erinnerungen, 16 Tellerchen.

Spielziel: Wer kann sein Meerschweinchen aus dem Palast herauslocken und es so schnell wie möglich zurückbringen?

Spielaufbau (Fig. 1): Baue den Meerschweinchenpalast laut den Anweisungen auf. Mache aus den 16 Tellerchen und dem Palast einen kreisförmigen Pfad (die leere Seite nach unten). Jeder Spieler wählt ein Meerschweinchen und seinen/Ihren Lieblingsleckerbissen. Nimm deine 4 Leckerbissenscheiben und die dazugehörige Erinnerung. (*Die Erinnerung hilft Ihnen dabei, sich vor Augen zu halten, welches der Liebling Ihres Schweins ist, wenn Ihr Vorrat aufgebraucht ist.*) Die Meerschweinchen werden neben dem Palast hingestellt, und jeder Spieler legt die Leckerbissen als Vorrat vor sich hin. Wenn es weniger als vier Spieler gibt, werden die übrig bleibenden Meerschweinchen, Leckerbissen und Erinnerungen in der Schachtel aufbewahrt.

Wie spielt man das Spiel?

Man entscheidet, welche Person anfangen darf, und man spielt im Uhrzeigersinn weiter. Der erste Spieler fängt an und würfelt. Wenn der Würfel folgendes zeigt:

- **eine Nummer:** Zähle die von der Nummer auf dem Würfel angegebene Anzahl Tellerchen, wobei du deinen Finger im Uhrzeigersinn bewegst und schau, wo dein Meerschweinchen ankommen würde:
 - Auf einem Tellerchen mit dem Lieblingsleckerbissen deines Meerschweinchens: Du hast Glück! Dein Meerschweinchen ist begeistert von diesem Tellerchen! Stell dein Meerschweinchen auf das Tellerchen, auch wenn sich dort bereits ein anderes Meerschweinchen befindet! (*Wichtig: Es ist egal, ob dieser Leckerbissen bereits auf dem Tellerchen gedruckt war, oder aus dem Vorrat darauf gelegt wurde.*)
 - Auf einem Tellerchen ohne den Lieblingsleckerbissen deines Meerschweinchens: Es ist nicht möglich, dein Meerschweinchen zu dem Tellerchen zu locken, aber du kannst schon einen Leckerbissen aus deinem Vorrat auf dieses Tellerchen legen. Wenn du nichts mehr in deinem Vorrat hast, kannst du einen Leckerbissen nehmen, den du schon eher auf ein anderes Tellerchen gelegt hattest, und diesen Leckerbissen kannst du jetzt auf dieses Tellerchen legen. (*Wichtig: Decken Sie keine anderen Leckerbissen damit ab!*)
- **ein Stern:** Du darfst jetzt einen deiner eigenen Leckerbissen hinstellen, oder umstellen auf ein Tellerchen, worauf sich noch keinen deiner Leckerbissen befindet. Also, nimm einen Leckerbissen aus deinem Vorrat, oder stell einen deiner sich auf einem Tellerchen befindenden Leckerbissen auf ein anderes Tellerchen hin.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels:

Der Spieler, dessen Meerschweinchen als erstes wieder beim Palast angekommen ist, gewinnt das Spiel! Der Palast braucht nicht mit der von dem Würfel angegebenen genauen Augenzahl erreicht zu werden. Die zusätzlichen Augen bleiben ungenutzt.

Variationen für die älteren Kinder - mit einem bisschen mehr Spannung (4+, 5+):

- Taktische Variation 1.
Das Spiel wird mit den Standardspielregeln gespielt, mit der folgenden Ausnahme: Wenn du auf dem Tellerchen mit dem Leckerbissen ankommst, oder einen Stern würfelst, kannst du einen Leckerbissen eines anderen Spielers (auf dem Tellerchen gedruckt, oder auf das Tellerchen gelegt) mit deinem eigenen Leckerbissen bedecken. Du kannst nur 1 Leckerbissen pro Zug bedecken. Der Spieler/die Spielerin, dessen/deren Leckerbissen bedeckt ist, kann sein/ihr Meerschweinchen nicht auf dieses Tellerchen hinstellen, bis er/sie seinen/ihren Leckerbissen wieder dort hinstellt.
- Taktische Variation 2.
Das Spiel wird gemäß den normalen Spielregeln gespielt, mit der folgenden Ausnahme: Wenn ein Meerschweinchen ein Tellerchen verlässt, dann dreht er/sie dieses Tellerchen um, mit der leeren Seite nach oben, so dass die bedruckten Tellerchen nun mit ihren Leckerbissen nach unten gerichtet zu liegen kommen. Wenn sich darauf Leckerbissenscheiben befinden, werden diese den dazugehörigen Besitzern zurückgegeben. Das nächste Mal wenn ein Meerschweinchen ein mit der leeren Seite nach oben gedrehtes Tellerchen verlässt, muss man es genauso liegen lassen, aber die Leckerbissenscheiben (die darauf gelegt waren) müssen schon entfernt werden und diese werden dem Besitzer zurückgegeben.
- Längere Variation.
Das Spiel wird interessanter, wenn man die Tellerchen ab dem Anfang des Spiels mit der leeren Seite nach oben hinstellt. Dies bedeutet, dass gar keine Leckerbissen auf den Tellerchen stehen und deshalb kann das Spiel länger dauern. Es wird geraten, diese Version nicht mit den taktischen Variationen zu mischen!

PiGGILY

Les cochons d'Inde mènent une vie paisible et heureuse dans leur magnifique maisonnette. Jamais ils ne l'abandonneraient, à moins que vous ne les attiriez dehors avec leurs friandises préférées... Peut-être qu'alors ils vous rejoindraient dans une aventure très amusante. A vous de jouer !

