

# PIGGY PEARLS

D

## Eine schweinische Suche nach wertvollen Perlen!

Ein Spiel von Anna Oppolzer & Stefan Kloß für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Flatsch! Oje, Oma Trudes Perlenkette ist gerissen. Jetzt liegen all die teuren Perlen im Matsch der Schweinesuhle herum. Schon stürmen die Schweinchen los, um sich selbst mit möglichst vielen Perlen zu schmücken. Helft ihnen dabei, indem ihr rasch die passenden Perlen findet und sie in euren Trog legt. Nur so könnt ihr am Ende mit den wertvollsten Perlenketten prahlen!

### SPIELINHALT

**60 Matschplättchen**  
(davon 30 mit Perlen auf einer Seite)



**30 Perlenkarten**



**4 Tröge**  
in vier Spielerfarben



**4 Schweine** in vier Spielerfarben



**1 Spielanleitung**

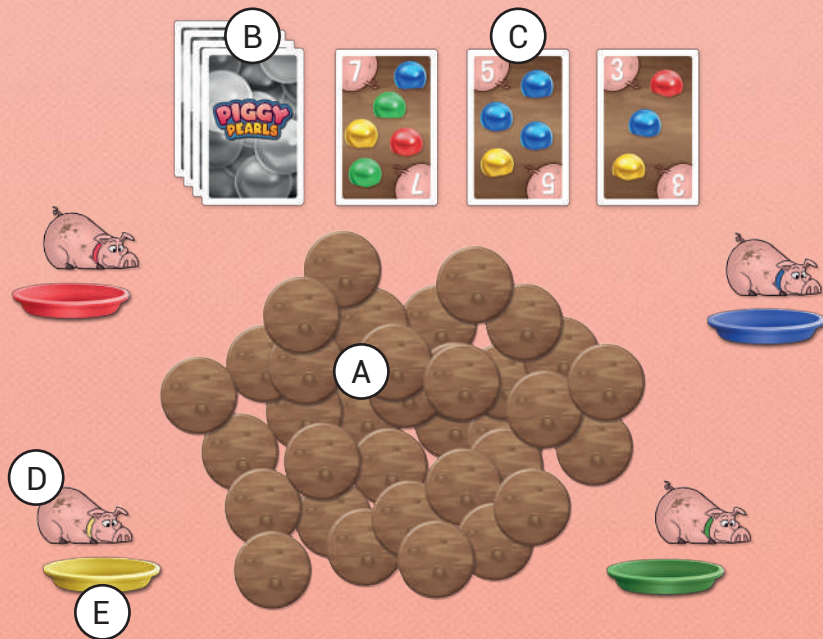
### SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch schnelles Aufdecken der Matschplättchen als Erster die Perlen zu finden, die zu den aufgedeckten Perlenketten passen, um so am Ende meisten Punkte zu ergattern.



## SPIELVORBEREITUNG

- Drückt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Plättchen aus den Stanztafeln heraus.
- Mischt die 60 Matschplättchen mit der Matsch-Seite nach oben gut und legt sie als Haufen so in die Tischmitte, dass ihn alle Spieler gut erreichen können (A).
- Mischt die 30 Perlenkarten gut. Abhängig von der Spieleranzahl entfernt ihr bei **zwei Spielern** 14 Karten  
bei **drei Spielern** 9 Karten  
bei **vier Spielern** 6 Karten  
aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel (B). Deckt davon drei Karten auf und legt sie neben dem Matschhaufen so nebeneinander aus, dass sie alle gut erreichen können. (C)
- Wählt nun eine Farbe, nehmt euch das entsprechende Schwein (D) und den Trog (E), und legt sie vor euch auf den Tisch.



## SPIELABLAUF

Es wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Wühlen (alle gleichzeitig!)
2. Schwein platzieren
3. Kontrolle und Perlenkarte nehmen
4. Vorbereitung für die nächste Runde

### 1. Wühlen (alle gleichzeitig!):

Nehmt euer Schwein in eine Hand. Die andere, noch freie Hand, ist zum Loswühlen bereit. Welche Hand ihr wofür wählt, steht euch frei. Der Spieler, der zuletzt ein Bad genommen hat, ruft nun laut und deutlich: „Auf die Perlen, in den Matsch!“ Sofort dürfen alle Spieler gleichzeitig und möglichst schnell mit der freien Hand Matschplättchen in der Tischmitte aufdecken. Zeigen aufgedeckte Plättchen Perlen, dürfen sie in den eigenen Trog gelegt werden. Plättchen, die nur Matsch zeigen, bleiben in der Mitte liegen.

*Anmerkung: Ihr dürft immer nur ein einzelnes Plättchen nach dem anderen angreifen!*

### 2. Schwein platzieren:

Sobald ein Spieler denkt, dass er mit seinen gesammelten Perlen eine der ausliegenden drei Perlenkarten erfüllen kann, stellt er sein Schwein rasch auf diese Karte und ruft laut „Schwein gehabt!“. Damit endet das Aufdecken und Sammeln für alle Spieler sofort.

*Achtung: Vergisst der Spieler, das Schwein auf eine Karte zu stellen oder den Satz zu rufen, dürfen die anderen Spieler weiterwühlen oder ihr Schwein auf eine Karte stellen und „Schwein gehabt!“ rufen.*

### 3. Kontrolle und Perlenkarte nehmen:

Nun beweist der Spieler, der eine Perlenkarte beansprucht hat, dass er die dafür benötigten Perlen in seinem Trog auch eingesammelt hat. Weiße Perlen zählen als Joker und können eine Perle einer beliebigen Farbe ersetzen. Es dürfen sich im Trog auch mehr Perlen befinden, als für die Perlenkarte benötigt werden. Auch die Reihenfolge der Perlen auf den Matschplättchen spielt keine Rolle. Plättchen hingegen, die beim Einsammeln neben dem eigenen Trog gelandet sind, oder noch aufgedeckt in der Mitte liegen, zählen nicht!

**RICHTIG!** Hat der Spieler bewiesen, dass er eine Karte zurecht beansprucht hat, darf er sich diese nehmen und offen vor sich ablegen. Im weiteren Spielverlauf bildet ihr vor euch mit euren gesammelten Perlenkarten einen kleinen Kartenstapel, sodass immer nur die oberste Karte für die Mitspieler zu sehen ist.

