

PIGGY PEARLS

PL

Perły i wieprze

Autorzy gry: Anna Oppolzer & Stefan Kloß
Gra dla 2-4 osób od 5 lat

Co za nieszczęście! Przerwał się sznurek w naszym jurniku babci i perły rozsypały się w błocie, w którym tarzają się świnki! Teraz każda z nich próbuje złapać jak najwięcej pereł. Pomóż im, zbierając właściwe perły i układając je w swoim korycie. Postaraj się ułożyć właściwy wzór jako pierwszy.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

60 płytek błota

(30 z perłami na jednej stronie)



30 kart perel



4 koryta

w kolorach graczy



4 świnki w kolorach graczy



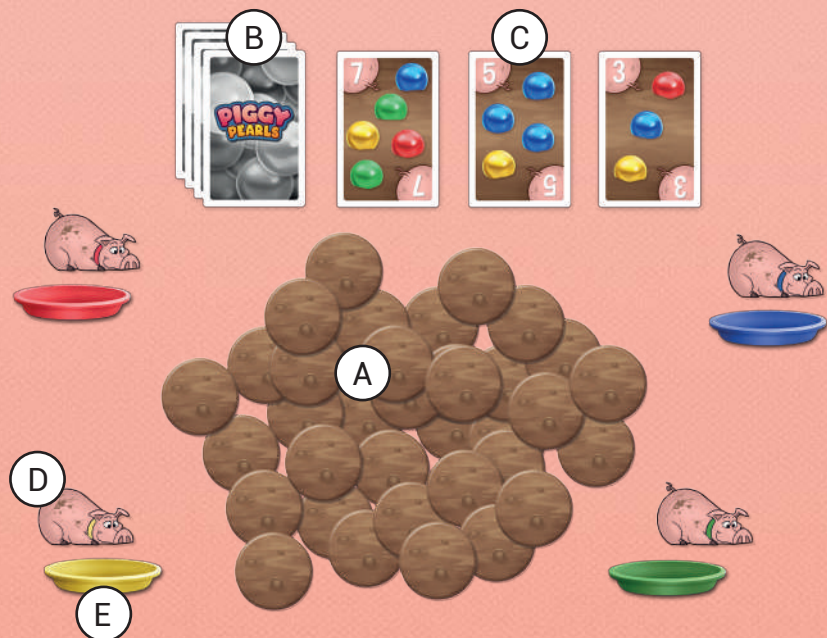
1 instrukcja

CEL GRY

Jako pierwszy znaleźć perły pasujące do wzoru na odkrytej karcie i zdobyć jak najwięcej punktów. To oznacza, że trzeba jak najszybciej odwracać płytki błota.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą grą ostrożnie wyciśnijcie tekturowe płytki z arkuszy.
- Wymieszajcie 60 płytek błota stroną z błotem do góry i ułóżcie je w stos na środku stołu tak, by wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp **(A)**.
- Potasujcie 30 kart z perłami. Usuniecie z gry **14 kart, gdy w grze biorą udział 2 osoby**
9 kart, gdy w grze biorą udział 3 osoby
6 kart, gdy w grze biorą udział 4 osoby i włożcie usunięte z gry karty do pudełka. Pozostałe karty stanowią talie, którą kładzie się obrazkami do dołu **(B)**. Odwróćcie trzy wierzchnie karty z talii i połóżcie je obrazkami do góry w rzędzie obok stosu płytek błota tak, by wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp **(C)**.
- Każdy gracz wybiera jedną świnię **(D)**, bierze koryto **(E)** w tym samym kolorze i kładzie je na stole przed sobą.



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z kolejnych rund. Każda runda składa się z następujących czynności:

- 1. Rycie w błocie (wszystkie świnię jednocześnie!)**
- 2. Zgłaszanie układu pereł**
- 3. Sprawdzenie zgłoszenia i przyznanie nagrody**
- 4. Przygotowanie następnej rundy**

1. Rycie w błocie (wszystkie świnię jednocześnie!)

Weź do ręki swoją świnię. Drugą rękę przygotuj do rycia. Której ręki do tego użyjesz, zależy od ciebie. Gracz, który jako ostatni brał kąpiel, mówi głośno i wyraźnie: „ryje do przodu!” Natychmiast wszyscy gracze razem wyciągają wolne ręce do stosu płytek i zaczynają je obracać. Jeżeli znajdziesz w ten sposób perłę, włóż ją do swojego koryta. Płytki, które mają po obu stronach błoto, zostawiaj w stosie.

Uwaga: Za każdym razem obracaj jedną płytkę!

2. Zgłaszanie pereł

Gdy gracz uzna, że zebrał perełki pasujące do obrazka na jednej z kart, szybko kładzie swoją świnię na tej karcie i krzyczy głośno „Mam świnię!” Wszyscy gracze muszą natychmiast przerwać odwracanie i zbieranie płytek.

Uwaga: Jeżeli gracz nie położy swojej świni na karcie albo nie wyda właściwego okrzyku, pozostali gracze mogą nadal ryc albo samemu położyć swoją świnię na jednej z kart i krzyknąć: „Mam świnię!”

3. Sprawdzenie zgłoszenia i przyznanie nagrody

Gracz, który krzyknął „Mam świnię!”, musi udowodnić, że ma w korycie wszystkie właściwe perełki. Białe perełki są jokerami i mogą być użyte jako perełki dowolnego koloru. Możesz mieć w korycie więcej pereł niż potrzeba do ułożenia wzoru z karty. Ale perełki, które leżą poza twoim korytem, nie są brane pod uwagę.

DOBRE! Jeżeli gracz udowodni, że ma właściwy zestaw pereł do przykrytej świnią karty, bierze kartę i kładzie na stole przed sobą obrazkiem do góry. Kolejne zdobyte karty kładzie się w formie talii tak, że pozostali gracze widzą tylko wierzchnią kartę.

ŻŁE! Jeżeli gracz nie ma właściwych płytek, ma za mało płytek albo ma choć jedną płytkę bez pereł, nie dostaje karty. Karta pozostaje obok stosu płytek. Dodatkowo gracz musi oddać wierzchnią kartę ze swojej talii zdobytych kart (o ile takie ma). Kartę zabraną graczowi kładzie się obrazkiem do dołu pod kartę, która została niewłaściwie zgłoszona. Może się zdarzyć, że takich kart w trakcie rozgrywki trafi tam więcej. To może być spory zysk dla gracza, który prawidłowo zgłosił kartę, leżącą na innych kartach, bo w takiej sytuacji bierze nie tylko tę kartę, ale też wszystkie pod nią leżące!

4. Przygotowanie do następnej rundy

Jeżeli karta została zdobyta, przed rozpoczęciem następnej rundy należy odkryć wierzchnią kartę z talii, aby uzupełnić liczbę kart obok stosu płytek do trzech. Każdy gracz może zachować w swoim korycie jedną płytkę z perłą na następną rundę (może to być joker!). Wszystkie pozostałe płytki z koryta musi odłożyć – stroną z błotem do góry – na stos na środku stołu.

Wyjątek: Gracz, który zakończył rundę, odkłada wszystkie zebrane płytki (niezależnie od tego, czy były użyte do zdobycia karty) na środek stołu.

Stos płytek należy ponownie zmieszać.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy w talii zabraknie kart, by uzupełnić rząd do trzech kart. Każdy gracz sumuje punkty na zdobytych kartach. Gracz, który ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. Gdy taką samą największą liczbę ma więcej niż jeden gracz, gra ma więcej zwycięzców.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

Polub nas:



[facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy zachować adres.