Jeu compétitif avec une variante stratégique pour 2 à 4 joueurs
Âge : 3 + (variante 4+, 5+) • Durée d'une partie : 10 minutes

Contenu du jeu : 4 cochons d'Inde, 1 dé, 4x4 tuiles friandises (concombres, carottes, pommes, poivrons), 4 fiches "rappel", 16 tuiles assiettes.

But du jeu : Mener son cochon d'Inde hors de la maisonnette et y retourner le plus rapidement possible !

Mise en place (schéma. 1.): Assemble la maisonnette des cochons d'Inde selon les instructions. Crée un chemin circulaire avec les 16 tuiles assiettes (côté vide vers le bas) et place le devant la maisonnette. Chaque joueur reçoit un cochon d'Inde et choisit sa friandise préférée. Prends les quatre tuiles de la friandise que tu as choisie ainsi que la fiche rappel correspondante (*la fiche rappel t'aide à garder en mémoire quelle est la friandise préférée de ton cochon d'Inde lorsque ton stock est épuisé*). Les cochons d'Inde sont placés à côté de la maisonnette et les friandises sont conservées devant chaque joueur et constituent leurs provisions. S'il y a moins de quatre joueurs, les cochons d'Inde supplémentaires, les friandises et les fiches rappel sont conservés dans la boîte.

Déroulement d'une partie: Choisissez qui commence en premier puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé. Si le dé affiche :

- **Un nombre :** compte le même nombre de tuiles en déplaçant ton doigt dans le sens des aiguilles d'une montre, et regarde sur quelle assiette ton cochon d'Inde arriverait.
 - si l'assiette a la friandise préférée de ton cochon d'Inde : tu as de la chance ! Ton cochon d'Inde est ravi ! Déplace-le sur cette assiette, même si un autre cochon d'Inde est déjà dessus. (*Important : peu importe que la friandise soit imprimée dans la tuile assiette ou que ce soit une tuile friandise posée dessus*)
 - si l'assiette n'a pas la friandise préférée de ton cochon d'Inde : tu ne peux pas y attirer ton cochon d'Inde, mais tu peux mettre la friandise préférée de ton cochon d'Inde provenant de tes provisions dans cette assiette. (*Important : tu ne peux recouvrir aucune autre friandise. Si tu n'as plus de friandises dans tes provisions, prends une friandise que tu as placée précédemment et place-la sur cette assiette.*)
- **Une étoile :** Tu peux placer la friandise préférée de ton cochon d'Inde sur n'importe laquelle des assiettes qui est encore sans tuile friandise ou friandise imprimée. Dans ce cas, prends une friandise dans tes provisions ou change la place d'une de tes tuiles friandise et place-la sur cette carte.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Fin du jeu

Le joueur dont le cochon d'Inde atteint la maisonnette en premier remporte la partie. Il n'y a pas besoin de faire le nombre exact de pas. Les pas supplémentaires ne comptent pas.

Variante pour les joueurs plus âgés (4/5+) :

- Variante stratégique 1 :
La partie se déroule comme dans le jeu de base, à l'exception de la règle suivante : tu peux recouvrir la friandise d'un autre joueur (imprimée ou avec une tuile) avec la tienne si tu atterris sur cette tuile, ou si le dé affiche une étoile. Une seule friandise peut être couverte à la fois ! Le joueur dont la friandise est cachée ne peut pas poser son cochon d'Inde sur cette assiette jusqu'à ce qu'il y remette sa friandise.
- Variante stratégique 2 :
La partie se déroule comme dans le jeu de base, à l'exception de la règle suivante : lorsqu'un cochon d'Inde quitte une assiette, il retourne l'assiette, côté vide vers le haut, de sorte que les friandises imprimées ne peuvent pas être vues et les tuiles de friandises (s'il y en avait) tombent de l'assiette et sont rendues à leurs propriétaires. Lorsque le cochon d'Inde suivant traverse cette assiette, le cochon d'Inde doit la laisser du côté vide vers le haut et rendre les tuiles de friandises qui ont été placées dessus, s'il y en a, à leurs propriétaires.
- Variante plus longue :
Le jeu devient plus divertissant si vous commencez par placer toutes les tuiles avec l'assiette du côté vide vers le haut. Cela signifie qu'il n'y a pas du tout de friandises sur les assiettes, ainsi le jeu durera beaucoup plus longtemps. Nous vous suggérons tout de même de ne pas mélanger cette variante avec les autres !

PiGGILY

A malackák boldog és elégedett életet élnek a szépséges tengerimalac-palotában. Nem szívesen hagyják el kényelmes helyüket, hacsak nem a kedvenc csemegéikkel csalogatják-tok elő őket. Talán még egy vidám játékban is részt vesznek... Próbáljátok meg!

Versenyzős játék taktikai kiegészítéssel 2–4 játékos részére

Életkor: 3+ (variációk: 4+, 5+) • Időtartam: 10 perc

A játék tartalma: 4 tengerimalac figura, 1 dobókocka, 4x4 csemege korong (uborka, répa, alma, paprika), 4 emlékeztető korong, 16 tálka

A játék célja: Kicsalogatni a malacodat a palotából és körbevinni a pályán. Az nyeri a játékot, akinek a malaca előbb ér vissza.

Előkészületek: (fig. 1.): Állítsátok össze a tengerimalac-palotát és készítsetek kör alakú ösvényt a 16 tálkából (az üres oldalával lefelé fordítva) a mellékletben található kép alapján. A tálkák sorrendje változtatható és mindig más játékményt eredményez. Minden játékos válasszon egy malacot és hozzá kedvenc csemegét. Vegye magához a zöldséget/gyümölcsöt ábrázoló négy ugyanolyan lapkát és a hozzá való emlékeztetőt is. *(Az emlékeztető segít észben tartani a kiválasztott csemegét, amikor kifogy a készletek.)* Azokat a malacokat és csemegéket, amikre nem lesz szükségetek, tegyétek vissza dobozba! A játékban részt vevő figurákat helyezzétek a tengerimalac-palota jobb oldalára, a kedvenc csemegéjét pedig magatok elé! Indulhat a játék!