# PIGGY PEARLS

## Le groin à l'affût des perles précieuses

Un jeu de Anna Oppolzer et Stefan Kloß De 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

**FALSCH!** Hat der Spieler nicht die richtigen, nicht genügend, oder auch nur ein Plättchen ohne Perlen eingesammelt, geht er leer aus. Die falsch beanspruchte Perlenkarte bleibt in der Auslage liegen. Er muss außerdem die oberste Karte seiner bereits gesammelten Perlenkarten (sofern vorhanden) abgeben. Diese kommt verdeckt unter die falsch beanspruchte Karte in der Auslage. Es können sich im Spielverlauf auch mehrere abgegebene Karten unter einer Karte in der Auslage ansammeln. Der nächste Spieler, der die entsprechende Perlenkarte erfüllt, hat dann Glück. Er bekommt zusätzlich zur beanspruchten Karte auch alle darunter liegenden Karten!

### 4. Vorbereitung für die nächste Runde:

Bevor ihr eine neue Runde startet, füllt die Auslage wieder auf drei Perlenkarten vom Nachziehstapel auf.

Alle Spieler dürfen ein beliebiges Plättchen mit Perlen, das in ihrem Trog liegt, für die nächste Runde behalten (auch Joker-Plättchen!). Alle übrigen eingesammelten Plättchen werden – mit der Matschseite nach oben – wieder zurück in die Tischmitte gelegt.

Ausnahme: Der Spieler, der die Runde beendet hat, muss alle seine eingesammelten Plättchen (ob für die Perlenkarte benötigt oder nicht), wieder zurück in die Tischmitte legen!

Gemeinsam durchmischt ihr kurz, aber gründlich, den Matschhaufen, und beginnt die nächste Runde.

### SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn keine neue Perlenkarte mehr aufgedeckt werden kann, um die Auslage auf 3 Karten zu ergänzen. Jeder Spieler zählt nun die Punktwerte all seiner gesammelten Perlenkarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten hat Schwein gehabt und ist der Gewinner des Spiels. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Wenn du zu „Piggy Pearls“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:  
Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien, oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Du findest uns auf



Facebook.com/PiatnikSpiele



Instagram.com/piatnik\_spiele

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung von männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

### CONTENU DU JEU

#### 60 tuiles-boue

(dont 30 présentant des perles sur une face)



#### 30 cartes-perles



#### 4 écuelles

de couleurs différentes pour chaque joueur



#### 4 cochons

de couleurs différentes pour chaque joueur



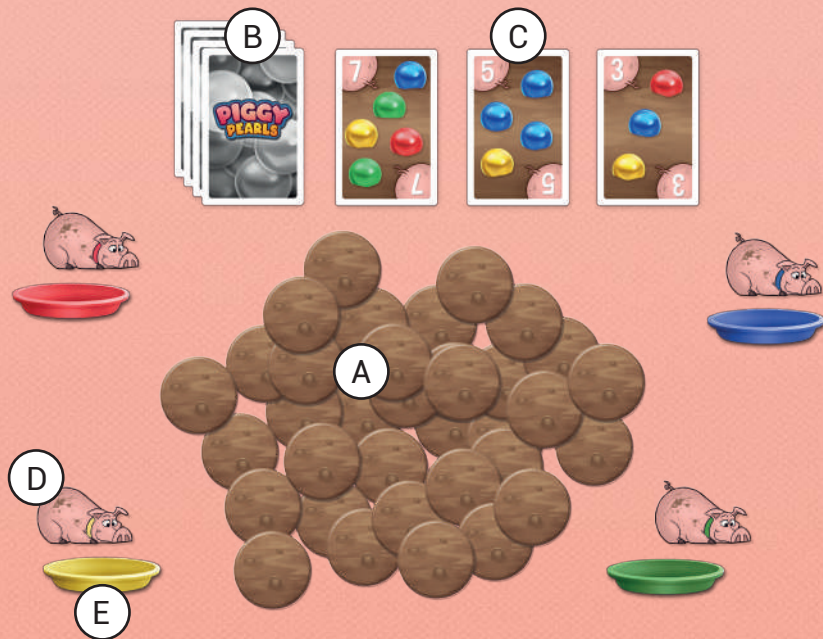
#### 1 règle du jeu

### BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à trouver les perles correspondantes à l'une des carte-perle placées face visible et de récolter le plus de points. Cela signifie qu'il faut retourner les tuiles-boue aussi vite que possible.

## PRÉPARATION DU JEU

- Avant la première partie, détache délicatement les tuiles du carton.
- Mélange les 60 tuiles-boue avec le côté boue visible et forme un tas au centre de la table de sorte qu'il soit accessible à tous les joueurs. (A)
- Mélange les 30 cartes-perles. Retire :  
14 cartes s'il y a **2 joueurs**  
9 cartes s'il y a **3 joueurs**  
6 cartes s'il y a **4 joueurs**  
Puis place les cartes que tu as retirées dans la boîte de jeu. Les cartes restantes forment la pioche (face cachée) (B). Retourne trois cartes de cette pioche et place-les en rang à côté du tas de tuiles de sorte qu'elles soient facilement accessibles pour tous les joueurs. (C)
- Chaque joueur choisit une couleur, prend le cochon (D) et l'écuelle (E) de cette couleur et les place devant lui.



## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Une manche se déroule toujours de la façon suivante :

1. Fouiller (tous les cochons ensemble)
2. Déclarer les perles
3. Vérifier la déclaration et décerner la carte-perle
4. Préparer la manche suivante

### 1. Fouiller (tous les cochons ensemble)

Tiens ton cochon dans une main. Avec ton autre main, prépare-toi à fouiller. Tu peux choisir quelle main tu veux utiliser. Le dernier joueur à avoir pris un bain dit alors clairement et bien fort : « Bain de boue ! » A ce moment, tous les joueurs plongent simultanément leur main libre dans le tas de tuiles au milieu de la table et commencent à retourner les tuiles-boue. Si tu trouves des perles, tu peux les mettre dans ton écuelle. Laisse au milieu les tuiles ayant de la boue des deux côtés.

*Remarque : tu ne peux retourner qu'une seule tuile à la fois !*

### 2. Déclarer les perles

Dès qu'un joueur pense qu'il a collecté toutes les bonnes perles pour reconstituer l'un des trois colliers représentés sur les cartes face visible, il place son cochon sur cette carte et dit : « Groins dehors ! ». Tous les joueurs doivent alors immédiatement arrêter leur fouille et leur récolte.

