

PASSA I MAIALI

COME SI GIOCA:

Prendi le matite ed il blocco segnapunti, poi scegli un 'Porcaro' che sia il responsabile dei maiali e dei punti.

Il primo giocatore lancia i due maiali. Confronta la posizione dei maiali con lo schema in basso per sapere quanti punti hai guadagnato. Il 'Porcaro' ha l'ultima parola e scrive i punti sul blocco segnapunti.

Lo scopo del gioco è quello di guadagnare il maggior numero di punti in un turno. Devi quindi decidere se giocare prudentemente e passare il turno, accontentandoti dei punti guadagnati finora, o se tirare di nuovo per cercare di aumentare il tuo punteggio. Se decidi di tirare di nuovo potresti perdere tutto facendo "Bacon" o "Abbuffata"! Hai abbastanza coraggio per rischiare?

Se decidi di fermarti con i punti che hai, passa i maiali alla tua destra. Ora è il suo turno di lanciare i maiali.

Ogni turno aggiungi punti al tuo totale, e il primo giocatore ad arrivare a 100 è il vincitore!

ZAMPE



5 punti

Quando un maiale atterra su tutte le quattro zampe, si chiama Zampe!

DOPPIO ZAMPE



20 punti

2 maiali a 4 zampe sono tanti punti!

GUANCIA PIEGATA



15 punti

Il naso, una zampa e un orecchio a terra: è Guancia Piegata!

DOPPIA GUANCIA PIEGATA



60 punti

Tanti, tanti punti quando lanci DGP!

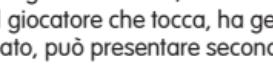
CINGHIALE



5 punti

Quando un maiale atterra sulla schiena a gambe all'aria, è un Cinghiale!

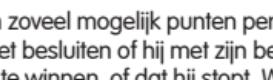
DOPPIO CINGHIALE



20 punti

8 gambe all'aria guadagni venti punti!

GRIGLIATA MISTA!



Si ha una Grigliata Mista quando

hai una qualsiasi combinazione di Zampe, Grugno o Guancia Piegata. Somma i punti al tuo punteggio.

ABBUFFATA



0 punti

Se i maiali atterrano su lati opposti non prendi punti in questo turno.

DOPPIO FIANCO



1 punto

Se tutti i due maiali atterrano su lo stesso lato, questo è un Doppio Fianco. Un solo maiale caduto sul naso e sulle zampe anteriori, è Grugno.

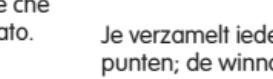
GRUGNO



10 punti

Quando un maiale atterra sul naso e sulle zampe anteriori, è Grugno.

DOPPIO GRUGNO



40 punti

40 punti... da non disprezzare!

BACON



Se i maiali atterrano e si toccano,

perdi TUTTI i punti guadagnati fino ad ora!

LA CAVALLINA



E' davvero uno scandalo...

Sei fuori dal gioco!

BIGGEN

SPELREGELS:

Si giocherà secondo le regole conosciute. Una volta che un giocatore ha raggiunto 20 o più punti, può funzionare come un maiale veggente - by gridando "Tip maiale".

Il chiaroveggente sta cercando di prevedere quale posizione atterrerà i maiali. Importante: Come un chiaroveggente solo i giocatori autorizzati ad operare che non sono sulla lista! Al fine di "vedere la luce", un giocatore deve, in base alla chiamata "Tip maiale" prima che il giocatore che tocca, ha gettato i maiali. Chi per primo ha chiamato, può presentare secondo il suo suggerimento!

Se il risultato previsto: Il chiaroveggente riceve il doppio dei punti questa cucciola accreditati. Il giocatore che ha sua volta deve raddoppiare il punteggio del suo precedente sottrazione risultato complessivo (fino a, meno punti non esistono "0").

Se l'errata previsione: Il chiaroveggente deve essere tirato fuori il doppio dei punti del suo risultato complessivo. Il giocatore che sta volta, il doppio dei punti di questa cucciola è accreditato.

Il giocatore che tocca, rimane ulteriormente la serie, il tempo che vuole - secondo le regole del gioco di base.

SCHWEINEREI

VARIANT – voor de echte zwijntjes:

Het spel wordt gespeeld volgens de bekende regels. Zodra een speler 20 punten of meer heeft behaald, mag hij als "Zwijnzieder" optreden door "Knor, Knor!" te roepen.

De startspeler gooit de twee varkens. Vergelijk de positie van jouw Biggen met de afbeeldingen en bepaal de score. De "Varkensoeder" heeft het laatste woord en noteert de punten op de scoreblok.

De Zwijnenziener kan dan proberen te voorspellen in welke houding de biggen zullen landen. Belangrijk: een speler mag alleen als Zwijnenziener optreden als hij of zij niet zelf aan de beurt is! Een Zwijnenziener moet "Knor, Knor!" roepen voordat de speler die aan de beurt is, de biggen geworpen heeft. Alleen degene die het eerst roept, mag de worp (hardop) voorspellen.

Als de voorspelling juist is: De Zwijnenziener mag het dubbele aantal punten van de worp bij zijn totaal bij laten schrijven. De speler die aan de beurt is, moet het dubbele aantal punten van zijn worp aftrekken van de tot dan toe behaalde punten. (Hij mag echter niet minder dan 0 punten overhouden: er wordt niet met negatieve scores gewerkt.)

Als de voorspelling onjuist is: De Zwijnenziener moet het dubbele aantal punten van de worp aftrekken van zijn puntentotaal. De speler die aan de beurt is, mag het dubbele aantal punten van de worp bij zijn totaal bij laten schrijven.

De speler die aan de beurt is mag, als hij dat tenminste wil, net zolang doorgaan tot zijn beurt volgens de regels van het basisspel voorbij is.

JEU DE COCHONS

PASSA I MAIALI

De startspeler gooit de twee varkens. Vergelijk de positie van jouw Biggen met de afbeeldingen en bepaal de score. De "Varkensoeder" heeft het laatste woord en noteert de punten op de scoreblok.

De Zwijnenziener kan dan proberen te voorspellen in welke houding de biggen zullen landen. Belangrijk: een speler mag alleen als Zwijnenziener optreden als hij of zij niet zelf aan de beurt is! Een Zwijnenziener moet "Knor, Knor!" roepen voordat de speler die aan de beurt is, de biggen geworpen heeft. Alleen degene die het eerst roept, mag de worp (hardop) voorspellen.

Als de voorspelling juist is: De Zwijnenziener mag het dubbele aantal punten van de worp bij zijn totaal bij laten schrijven. De speler die aan de beurt is, moet het dubbele aantal punten van zijn worp aftrekken van de tot dan toe behaalde punten. (Hij mag echter niet minder dan 0 punten overhouden: er wordt niet met negatieve scores gewerkt.)

Als de voorspelling onjuist is: De Zwijnenziener moet het dubbele aantal punten van de worp aftrekken van zijn puntentotaal. De speler die aan de beurt is, mag het dubbele aantal punten van de worp bij zijn totaal bij laten schrijven.

De speler die aan de beurt is mag, als hij dat tenminste wil, net zolang doorgaan tot zijn beurt volgens de regels van het basisspel voorbij is.

© 2014 David Moffat Enterprises. All rights reserved.

Production and Distribution by:
Winning Moves Deutschland GmbH
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf
www.winningmoves.de



Winning Moves