A játék menete

Válasszátok ki a kezdő játékost és az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok. A soron következő játékos dobjon a dobókockával! Ha a kockán...

- **pöttyöket látsz:** Az óramutató járásával megegyező irányban számolj le annyi tálat, ahány pöttyöt a kocka mutat! Az ujjaddal mutatsd meg, hogy hova érne a malacod!
 - Ha azon a tálkán rajta van a malacod kedvenc csemegéjének a képe: Akkor szerencséd van! Sikerült öt odacsábítanod! Lépj a tálra a figuráddal és a következő játékos jön! Egy tálkán több malac is állhat. *(Fontos: mindegy, hogy a csemege nyomtatva van a tálra vagy pedig a megfelelő csemege korong van rajta.)*
 - Ha azon a tálkán nincs rajta a kedvenc csemegéje: Sajnos nem sikerült odacsábítanod! De tegyél rá egy csemege korongot a készletedből, hogy legközelebb sikerüljön! Ha nincs már a kedvencét ábrázoló korong a birtokodban, akkor mozdíts át egy olyat, amit korábban már letettél. *(Fontos: a korongoddal ne takarj le más csemegét!)*
- **csillagot látsz:** Akkor a készletedből tedd a malacod kedvenc csemegéjét ábrázoló korongot bármelyik tálra, vagy a már letett csemege korong valamelyikét helyezd át a tálra!

Utána a következő játékos jön.

A játék vége

Az a malactulajdonos nyeri a játékot, akinek a tengerimalaca elsőként ér vissza a malacpalotába. Nem szükséges pontos számú lépéssel beérni, az esetlegesen fennmaradó lépések elveszhetnek.

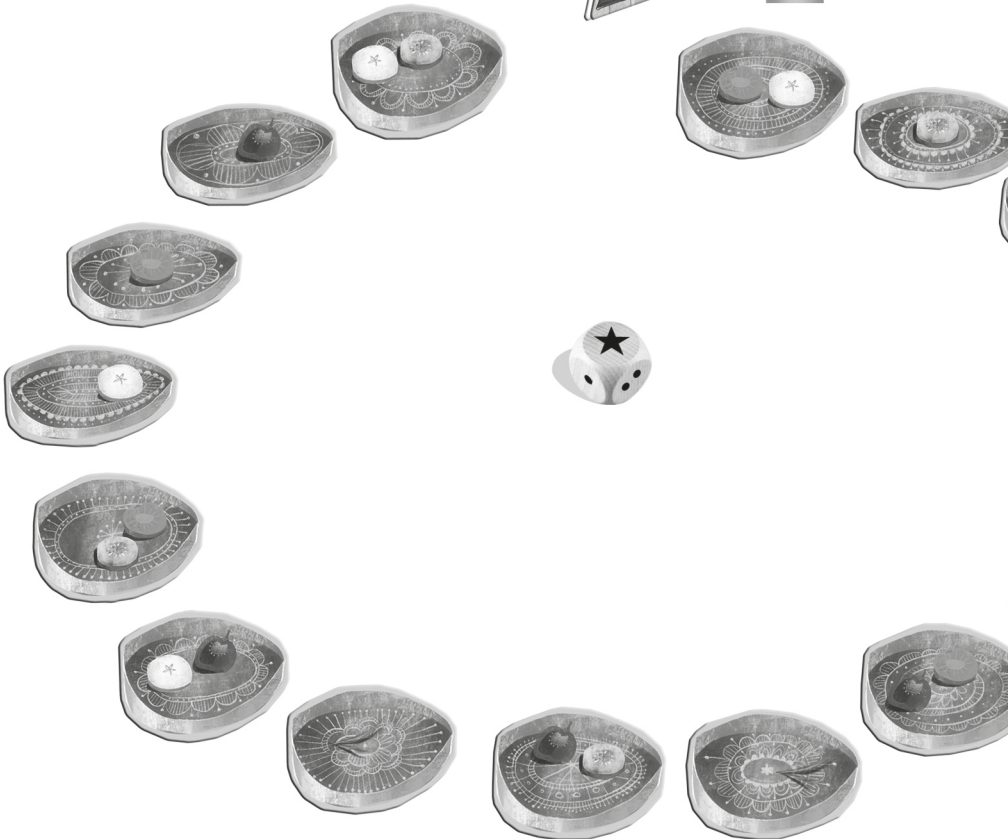
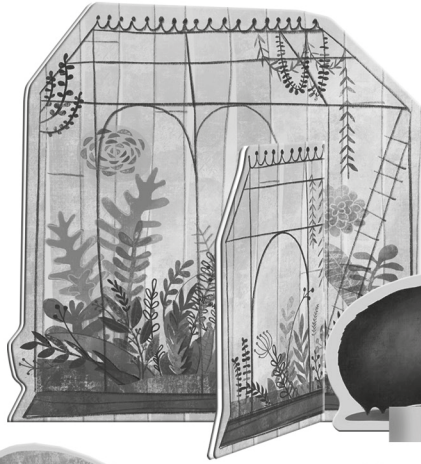
Variációk nagyobbaknak – kicsit több izgalommal (4+, 5+):

- Taktikai variáció 1.
A játék menete megegyezik az alap játékkal egy kis változtatással: A csemege korongokkal letakarható más játékosok malacának a csemegéjét (akár nyomtatva van, akár korong), így ők arra a mezőre nem léphetnek. Ha arra a mezőre akarnak lépni, egy csemege koronggal letakarhatják a zavaró korongot.
- Taktikai variáció 2.
A játék menete megegyezik az alap játékkal egy kis változtatással: Abban a pillanatban, amikor egy malac elhagyja a tálat, felborítja azt. Fordítsd a tálat az üres oldalával felfelé, és ha már voltak rajta csemegék, add vissza a tulajdonosainak. Legközelebb már felfordított tálról indul egy malac, ne fordítsd vissza a képes oldalára, csak add vissza a csemege korongokat a tulajdonosaiknak.
- Hosszabb variáció
A játékmenetet megnövelhetitek, ha a kártyák üres tálkát mutató oldalából tesztek ki az ösvényt. Folytassátok a játékot az eredeti szabály szerint, de azt javasoljuk, ezt a verziót ne keverjétek a taktikai variációval.