*A retenir : si un joueur oublie de placer son cochon sur la carte ou de dire la phrase, les autres joueurs peuvent continuer de fouiller ou bien placer leur cochon sur une carte et dire « Groins dehors ! »*

### 3. Vérifier la déclaration et décerner la carte-perle

Le joueur ayant réclamé la carte-perle doit à présent prouver qu'il a toutes les perles requises dans son écuelle. Les perles blanches sont des jokers et peuvent être utilisées comme des perles de n'importe quelle couleur. Tu peux également avoir plus de perles dans ton écuelle qu'il ne t'en faut pour reconstituer le collier. L'ordre des perles sur l'écuelle ne compte pas. Cependant, les tuiles qui ont atterri à côté de ton écuelle au lieu d'être à l'intérieur et les tuiles retournées mais toujours dans le tas ne comptent pas !

**CORRECT!** Si le joueur a les perles correspondantes à l'un des colliers sur les cartes-perles, il peut prendre la carte en question et la placer face visible devant lui. Au fil de la partie, empile toutes les cartes-perles que tu gagnes afin que seule celle du dessus ne soit visible par les autres joueurs.

# PIGGY PEARLS

## Una cochina búsqueda de valiosas perlas

Un juego de Anna Oppolzer & Stefan Kloß para 2-4 jugadores desde 5 años

**INCORRECT!** Si le jugador n'a pas les bonnes perles, assez de perles ou bien juste une seule tuile sans perle, il n'obtient pas la carte-perle. On laisse la carte à côté du tas de boue. Le joueur doit également rendre la carte-perle du dessus de sa pile (s'il en a déjà gagné). On place cette carte face cachée sous la carte-perle que le joueur n'a pas obtenue à côté du tas de boue. Au fil de la partie, ces cartes perdues peuvent s'empiler sous une carte-perle de la rangée. C'est bien pour le prochain joueur qui réclamera à raison cette carte : il gagnera avec toutes les cartes qui sont dessous !

### 4. Préparer la manche suivante

Avant de commencer la manche suivante, tire une carte-perle de la pioche et place-la dans la rangée de cartes afin qu'il y ait toujours trois cartes visibles.

Chaque joueur peut garder une tuile comportant des perles de son choix dans son écuelle pour la manche suivante (même un joker !). Toutes les autres tuiles collectées sont remises au centre de la table, côté boue.

Exception : Le joueur qui a clos la manche précédente doit remettre au centre de la table toutes les tuiles qu'il a collectées (qu'il les ait utilisées pour la carte-perle ou non)

Mélangez ensemble rapidement le tas de tuiles avant de commencer la nouvelle manche.

### FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus assez de cartes-perles pour constituer une rangée de trois cartes. Chaque joueur additionne les points représentés sur ses cartes perles gagnées. Celui qui a le plus de points gagne la partie ! Si plusieurs joueurs atteignent le score le plus haut, il y a égalité.



Su tu as encore des questions ou des remarques à propos de «Piggy Pearls», adresse toi à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien ou bien [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Retrouve nous sur



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



[Instagram.com/Piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/Piatnik_spiele)

### CONTENIDO

**60 fichas de lodo**

(de esas 30 con perlas en un lado)



**30 cartas de perlas**



**4 comederos**

en cuatro colores



**4 cerdos** en cuatro colores



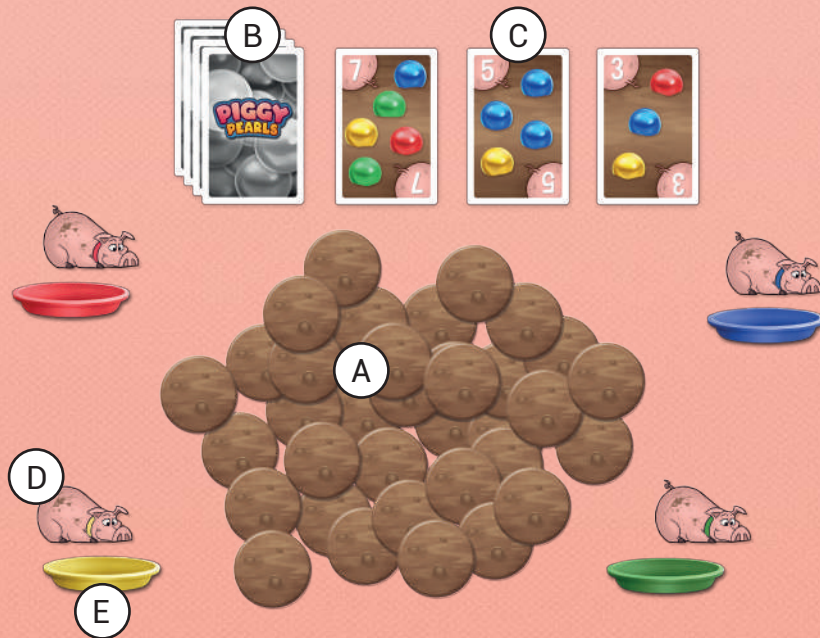
**1 reglamento**

### OBJETIVO

El objetivo es ser el primero en encontrar las perlas que coincidan con los collares de perlas expuestos descubriendo rápidamente las fichas de lodo para así obtener la mayor cantidad de puntos al final.

## PREPARACIÓN

- Antes del primer juego separa con cuidado las fichas de las tarjetas troqueladas.
- Mezcla bien las 60 fichas de lodo con el lado del barro hacia arriba y colócalas en un montón en el centro de la mesa para que todos los jugadores puedan alcanzarlas fácilmente (A)
- Mezcla bien las 30 cartas de perlas. Dependiendo de la cantidad de jugadores extrae del juego  
si **juegan dos**, 14 cartas  
si **juegan tres**, 9 cartas  
si **juegan cuatro**, 6 cartas  
y devuélvelas a la caja. Las cartas restantes forman la pila de robo boca abajo (B). Gira tres cartas y colócalas junto a la pila de barro para que puedan alcanzarlas fácilmente. (C)
- Ahora elijan un color, tomen el cerdo correspondiente (D) y el comedero (E), y déjenlo delante vuestro en la mesa.



## DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega en varias rondas. Una ronda se desarrolla siempre como sigue:

1. Escarbar (¡todos al mismo tiempo!)
2. Colocar el cerdo
3. Controlar y tomar cartas de perlas
4. Preparación para la siguiente ronda

### 1. Escarbar (¡todos al mismo tiempo!):

Tomen su cerdo en una mano. La otra, todavía libre, está lista para empezar a embarrarse. Cuál mano ocupan para cada caso depende de ustedes. El jugador que fue el último en bañarse grita fuerte y claro: „Sobre las perlas, en el barro!“ Todos los jugadores pueden descubrir, simultáneamente y lo más rápidamente que puedan, con su mano libre, las fichas de lodo en el centro de la mesa. Si las fichas muestran perlas, se pueden poner en el comedero propio. Las fichas que solo muestran lodo, se quedan en el centro de la mesa.

*Nota: ¡Solo pueden ver y tomar una ficha de lodo a la vez!*

### 2. Colocar el cerdo:

Apenas un jugador piense que puede completar, con las perlas recolectadas, una de las tres cartas de perlas, rápidamente coloca su cerdo sobre esa carta y grita „¡Cerdo!“ Inmediatamente termina con esto el escarbar y recolectar para todos los jugadores.

*Atención: Si el jugador se olvida de poner el cerdo en una tarjeta o de pronunciar la oración, los otros jugadores pueden continuar escarbando o poner su cerdo en una tarjeta y gritar „¡Cerdo!“*

### 3. Controlar y tomar cartas de perlas:

Ahora, el jugador que reclamó una carta de perlas demuestra que también ha recogido las perlas necesarias para ello en su comedero. Las perlas blancas cuentan como comodines y pueden reemplazar una perla de cualquier color. Puede haber más perlas en el comedero de las necesarias para la carta de perlas. El orden de las perlas en las fichas de lodo tampoco importa. Por otro lado, las fichas que cayeron junto a su propio comedero cuando fueron recolectadas o que todavía están boca arriba en el medio, ¡no cuentan!

**CORRECTO!** Si el jugador demuestra que ha reclamado correctamente una carta, puede tomarla y colocarla boca arriba frente a él. En el curso posterior del juego, formarán frente a Ustedes una pequeña pila de cartas con vuestras cartas recolectadas, de tal modo que solo la carta superior sea visible a los otros jugadores.

# PIGGY PEARLS

## A malackák értékes gyöngyök után kutatnak

Anna Oppolzer és Stefan Kloß játéka 2-4 játékos számára, 5 éves kortól

Placcs! Jaj, elszakadt a nagymama nyaklánc! Az értékes igazgyöngyök a disznóólba potyogtak és most szanaszét hevernek a sárban. Már jönnek is a kismalacok, hogy minél több nyakláncra valót összegyűjtsenek. Segítsétek nekik megtalálni és a vályúba tenni a megfelelő gyöngyöket ábrázoló lapkákat! Akinek a játék végére a legtöbb gyöngykártyája lesz, az lesz a játék győztese.

### A JÁTÉK TARTALMA

- 60 sárlapka** (ebből 30 darab gyönggyel az egyik oldalán)
- 30 gyöngykártya**
- 4 vályú** a négy játékos színében
- 4 disznó** a négy játékos színében

### 1 játékszabály

### A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a sárlapkák gyors felforgatásával egymást megelőzve találjátok meg azokat a gyöngyöket, amikből összeállíthatjátok a felfordítva fekvő gyöngykártyák nyakláncait.

**ERRADO!** Si el jugador no ha recolectado las perlas correctas, no las suficientes, o incluso una ficha sin perlas, no recibe nada. La carta de perlas erróneamente reclamada permanece donde está. El jugador debe además entregar la carta superior de sus cartas de perlas ya recolectadas (si las hay). Esta se deja debajo y boca abajo de la carta incorrectamente reclamada. En el curso del juego pueden juntarse varias cartas debajo de una carta. El próximo jugador, que reclame correctamente la carta de perlas tendrá suerte. Además de la carta que ha reclamado, ¡también recibe todas las cartas que estén debajo!

### 4. Preparación para la próxima ronda:

Antes de empezar una nueva ronda, llenen con cartas de perlas el sitio junto a la pila de robo hasta completar tres. Todos los jugadores pueden conservar una ficha con perlas cualquiera, que esté en su comedero para la siguiente ronda (¡incluidas las fichas comodín!). Todas las fichas recolectadas restantes se colocan nuevamente en el medio de la mesa con el lado del barro hacía arriba. Excepción: El jugador, que finalizó la ronda, debe poner todas las fichas que recolectó (ya sea que sean necesarias para la carta de perlas o no), en el centro de la mesa. Juntos barajan las fichas de lodo, breve pero minuciosamente, y comienza la siguiente ronda.

### FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando no se pueden revelar nuevas cartas de perlas para completar 3 cartas bajadas. Cada jugador suma ahora los valores en puntos de todas las cartas de perlas que ha recolectado. El jugador con la mayor cantidad de puntos ha tenido cochina suerte y es el ganador. En caso de empate hay varios ganadores.



Si tienes preguntas o comentarios de „Piggy Pearls“, dirígete por favor a: Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Viena, o a info@piatnik.com

Nos encuentras en  
 Facebook.com/PiatnikSpiele  
 Instagram.com/piatnik\_spiele

En aras de una mejor legibilidad, nos abstenemos de utilizar formas lingüísticas masculinas y femeninas al mismo tiempo. Todos los nombres personales se aplican por igual a todos los géneros.



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a lapkákat a kartonokból.
- Lefordítva keverjétek össze a 60 sárlapkát, majd rendezzétek egy halomba az asztal közepén úgy, hogy mindenki könnyedén elérje **(A)**
- Keverjétek össze a 30 gyöngykártyát, majd az összekevert lapokból anélkül, hogy megnéznétek tegyetek vissza a dobozba a játékban résztvevők számától függően:

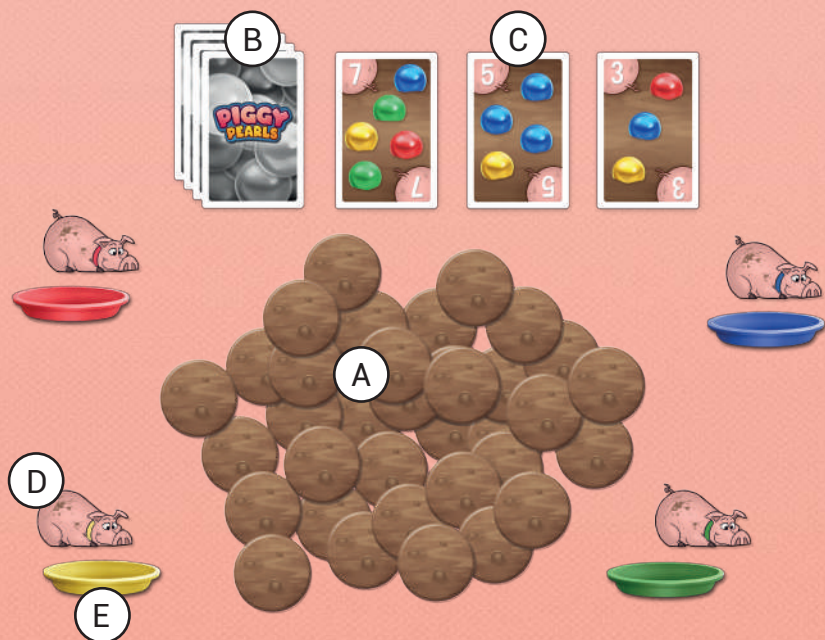
**két játékos** esetén 14 kártyát

**három játékos** esetén 9 kártyát

**négy játékos** esetén 6 kártyát

A fennmaradó kártyákat lefordítva rendezzétek egy pakliba és tegyétek az asztalra **(B)**. Fordítsátok fel a pakli három felső kártyáját, és ezeket felfordítva fektessétek a pakli mellé úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse, ez lesz a „kínálat”. **(C)**

- Most válasszatok egy szint, és vegyétek magatokhoz a színetekben a kismalacot **(D)** és a vályút **(E)**, majd tegyétek őket magatok elé az asztalra.



## A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón át tart. Egy forduló mindig az alábbiak szerint fut le:

1. turkálás (mindenki egyszerre)
2. a kismalac felállítása
3. gyöngykártya elvétele
4. előkészületek a következő fordulóra

### 1. turkálás (mindenki egyszerre)

Fogjátok az egyik kezetekbe a kismalacotokat. A másik, még szabad kezetekkel fogtok turkálni. Azt, hogy melyik kezeteket választjátok a turkáláshoz, ti döntitek el. Az a játékos, aki utoljára fürdött, hangosan és tisztán azt kiáltja: „Gyöngyök a sárban!” Minden játékos a szabad kezével azonnal és a lehető leggyorsabban elkezd felforgatni az asztal közepén fekvő sárlapkákat. Amikor a felfordított sárlapkán gyöngy látható, akkor azt a saját vályújára teheti az, aki megtalálta. Azokat a sárlapkákat, amiken csak sár látható, közepén kell hagynotok.

*Megjegyzés: Egyszerre csak egy lapkát szabad megfogni, a lapkákat csak egymás után szabad felfordítani.*

### 2. a kismalac felállítása

Amint egyikőtök úgy gondolja, hogy a vályúján összegyűjtött gyöngyökből össze tudja állítani a kínálatban fekvő három gyöngykártya egyikén látható nyakláncot, gyorsan arra a kártyára teszi a kismalacát, és azt kiáltja, hogy: „Malacom van!”. Ekkor abba kell hagynotok a turkálást, a gyűjtés azonnal véget ért.

*Figyelem! Ha a játékos elfelejti rátenni a kártyára a kismalacát vagy elfelejti a mondatot kiáltani, akkor a többi játékos folytathatja a turkálást, vagy a kismalacát ráállíthatja akár arra a kártyára is, amelyiket a másik játékos akarta teljesíteni.*

### 3. gyöngykártya elvétele

Most az, aki gyöngykártyát „igényelt”, bebizonyítja, hogy a vályújában összegyűjtötte az ehhez szükséges gyöngyöket is. A fehér gyöngy jokernek számít, és bármilyen színű gyöngyöt helyettesíthet. Lehet több gyöngy a vályúban, mint amennyi a gyöngykártyához szükséges, sőt a sárlapkákon található gyöngyök sorrendje sem számít. Viszont azok a sárlapkák, amik összegyűjtés során a vályú mellé kerültek, vagy amelyek felfordítva még közepén fekszenek, nem számítanak!

**Helyes!** Miután bebizonyította, hogy jogosan követelt egy kártyát, elveheti azt a kínálatból és felfordítva maga elé helyezheti. Az összegyűjtött gyöngykártyáitokból a játék további folyamán egy felfordított lapokból álló paklit alakítotok ki magatok előtt úgy, hogy csak a legfelső lap látható a többi játékos számára.



# PIGGY PEARLS

## Prasátka hledají drahocenné perly

hra od Anny Oppolzer & Stefana Kloße pro 2-4 hráče od 5 let

**Hibás!** Ha a játékos nem gyűjtötte be a megfelelő gyöngyöket, nem gyűjtött elég gyöngyöt, vagy összegyűjtött egy gyöngy nélküli sárlapkát is, akkor nem kap semmit. A helytelenül igényelt gyöngykártya a kínálatban marad. A hibát vétő játékos átadja a már összegyűjtött gyöngykártyáinak legfelső lapját (ha van ilyen). Ezt a lapot be kell csúsztatnotok a kínálatban fekvő, hibásan igényelt kártya alá. A játék során több visszaadott kártya is felhalmozódhat a kínálatban fekvő felfordított lapok alatt. A következő játékosnak, aki teljesít egy ilyen gyöngykártyát, olyan szerencséje van, hogy az általa igényelt kártyán kívül megkapja az összes alatta fekvő kártyát is!

### 4. előkészületek a következő fordulóra

Mielőtt új fordulót kezdenétek, töltsétek fel a kínálatot három gyöngykártyára a húzópakliból.

Minden játékos megtarthat a vályújában 1 tetszése szerinti gyöngyös lapkát a következő körre (beleértve a joker lapkákat is!). Az összes megmaradt összeszedett lapkát tegyétek vissza a sároldalával felfelé az asztal közepére.

Kivétel: Az a játékos, aki gyöngykártyát vett el a kínálatból, az nem tarthat meg egyetlen lapkát sem, neki az összes lapkáját (függetlenül attól, hogy melyikre volt szüksége a gyöngysorhoz) lefordítva vissza kell tennie középre. Együtt keverjétek át a lefordított sárlapka-halmot.

### A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor nem tudjátok 3 darabra feltölteni a kínálatot a húzópakliból. Ekkor számoljátok meg az összegyűjtött gyöngykártyáitok pontértékét. A játéknak az a győztese, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)

Kedvelj minket a



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)

*Na zemi leží spousta bláta! Ale ne! Perlový náhrdelník babičky Boženky se roztrhl. Teď se všechny drahé perly povalují v blátě. A už se prasátka ženou, aby se vyzdobila co největším počtem perel. Pomozte jim s tím. Najděte správné perly a dejte je do korýtky. To je jediný způsob, jak se můžete na konci hry pochlubit těmi nejčistějšími perlami!*

### OBSAH HRY

**60 destiček s blátem**  
(z toho 30 s perlami na jedné straně)



**30 karet s perlami**



**4 korýtky**  
ve 4 barvách



**4 prasátka** ve 4 barvách



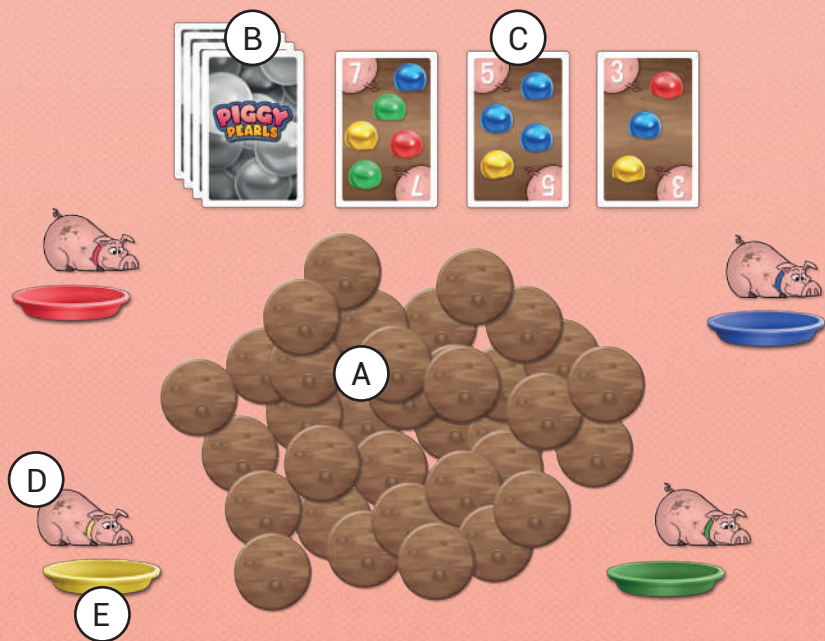
**1 pravidla hry**

### CÍL HRY

Cílem hry je rychlým otáčením destiček s blátem najít jako první perly, které patří do perlového náhrdelníku, jen tak získáte na konci hry většinu bodů.

## PŘÍPRAVA HRY

- Před první hrou opatrně vyjměte destičky z perforované předlohy.
  - Všech 60 destiček dobře zamíchejte stranou s blátem nahoru a položte je na hromádku doprostřed stolu tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli. **(A)**
  - Dobře zamíchejte 30 karet s perlami. V závislosti na počtu hráčů odeberte ze hry a uložte zpátky do krabice:  
14 karet při hře **dvou hráčů**  
9 karet při hře **tří hráčů**  
6 karet při hře **čtyř hráčů**
- Zbylé karty tvoří zakrytou hromádku na lízání **(B)**. Z této hromádky otočte tři karty a položte je vedle sebe vedle hromádky s blátem tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli. **(C)**
- Vyberte si barvu, vezměte si prasátko **(D)** a korytko **(E)** ve zvolené barvě a položte je před sebe na stůl.



## PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik kol. Jedno kolo probíhá vždy následujícím způsobem:

1. Hledání (všichni současně!)
2. Umístění prasátka
3. Kontrola a sbírání karet s perlami
4. Příprava na další kolo

### 1. Hledání (všichni současně!)

Prasátko si vezměte do jedné ruky. Druhá ruka, která je volná, je připravena k hledání. Záleží na vás, jakou ruku si zvolíte. Hráč, který se naposledy koupal, teď nahlas zvolá: „Do bláta na perly!“ V tu chvíli mohou všichni hráči současně volnou rukou co nejrychleji otáčet destičky s blátem, které leží uprostřed stolu. Pokud jsou na otočených destičkách znázorněny perly, můžete si je vložit do vlastního korytka. Destičky, na kterých je jen bláto, zůstávají ležet uprostřed.

*Poznámka: můžete se dotknout vždy jen jedné destičky!*

### 2. Umístění prasátka

Jakmile si hráč myslí, že nasbíral perly, zobrazené na jedné ze tří vyložených karet, rychle položí své prasátko na tuto kartu a hlasitě zvolá „mám štěstí!“. Všichni hráči okamžitě přestanou s otáčením destiček a sbíráním perel.

*Pozor: pokud hráč zapomene položit prasátko na kartu nebo pronést zvolání, ostatní hráči mohou pokračovat v hledání nebo mohou položit své prasátko na kartu a zvolat „mám štěstí!“!*

### 3. Kontrola a sbírání karet s perlami

Hráč, který chce získat kartu s perlami nyní musí dokázat, že má v korytku nasbírané perly, potřebné k sestavení náhrdelníku. Bílé perly se počítají jako žolík a mohou nahradit perlu jakékoliv barvy. V korytku může být i více perel, než je na kartě s perlami. Nezáleží také na pořadí perel na destičkách. Destičky, které při sbírání dopadly vedle vlastního korytka nebo leží stále ještě zakryté uprostřed stolu, se nepočítají!

**SPRÁVNĚ!** Pokud hráč prokáže, že si kartu zabral oprávněně, může si ji vzít a odložit před sebe lícovou stranou nahoru. V dalším průběhu hry vytváří hráči před sebou z nasbíraných karet s perlami malou hromádku tak, aby pouze vrchní karta byla pro spoluhráče viditelná.

# PIGGY PEARLS

## Prasiatka hľadajú drahocenné perly

hra od Anny Oppolzer & Stefana Kloss pre 2-4 hráčov od 5 rokov

Na zemi leží veľa blata! Ale nie! Perlový náhrdelník babičky Boženky sa roztrhol. Teraz sa všetky drahé perly povalujú v blate. A už sa prasiatka ženú, aby sa vyzdobila čo najväčším počtom perál. Pomôžte im s tým. Nájdite správne perly a dajte ich do korýtka. To je jediný spôsob, ako sa môžete na konci hry pochváliť tými najcennejšími perlami!