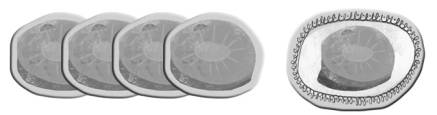
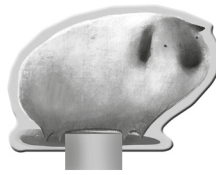
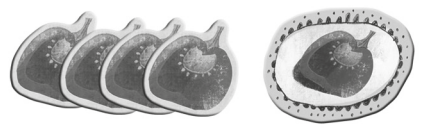
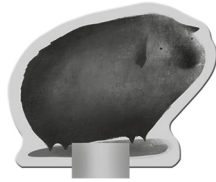
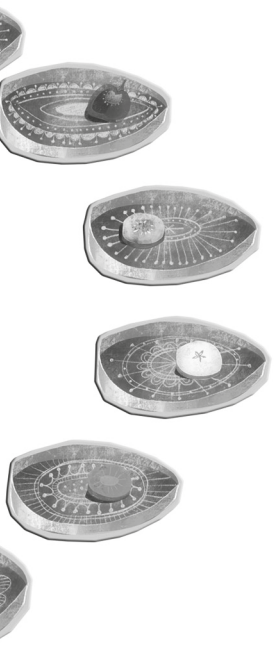
se

END

START



SETTING UP THE GAME



PiGGILY

Morčátka žijí šťastný, spokojený život ve svém krásném paláci. Nikdy by neopustili svůj útulný domov, pokud jim nenabídneš jejich oblíbené pohoštění. Možná se potom připojí ke společné hře. Vyzkoušej to!

Hra s taktickou variantou pro 2 - 4 hráče
Věk: 3 + (varianta 4+, 5+) • Doba hraní: 10 minut

Obsah hry: 4 postavičky morčat, 1 kostka, 4x4 dobrůtky (okurka, mrkev, jablko, paprika), 4 pomocníci, 16 talířků

Cíl hry: Kdo dostane z paláce a zpět své morče nejrychleji?

Příprava hry: Postavte palác pro morčata podle návodu. Vytvořte kruhovou cestu ze 16 talířků (prázdnou stranou dolů) kolem paláce. Každý hráč dostane morče a vybere si jeho oblíbené jídlo. Poté si vezme 4 žetony se svým jídlem a pomocníčka (*ten má za úkol připomenout hráči, jaké je jeho oblíbené jídlo ve chvíli, kdy jsou všechny jeho žetony s oblíbeným jídlem ve hře*). Morče postavte vedle paláce a dobrůtky si dejte před sebe jako zásobu. Pokud hraje hru méně než 4 hráči, zbývající herní materiál vraťte do krabičky.

Jak hru hrát

Rozhodněte, kdo začne a následně pokračujte ve směru hodinových ručiček. Začínající hráč hodí kostkou. Pokud kostka ukáže:

- **číslo:** Odpočítejte počet talířků a podívejte se, co je na talířku, na který by se mělo Vaše morče posunout.
 - Na talířku je oblíbené jídlo tvého morčátka:
Máš štěstí! Tvoje morče se nechalo zlákat a ty jej můžeš posunout na talířek. Dokonce i když je tam již jiné morčátko! (*Důležité: Nezáleží na tom, zda je jídlo součástí talířku nebo je na prázdném talířku položený žeton s jídlem.*)
 - Na talířku není oblíbené jídlo tvého morčete:
Nemůžeš tam morčátko nalákat, ale můžeš položit na talířek oblíbené jídlo tvého morčete ze svých zásob. Pokud již ve svých zásobách nic nemáš, můžeš použít dobrůtku, kterou jsi použil minule a polož ji na talířek. (*Důležité: Nezakryvejte s ním žádnou jinou dobrou vůli!*)
- **hvězda**
Můžeš umístit svou dobrůtku na jakýkoli talířek, který tuto dobrůtku neobsahuje. A následně můžeš na tento talířek postavit své morče.

Na řadě je další hráč.

Konec hry

Hráč, jehož morče se jako první dostane zpět do paláce, se stává vítězem hry.

Varianta pro starší děti (4+, 5+):

- **Taktická varianta 1**
Průběh hry je stejný jako v základní variantě až na následující pravidlo: Můžeš překrýt dobrůtku (vytištěnou nebo žeton) svoji dobrůtkou. Pokud hodíš hvězdu nebo dojdeš k talířku, kde není oblíbené jídlo tvého morčete, můžeš jej nahradit svou dobrůtkou. Pozor - žeton s oblíbeným jídlem tvého morčátka může být použit pouze jednou! Hráč, jehož dobrůtka byla zakryta dobrůtkou jiného hráče, nesmí na tento talířek dovést své morče, aniž by tam nedal svou dobrůtku.
- **Taktická varianta 2**
Průběh hry je stejný jako v základní variantě až na následující pravidlo: Když morče odchází dál od talířku, otočte talířek prázdnou stranou nahoru, tak budou skryté natištěné dobrůtky. Pokud byly na talířku žetony s dobrůtkami, vrátí se svým majitelům.
- **Delší varianta**
Hra bude ještě zábavnější pokud připravíte talířky do hry prázdnou stranou nahoru. Tzn. na talířcích nejsou žádné dobrůtky. Hra pak trvá delší dobu. Zároveň je na Vás, zda budete hrát základní verzi nebo kombinovat s taktickou hrou.