### OBSAH HRY

**60 doštičiek s blatom**  
(z toho 30 s perlami na jednej strane)



**30 kariet s perlami**



**4 korýtka**  
v 4 farbách



**4 prasiatka** v 4 farbách



**1 pravidlá hry**

### CIEL' HRY

Cieľom hry je rýchlym otáčaním doštičiek s blatom nájsť ako prvé perly, ktoré patria do perlového náhrdelníku, len tak získate na konci hry väčšinu bodov.

**CHYBNĚ!** Pokud hráč nenasbíral správné perly, dostatečné množství perel nebo také nasbíral jen jednu destičku bez perel, vychází na prázdko. Karta s perlami, kterou by hráč neoprávněně získal, zůstává dále mezi vyloženými kartami. Kromě toho musí hráč odevzdat vrchní kartu ze svých již nasbíraných karet s perlami (pokud ji má k dispozici). Tato karta se umístí zakrytá pod kartu, kterou chtěl hráč získat, vedle již vyložených karet. V průběhu hry se pod jednou vyloženou kartou může nahromadit i více takto odevzdaných karet. Další hráč, který splní podmínky zadání na kartě s perlami, má pak štěstí. Kromě vrchní získané karty obdrží také všechny karty, které se nachází pod ní!

### 4. Příprava na další kolo

Než začnete nové kolo, doplňte vyložené karty s perlami kartami z hromádky na lízání na celkový počet 3.

Všichni hráči si mohou ponechat do dalšího kola jednu libovolnou destičku s perlami, kterou mají ve svém korýtku (také destičku se žolíkem!). Všechny ostatní nasbírané destičky se položí zpátky na místo doprostřed stolu – stranou s bahnem nahoru.

Výjimka: hráč, který dokončil kolo, musí všechny své nasbírané destičky (bez ohledu na to, zda jsou zapotřebí pro kartu s perlami) vrátit zpátky na místo doprostřed stolu!

Hromadu s bahnem společně krátce ale důkladně promíchejte a začněte hrát další kolo.

### KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, když už není možné otočit novou kartu s perlami a doplnit tak vyložené karty na počet 3. Každý hráč si teď sečte body ze všech svých sesbíraných karet s perlami. Hráč s nejvyšším počtem bodů měl štěstí a je vítězem hry. Při shodném počtu bodů má hra více vítězů.



Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Piggy Pearls“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás



facebook.com/PiatnikCZ

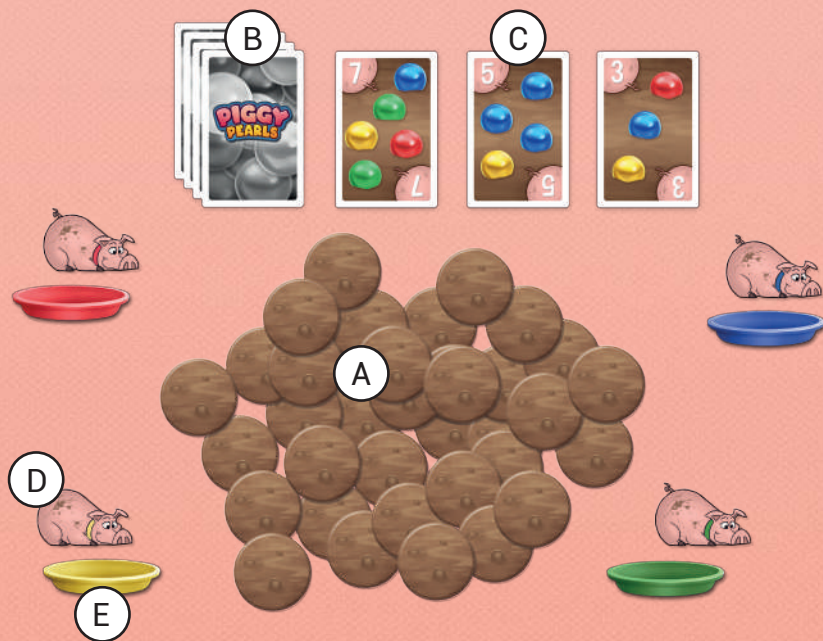


instagram.com/piatnikcz

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

## PRÍPRAVA HRY

- Pred prvou hrou opatrne vyberte doštičky z perforovanej predlohy.
  - Všetkých 60 doštičiek dobre zamiešajte stranou s blatom hore a položte ich na kôpku doprostred stola tak, aby na ne všetci hráči dobre dosiahli **(A)**.
  - Dobre zamiešajte 30 kariet s perlami. V závislosti od počtu hráčov odstráňte z hry a uložte späť do krabice:  
**14 kariet pri hre dvoch hráčov**  
**9 kariet pri hre troch hráčov**  
**6 kariet pri hre štyroch hráčov**
- Zvyšné karty tvoria zakrytú kôpku na lízanie **(B)**. Z tejto kôpky otočte tri karty a položte ich vedľa seba vedľa kôpky s blatom tak, aby na ne všetci hráči dobre dosiahli **(C)**.
- Vyberte si farbu, vezmite si prasiatko **(D)** a korýtko **(E)** vo zvolenej farbe a položte ich pred seba na stôl.



## PRIEBEH HRY

Hra sa hrá na niekoľko kôl. Jedno kolo vždy prebieha nasledujúcim spôsobom:

1. Hľadanie (všetci súčasne!)
2. Umiestnenie prasiatka
3. Kontrola a zbieranie kariet s perlami
4. Príprava na ďalšie kolo

### 1. Hľadanie (všetci súčasne!)

Prasiatko si vezmite do jednej ruky. Druhá ruka, ktorá je voľná, je pripravená na hľadanie. Záleží na vás, akú ruku si zvolíte. Hráč, ktorý sa ako posledný kúpil, teraz nahlas zvolá: „Do blata na perly!“ V tej chvíli môžu všetci hráči súčasne voľnou rukou čo najrýchlejšie otáčať doštičky s blatom, ktoré ležia uprostred stola. Ak sú na otočených doštičkách znázornené perly, môžete si ich vložiť do vlastného korýtka. Doštičky, na ktorých je len blato, zostávajú ležať uprostred.