PiGgily

Świnki prowadzą szczęśliwe i zadowolone życie w swoim pięknym Pałacu Świnek Morskich. Nigdy nie opuszczają swojego przytulnego miejsca chyba, że zwabisz je ulubionymi smakołykami. Może dołączyliby do gry z Tobą. Warto spróbować!

Rywalizacja w wersji taktycznej dla 2-4 graczy

Wiek: 3+ (wariant 4+, 5+) • Czas rozgrywki: 10 minut

Zawartość gry: 4 postacie świnki morskiej, 1 kość, 4x4 smakołyki (ogórek, marchewka, jabłko, papryka), 4 przypomnienia, 16 płytek z talerzami

Cel gry: kto może wywabić swoją świnkę z pałacu i szybciej do niej wrócić?

Przygotowanie gry (rys. 1): Złóż pałac świnek morskich zgodnie z instrukcją. Ułóż okrągłą ścieżkę z 16 płytkami z talerzami (pustą stroną do dołu) i pałacem. Każdy gracz dostaje świnkę morską i wybiera ulubiony smakołyk. Weź cztery karty wybranego smakołyku i pasujące przypomnienie. (*Przypomnienie pomoże Ci zapamiętać, co jest ulubionym przysmakiem Twojej świnki, gdy skończą się zapasy*). Świnka jest umieszczana obok pałacu, a smakołyki są trzymane przed tobą jako prowiant. Jeśli jest mniej niż czterech graczy, dodatkowe świnki, smakołyki i przypomnienia są przechowywane w pudełku.

Jak grać?

Zdecyduj, kto rozpoczyna pierwszy i kontynuuj kolejkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz zaczyna i rzuca kostką. Jeśli kostka pokazuje...

- **liczbę:** Policz taką samą liczbę talerzy, którą przedstawia kostka przesuwając palcem w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara i zobacz, na którym talerzu wyląduje twoja świnka.
 - Na talerzu z ulubionym smakołykiem świnek: Masz szczęście! Twoja świnka jest przez to uwiedziona! Przenieś świnkę na ten talerz, nawet jeśli na tym talerzu stoi kolejna świnka! (*Ważne: nie ma znaczenia, czy smakołyk jest wydrukowany na talerzu, czy na umieszczonej płytce.*)
 - Na talerzu bez ulubionego przysmaku Twojej świnki: Nie możesz zwabić tam swojej świnki, ale możesz umieścić ulubiony smakołyk swojej świnki ze swoich zapasów na tym talerzu. Jeśli nie masz żadnych smakołyków w swoich zapasach, weź przysmak, który wcześniej umieściłeś i połóż na tym talerzu. (*Ważne: nie zakrywaj nim żadnych innych smakołyków!*)
- **gwiazdę:** Możesz położyć smakołyk na każdym z talerzy, które nadal są bez smakołyków lub nadrukowanym przysmakiem ulubionej świni. Więc weź smakołyk ze swojego prowiantu lub zmień miejsce kafelka smakołyku i połóż go na tej karcie.

Potem kolej na następnego gracza.

Koniec gry:

Gracz, którego świnka dotrze do pałacu jako pierwsza, wygrywa. Do pałacu nie trzeba podjeżdżać z dokładną liczbą kropek. Dodatkowe kropki nie są używane.

Wariant dla starszych - nieco bardziej ekscytujący (4+, 5+):

- Wariant taktyczny 1.
Gra toczy się jak w podstawowej grze, z wyjątkiem następującej zasady:
Możesz przykryć smakołykiem innego gracza (wydrukowany lub kafelek) swoim, jeśli wylądujesz na tym talerzu lub rzucisz gwiazdą. Jednorazowo można przykryć tylko jeden smakołyk! Gracz, którego smakołyk jest ukryty, nie może wylądować swoją świnką na tym talerzu, dopóki nie będzie odkryty ponownie.
- Wariant taktyczny 2.
Gra toczy się jak w podstawowej grze, z wyjątkiem następującej zasady:
Kiedy świnka opuszcza talerz, odwraca talerz pustą stroną do góry, więc wydrukowane smakołyki zostaną ukryte, a płytki smakołyków (jeśli były) spadną z ziemi = zostaną zwrócone ich właścicielom. Następnym razem, gdy świnka zostawi talerz pustą stroną do góry, musi zostawić go pustą stroną do góry i zwrócić właścicielom płytki smakołyków (które zostały na nim ułożone).
- Dłuższy wariant do wersji podstawowej:
Gra staje się bardziej zabawna, jeśli umieścisz płytki płyty pustą stroną do góry. Oznacza to, że nie ma żadnych smakołyków, więc gra potrwa znacznie dłużej. Sugerujemy, aby nie mieszać tej wersji z wersjami taktycznymi.

PiGGILY

Prasiatka žijú šťastný a plnohodnotný život v ich krásnom paláci. Svoje útlmné miesteko v paláci by nikdy neopustili, iba ak by ste ich vylákali von za ich obľúbenými maškrtami. Možno by sa pridali hrať s vami. Za pokus to stojí!

Súťažná hra s taktickou verziou pre 2 - 4 hráčov.
Vek: 3 + (variácie 4+, 5+) • Dĺžka trvania: 10 minút

Obsah hry: 4 morské prasiatka s charakterom, 1 kocka, 4 x 4 maškrtky (uhorka, mrkva, jablko, paprika), 4 pripomenky, 16 tanierových dlaždičiek

Ciel' hry: Komu sa podarí čo najrýchlejšie nalákať svoje prasiatko von z paláca a zaviesť ho naspäť?