*Poznámka: môžete sa dotknúť vždy len jednej doštičky!*

### 2. Umiestnenie prasiatka

Akonáhle si hráč myslí, že nazbieral perly, zobrazené na jednej z troch vyložených kariet, rýchlo položí svoje prasiatko na túto kartu a hlasno zvolá „mám šťastie!“. Všetci hráči okamžite prestanú s otáčaním doštičiek a zbieraním perál.

*Pozor: ak hráč zabudne položiť prasiatko na kartu alebo predniesť zvolanie, ostatní hráči môžu pokračovať v hľadaní alebo môžu položiť svoje prasiatko na kartu a zvoláť „mám šťastie“*

### 3. Kontrola a zbieranie kariet s perlami

Hráč, ktorý chce získať kartu s perlami teraz musí dokázať, že má v korýtku nazbierané perly, potrebné k zostaveniu náhrdelníka. Biele perly sa po ťajú ako žolíky a môžu nahradiť perlu akejkoľvek farby. V korýtku môže byť aj viac perál, než je na karte s perlami. Nezáleží ani na poradí perál na doštičkách. Doštičky, ktoré pri zbieraní dopadli vedľa vlastného korýtka alebo ležia ešte stále zakryté uprostred stola, sa nepo ťajú!

**SPRÁVNE!** Pokiaľ hráč preukáže, že si kartu zabral oprávnenne, môže si ju zobrat a odložiť pred seba lícovou stranou nahor. V ďalšom priebehu hry vytvárajú hráči pred sebou z nazbieraných kariet s perlami malú kôpku tak, aby len vrchná karta bola pre spoluhráčov viditeľná.

# PIGGY PEARLS

## Perły i wieprze

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

**CHYBNÉ!** Pokiaľ hráč nenazbieral správne perly, dostatočné množstvo perál alebo tiež nazbieral len jednu doštičku bez perál, vychádza na prázdno. Karta s perlami, ktorú by hráč neoprávnene získal, zostáva ďalej medzi vyloženými kartami. Okrem toho musí hráč odovzdať vrchnú kartu zo svojich už nazbieraných kariet s perlami (ak ju má k dispozícii). Táto karta sa umiestni zakrytá pod kartu, ktorú chcel hráč získať, popri už vyložených kariet. V priebehu hry sa pod jednou vyloženou kartou môže nahromadiť aj viac takto odovzdaných kariet. Ďalší hráč, ktorý splní podmienky zadania na karte s perlami, má potom šťastie. Okrem vrchnej získanej karty dostane tiež všetky karty, ktoré sa nachádzajú pod ňou!

### 4. Príprava na ďalšie kolo

Než začnete nové kolo, doplňte vyložené karty s perlami kartami z kôpky na lízanie na celkový počet 3.

Všetci hráči si môžu ponechať do ďalšieho kola jednu ľubovlnú doštičku s perlami, ktorú majú vo svojom korýtku (tiež doštičku sa žolíkom!). Všetky ostatné nazbierané doštičky sa položia späť na miesto doprostred stola - stranou s bahnom hore.

Výnimka: hráč, ktorý dokončil kolo, musí všetky svoje nazbierané doštičky (bez ohľadu na to, či sú potrebné pre kartu s perlami) vrátiť späť na miesto doprostred stola! Hromadu s bahnom spoločne krátko ale dôkladne premiešajte a začnite hrať ďalšie kolo.

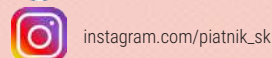
### KONIEC HRY

Hra končí v okamihu, keď už nie je možné otočiť novú kartu s perlami a doplniť tak vyložené karty na počet 3. Každý hráč si teraz spočíta body zo všetkých svojich zozbieraných kariet s perlami. Hráč s najvyšším počtom bodov mal šťastie a je víťazom hry. Pri rovnakom počte bodov má hra viac víťazov.



Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Piggy Pearls“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Nájdete nás



Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetka označenie osôb platí rovnako pre obe pohlavia.

*Co za nieszczęście! Przerwał się sznurek w naszym janku babci i perły rozsypały się w błocie, w którym tarzają się świni! 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 perlami na jednej stronie)



30 kart pereł



4 koryta

w kolorach graczy



4 świnki w kolorach graczy



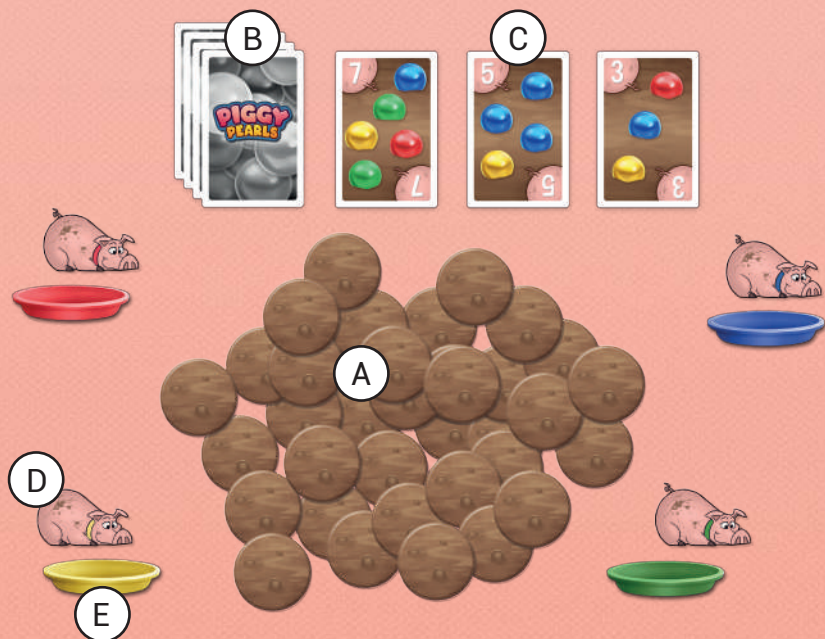
1 instrukcja

### 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. Usuńcie 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 włóżcie 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 świnkę **(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 świny jednocześnie!)**
- 2. Zgłaszanie układu pereł**
- 3. Sprawdzenie zgłoszenia i przyznanie nagrody**
- 4. Przygotowanie następnej rundy**

### 1. Rycie w błocie (wszystkie świny 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 perły 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 perły. Białe perły są jokerami i mogą być użyte jako perły dowolnego koloru. Możesz mieć w korycie więcej pereł niż potrzeba do ułożenia wzoru z karty. Ale perły, 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](http://www.piatnik.pl)

Polub nas:



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