Príprava hry (obr. 1): Zostavte palác morských prasiatok podľa inštrukcií. Usporiadajte kruhovú cestu so 16 kúskami tanierov (prázdnu stranou nadol) a palác. Každý hráč dostane morské prasiatko a vyberie si svoju obľúbenú maškrtu. Vezmite si štyri dlaždičky podľa vášho výberu maškrtky a k tomu zodpovedajúce pripomenutie. (*Pripomenutie vám pomáha pamätať na to, ktoré z vašich prasiatok je najobľúbenejšie, keď dôjde k vyčerpaniu zásob.*) Prasiatka sú umiestnené hneď vedľa paláca a maškrtky sú uložené pred vami ako zásoby. Ak hrajú hru menej ako štyria hráči, zvyšné prasiatka a maškrtky ostávajú v krabici.

Ako hrať:

Dohodnite sa, ktorý hráč bude začínať a pokračujte v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč začína a hádže kockou. Ak je na kocke:

- **číslo:** Prstom spočítaj rovnaký počet tanierov v smere hodinových ručičiek a zisti, na ktorý tanier by sa prasiatko dostalo.
 - Na tanier s obľúbenými maškrtami tvojho prasiatka:
Máš šťastie! Tvoje prasiatko sa nechalo zlákať. Presuň prasiatko na tento tanier, aj keď na tomto tanieri stojí ďalšie prasiatko! (*Dôležité: Nezáleží na tom, či je maškrtka vytlačená na tanieri alebo na položenej dlaždičke.*)
 - Na tanier bez obľúbených maškrt tvojho prasiatka:
Nemôžeš tam nalákať svoje prasiatko, ale môžeš na tento tanier presunúť obľúbenú maškrtu zo zásob tvojho prasiatka. Ak už v zásobách nemáš žiadne maškrtky, vezmi maškrtu, ktorú si umiestnil predtým, a polož ju na tento tanier.
- **hviezda:** Umieštni maškrtu na niektorý z tanierov, ktorý je stále bez obľúbenej maškrtky tvojho prasiatka (vytlačenej alebo dlaždičky). Vezmi maškrtu zo svojich zásob alebo zmeň umiestnenie dlaždičky a polož ju na túto kartu.

Na rade je ďalší hráč.

Koniec hry: Hráč, ktorého prasiatko sa ako prvé dostane do paláca, vyhráva. Do paláca sa nemusí dostať s presným počtom bodov. Body navyše nie sú použité.

Variácie pre starších - viac napínavé (4+, 5+):

- **Taktická verzia 1**
Hra prebieha rovnako ako v základnej verzii hry, s výnimkou nasledujúceho pravidla: Môžeš zakryť maškrtu protihráča (vytlačení alebo dlaždicu) so svojou maškrtou, ak sa dostaneš na daný tanier alebo hodíš na kocke hviezdu. Naraz je možné zakryť iba jednu maškrtu. Hráč, ktorého maškrtka je skrytá, nemôže umiestniť svoje prasiatko na daný tanier, až kým tam znova nevyloží svoju maškrtu.
- **Taktická verzia 2**
Hra prebieha rovnako ako v základnej verzii hry, s výnimkou nasledujúceho pravidla: Keď prasiatko opustí tanier, otočte tanier prázdnu stranou nahor, takže vytlačené maškrtky sa skryjú a dlaždičky (ak nejaké boli) spadnú zo zeme = vrátia sa ich majiteľom. Keď nabudúce prasiatko opustí prázdny tanier stranou nahor, musia ho nechať prázdny stranou nahor a vrátiť dlaždičky (ktoré boli na nej umiestnené) svojim majiteľom.
- **Dlhšia verzia**
Hra bude zábavnejšia, ak umiestnite tanierové dlaždičky prázdnu stranou nahor. To znamená, že nie sú k dispozícii žiadne maškrtky a hra bude trvať omnoho dlhšie. Odporúčame nekombinovať túto verziu s taktickými verziami!

PiGGiLY

Морские свинки дружно и счастливо живут в своем прекрасном дворце. Ни за что и никогда не вылезут они из своего уютного гнездышка - ну разве что, ты сможешь соблазнить их хитрые мордочки любимым лакомством. Возможно, тебе даже удастся поиграть с ними – попробуем?

Соревновательная игра с тактическими вариациями для 2-4 игроков
Возраст 3+ (Вариации 4+, 5+) • Продолжительность игры: 10 минут

В составе: 4 фигурки морских свинок, 1 кубик, 4 вида угощений по 4 карточки (огурчик, морковь, яблочко, перчик) по 4 штуки на каждый вид, 16 тарелочек и 4 карточки-напоминалки с указанием любимого угощения свинки.

Цель игры: выманить свою свинку из дворца и привести ее обратно быстрее других.

Подготовка к игре (рис. 1.): Собираем дворец свинок в соответствии с инструкцией. Затем используем тарелочки, чтобы построить тропинку, идущую по кругу от дворца (обратите внимание, что плитки с тарелочками должны быть обращены пустой стороной вниз). Выбрав морскую свинку и ее любимое лакомство, каждый игрок получает 4 плитки вкусняшки и карточку-напоминалку. *(Карточку-напоминание поможет вам вспомнить, какое лакомство больше всего нравится вашей морской свинке, когда у вас кончатся припасы).* Свинка размещается рядом с дворцом, а угощение - перед игроками. Если в игре участвует менее 4 человек, то лишние карточки свинок, угощений и напоминалок возвращаются в коробку.

Как играть: выбираем того, кто будет ходить первым и двигаемся по кругу по направлению часовой стрелки. Первый игрок начинает свой ход и бросает кубик. Если на кубике выпадает...

- **Цифра:** отсчитай соответствующее количество тарелочек, передвигая палец по часовой стрелке по кругу, чтобы переместить свинку.
 - если свинка оказывается на тарелочке с любимым лакомством, то тебе повезло! Свинка не может устоять перед соблазном и передвигается на эту тарелочку, даже если на ней уже стоит другая свинка. *(Важно: не имеет значения, изображено ли лакомство на самой тарелочке или на тарелочке расположена плитка с угощением.)*
 - если свинка оказывается на тарелочке с любой другой едой (кроме любимой), то заманить ее туда не получится. Но не стоит отчаиваться! Ты можешь положить на эту тарелочку угощение для своего питомца из своих запасов. Если же запасы подошли к концу, то можешь воспользоваться вкусняшкой, использованной ранее, и положить ее на тарелочку. *(Важно: не покрывайте им никакие другие угощения!)*
- **Звезда:** Ты можешь положить угощение на любую из пустых тарелочек (без плитки с любимым лакомством или нарисованного угощения). Для этого возьми плитку из своих запасов или поменяй положение плитки с угощением на игровом поле.

На этом ход игрока завершается и переходит к другому игроку.

Окончание игры:

Выигрывает игрок, чья свинка первой вернется во дворец. Точное количество шагов до дворца (цифра на кубике) не требуется, лишние просто не используются.

Вариации для более опытных игроков (4+, 5+)

- **Тактическая вариация 1**
Игра следует по алгоритму выше за исключением следующего правила: ты можешь накрывать вкусняшку другого игрока (нарисованную или плитку) своей, если ты оказываешься на той тарелочке или на кубике выпадает звезда. За ход может быть закрыто не более одного угощения! В свою очередь игрок, чье угощение оказывается закрытым, теперь не может размещать на этой тарелочке свою свинку до тех пор, пока он/она снова не положит на тарелочку правильную вкусняшку.
- **Тактическая вариация 2**
Игра следует по алгоритму выше за исключением следующего правила: когда свинка покидает тарелочку, игрок переворачивает тарелочку пустой стороной вверх так, чтобы изображение лакомства было спрячено, а плитки вкусняшки упали (если они размещены на тарелочке) и вернулись к своим хозяевам. В следующий раз, покидая тарелочку с пустой стороной сверху, игрок оставляет ее в таком же положении и возвращает угощения (которые ранее были на ней) соответствующим игрокам.
- **Более длительная вариация**
Игра станет еще более увлекательной, если ты разместишь все тарелочки пустой стороной вверх. Ведь это значит, что лакомства нет вовсе, и игра продлится дольше. Мы рекомендуем не смешивать этот вид игры с перечисленными выше тактическими вариациями.

PiGGiLY

Морські свинки, щасливі та цілком задоволені своїм життям, мешкають у прекрасному палаці. І нізащо не покинуть свій затишний будиночок, якщо їх не виманити звідти улюбленими ласощами. Можливо, вони ще й пограються з вами. Спробуйте!

Конкурентна гра з тактичними варіаціями для 2-4 гравців

Вік: 3+ (Варіації 4+, 5+) • Тривалість гри: 10 хвилин

Гра містить: 4 фігурки морських свинок, 1 кубик, 4 набори ласощів (по 4 скибочки огірка, моркви, яблука, болгарського перцю), 4 маркери-нагадування, 16 жетонів-мисочок

Мета гри: Виманити з палацу свого улюбленця, морську свинку, і першим повернути її назад.

Підготовка до гри (мал. 1): Зберіть палац морських свинок згідно з інструкцією. Викладіть кругову доріжку з 16 жетонів-мисочок (пустою стороною донизу) в довільному порядку та встановіть палац. Кожен гравець отримує фігурку морської свинки та вибирає її улюблену їжу. Візьміть чотири жетони-скибочки обраного вами частування та відповідний маркер-нагадування (він допоможе вам пригадати, що найбільше подобається вашому улюбленцю). Свинку розмістіть поруч із палацом, а жетони-ласощі покладіть перед собою. Якщо гравців менш ніж четверо, решту свинок, жетонів та маркерів поверніть в коробку.

Як грати

Вирішіть, хто ходить першим, і продовжуйте за годинниковою стрілкою. Перший гравець кидає кубик. Якщо на кубіку випало ...

- **число:** відрахуйте пальцем відповідну кількість мисочок, рухаючись в напрямку за годинниковою стрілкою, і подивіться, на якій з мисочок мала би зупинитися ваша свинка.
 - На мисочці зі шматочком її улюбленої їжі:
Пощастило! Вам вдалося спокусити свого улюбленця! Перемістіть свинку на цю мисочку, навіть якщо там уже знаходиться фігурка іншої свинки! *(Важливо: Не має значення, надруковане зображення на самій мисочці, чи це розміщений в ній жетон-частування.)*
 - На мисочці без улюбленої їжі вашої морської свинки:
Ви не можете заманити сюди свого домашнього улюбленця, але можете викласти на цю мисочку жетон зі своїх припасів. Якщо перед вами не залишилося жодного жетона, візьміть будь-яку скибочку, яку ви розмістили раніше, і покладіть в цю мисочку. *(Важливо: не накривайте своїм жетоном інші смаколики.)*
- **зірка:** Ви можете розмістити жетон-частування в будь-якій мисочці, де ще немає улюбленої їжі вашої свинки (надрукованого зображення чи жетона). Візьміть скибочку зі своїх припасів або з іншої мисочки та покладіть в обрану вами мисочку.

Після цього хід переходить до наступного гравця.

Кінець гри

Гравець, чия свинка першою повернулася в палац, виграє. Для того, щоб дістатися до палацу, не треба викинути точно таку кількість крапок, що і число кроків до фінішу. Зайві крапки просто згорають.

Варіації для старших дітей – більш азартні версії гри (4+, 5+):

- Тактичний варіант 1.
Грайте за базовими правилами з такими змінами: Ви можете накрити скибочку-частування іншого гравця (надруковане на мисочці зображення чи жетон) своїм жетоном, якщо зупинитесь на цій мисочці або вам випаде зірка. За один хід дозволяється накрити лише один шматочок! Гравець, чий частування приховане, не може заманити свою свинку на цю мисочку, аж поки не покладе туди ще один шматочок її улюбленої їжі.
- Тактичний варіант 2.
Грайте за базовими правилами з такими змінами: Коли свинка залишає мисочку, вона перевертає її порожньою стороною догори, тому надруковані ласощі тепер не видно, а жетони-шматочки їжі (якщо такі були) висипаються і повертаються до своїх власників. Коли наступна морська свинка починає свій рух з цієї мисочки, вона так само мусить залишити її порожньою стороною догори. А жетони-ласощі, якщо вони там були, повертаються до своїх власників.
- Варіант для досвідчених гравців, триваліший.
Гра стане напруженішою і складнішою, якщо ви на початку гри всі жетони-мисочки викладете порожньою стороною догори. Тобто, спочатку мисочки пусті, тому гра триватиме довше. Ми радимо не об'єднувати цю версію гри з тактичними!

PiGGILY

Morski prašički srečno in zadovoljno živijo v čudoviti palači. Svojega udobnega doma nja ne bi zapustili za nič na svetu, razen če jih privabite z njihovimi najljubšimi priboljški. Tako jih morda lahko prepričate, da se vam pridružijo pri igri. Poskusiti ni greh!

Tekmovalna igra s taktičnima različicama za dva do štiri igralce.

Starost: Od tretjega leta naprej. • Trajanje igre: 10 minut

Vsebina igre: 4 morski prašički, 1 kocka, 4 x 4 priboljški (kumara, korenček, jabolko, paprika), 4 opomniki, 16 ploščkov s krožniki

Cilj igre: Komu bo uspelo izvabiti prašička iz palače in ga še hitreje priversti nazaj?

Priprava igre (slika 1): Po navodilih sestavite palačo za morske prašičke. Sestavite krožno pot iz 16 ploščkov s krožniki (s prazno stranjo navzdol) in palače. Vsak igralec prejme enega morskega prašička in izbere njegov najljubši priboljšek. Vzemite štiri ploščke z vašim izbranim priboljškom in ustrezen opomnik (*plošček z opomnikom vam pomaga, da ne pozabite, kateri je najljubši priboljšek vašega prašička, ko vam zaloge poidejo*). Prašička postavite k palači, priboljške, ki predstavljajo vaše zaloge, pa položite predse. Če igro igrajo do trije igralci, odvečne prašičke, priboljške in opomnike pospravite v škatlo.

Kako poteka igra: Igralci naj se dogovorijo, kdo bo začel prvi, nato pa nadaljujejo v smeri urnega kazalca. Prvi igralec naj vrže kocko. Če kocka pokaže...

- **številko:** Preštejte enako število ploščkov s krožniki, pri čemer svoj prst premikate v smeri urnega kazalca, da vidite, na katerem krožniku bi pristal vaš prašiček.
 - Krožnik s priboljškom, ki ga ima vaš prašiček najraje: Srečo imate! Vašega prašička je priboljšek naravnost premamil! Premaknite prašička na ta krožnik, četudi na njem že stoji kak drug prašiček. (*Pomembno: Vseeno je, ali je priboljšek natisnjen na krožniku ali pa je na krožniku plošček s priboljškom.*)
 - Krožnik brez priboljška, ki ga ima vaš prašiček najraje: Vašega prašička ne morete zvabiti na ta krožnik, lahko pa nanj položite njegov najljubši priboljšek iz lastnih zalog. Z njim ne smete prekriti nobenega drugega priboljška! Če so vam zaloge pošle in nimate nobenega priboljška več, vzemite priboljšek, ki ste ga uporabili že prej, in ga prestavite na trenutni krožnik.
- **zvezdo:** Priboljšek lahko položite na katerikoli krožnik, na katerem še ni ploščka ali natisnjenega priboljška, ki ga ima vaš prašiček najraje. Zato vzemite priboljšek iz lastnih zalog ali plošček s priboljškom postavite na drugo mesto in jo položite na tisti krožnik.

Nato je na vrsti naslednji igralec.

Konec igre:

Zmaga igralec, ki s svojim prašičkom prvi prispe do palače. Do palače ni treba prispeti s točnim številom pik s kocke. Odvečne pike pač ne bodo porabljene.

Različice za starejše igralce – za vznemirljivejšo igro (4+, 5+):

- Taktična različica 1
Igra poteka enako kot v osnovni različici, z izjemo naslednjega pravila:
Priboljšek drugega igralca (natisnjen ali na ploščku) lahko prekrijete s svojim, če prispete na tak krožnik ali si z metom kocke priigrate zvezdo. Naenkrat sme biti pokrit le en priboljšek! Igralec, čigar priboljšek je skrit, ne more privedi svojega prašička na ta krožnik, dokler tja ne položi spet svojega priboljška.
- Taktična različica 2
Igra poteka enako kot v osnovni različici, z izjemo naslednjega pravila:
Ko prašiček zapusti krožnik, je treba ta krožnik obrniti s prazno stranjo navzgor, da so natisnjeni priboljški skriti in (morebitni) ploščki s priboljški padejo na tla, kar pomeni, da se jih vrne lastnikom. Naslednjič, ko prašiček zapusti krožnik s prazno stranjo navzgor, ga mora pustiti tako obrnjenega in vrniti ploščka s priboljški (ki sta bila položena nanj) njunima lastnikoma.
- Daljša različica
Igra postane še zabavnejša, če položite ploščke s krožniki s prazno stranjo navzgor. To pomeni, da priboljškov ni, zato bo igra trajala veliko dlje. Nasvet: Te različice ne kombinirajte s taktičnima!

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2020

©bohony