

INON KOHN

# SCHWEINE BAMMEL



DREI  
MAG\*ER  
SPIELE



D

# SCHWEINE BAMMEL

Autor: Inon Kohn

Grafik & Illustration: Rolf (ARVI) Vogt

Redaktion: Thorsten Gimmler

**Spieler(innen):** 2-6

**Alter:** ab 6 Jahren

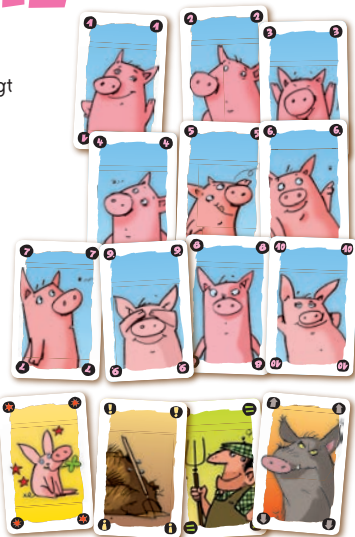
**Spieldauer:** ca. 20-30 Minuten

## Material

- **56 Schweinekarten**  
(mit den Zahlen 1 bis 10)

- **16 Spezialkarten**  
(5 Bauern, 5 Eber, 3 Glücksschweine, 3 Misthaufen)

- **Spielanleitung**



## Spielidee und Spielziel

Auf dem Bauernhof geht es drunter und drüber: Was suchen denn die Schweine auf dem Misthaufen? Hier muss schnellstens geholfen werden! Alle Spieler versuchen möglichst rasch ihre Schweinekarten loszuwerden. Wenn dann noch Bauer Heinrich oder der freche Eber Eberhard auftauchen, gibt das echt ´ne Schweinerei. Wer nach vier Spielrunden die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!

## Spielvorbereitung

Mischt alle Karten gut durch und verteilt sie an die Spieler. Jeder erhält 7 Karten, die er verdeckt auf der Hand hält. Legt die restlichen Karten als verdeckten Vorratsstapel bereit und legt eine Schweinekarte aufgedeckt daneben. Wer am besten grunzen kann, beginnt. Gespielt wird reihum. Wenn du an der Reihe bist, führe eine der folgenden drei Aktionen aus:

### 1. Die gleiche Karte ablegen

Lege ein Schwein mit dem gleichen Wert auf den Ablagestapel, wie die Karte, die dort bereits liegt.

### 2. Zwei Karten durch Rechnen ablegen

Um 2 Schweine während eines Zuges abzulegen, bilde eine Rechenaufgabe aus dem Wert der obersten Karte des Ablagestapels und zwei Handkarten. Es darf entweder addiert oder subtrahiert werden.

Beispiel: Lukas will eine 3 und eine 5 ablegen.

- der Ablagestapel zeigt eine 2 ( $2 + 3 = 5$ )
- der Ablagestapel zeigt eine 8 ( $8 - 5 = 3$ )

Sage während des Zuges die Rechnung laut an: „2 plus 3 ergibt 5“.

### 3) Eine Spezialkarte ablegen

Du kannst oder willst keine Schweinekarte ablegen?

Dann kannst du eine Spezialkarte ausspielen.

**Achtung:** Ausgespielte Spezialkarten werden gesondert auf einem Spezialkartenstapel abgelegt, damit das oberste Schwein immer sichtbar bleibt!

Es gibt folgende **4 Spezialkarten:**



#### Der Bauer Heinrich

Spielt du den Bauer Heinrich, muss der nächste Spieler ein Schwein ablegen, das den gleichen Wert hat, wie die Karte auf dem Ablagestapel. Kann oder will er das nicht, muss er eine Karte vom Nachziehstapel nehmen. Für den nächsten Spieler gilt der Bauer nicht mehr.



#### Das Glücksschwein

Ein Glücksschwein kann den Wert jedes Schweins zwischen 1 und 10 annehmen. Benutze das Glücksschwein um,

- das vom Bauern geforderte Schwein mit dem gleichen Wert abzulegen,

- das Glücksschwein als beliebige Schweinekarte auszuspielen oder
- mit einer zweiten Karte eine Rechnung zu bilden.

Das Glücksschwein wird **nicht** auf dem Spezialkartenstapel abgelegt, sondern kommt wie die normalen Schweinekarten auf den Ablagestapel.



### Der freche Eber Eberhard

Spielst du den Eber Eberhard, muss der nächste Spieler eine bestimmte Anzahl Karten vom Vorratsstapel nehmen. Dazu spielt er eine Karte aus, welche die Anzahl der zu ziehenden Karten bestimmt. Beispiel: Legt ein Spieler ein 6er Schwein, muss er 6 Karten nehmen. Legt er eine Spezialkarte, muss er 10 Karten nehmen. Du willst dem Kartenziehen entgehen? Dann lege ebenfalls eine Eberkarte und reiche somit das Nachziehen an den nächsten Spieler weiter!



### Der Misthaufen

Misthaufen bringen in der Wertung viele Minuspunkte (Ausnahme: man hat alle 3 Misthaufen). Du willst einen Misthaufen loswerden? Dann spiele ein Schwein aus, dessen Wert genau der Anzahl der Handkarten eines Mitspielers entspricht. Lege das Schwein auf den Ablagestapel (hierbei spielt es keine Rolle, welche Karte dort liegt) und gib dem entsprechenden Mitspieler den Misthaufen.

Beispiel: Marie hat 5 Karten auf der Hand. Auf dem Ablagestapel liegt eine 2. Lukas legt auf die 2 eine 5 und gibt Marie seinen Misthaufen. Während eines Zuges darf gefragt werden, wie viele Karten die Spieler auf der Hand halten.

Du kannst oder willst keine passende Karte ablegen? Dann nimm eine Karte vom Vorratsstapel. Dein Zug ist beendet, nachdem du einmal abgelegt bzw. nachgezogen hast. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Wichtig:** Sobald du **nur noch eine oder zwei Karten auf der Hand** hältst, musst du dies durch **lautes Grunzen** verkünden. Einmal grunzen bei einer Karte, zweimal grunzen bei zwei Karten. Wenn du es vergisst, musst du zwei Strafkarten vom Vorratsstapel nehmen.

Ist der Vorratsstapel aufgebraucht, wird die oberste Karte des Ablagestapels beiseite gelegt. Mischt dann den alten Ablagestapel und den Spezialkartenstapel gut durch und legt die Karten als neuen Vorratsstapel bereit.

## Ende einer Spielrunde

Eine Runde endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegt hat oder er eine Karte abgelegt hat und nur noch Misthaufen auf der Hand hat. Anschließend wird ausgewertet.

## Wertung

Nun zählt jeder von euch seine verbliebenen Handkarten wie folgt zusammen:

- Schweinekarten zählen Minuspunkte entsprechend ihrem Wert.
- Bauer Heinrich, das Glücksschwein und der Eber zählen je 10 Minuspunkte.
- Jede Misthaufenkarte zählt 15 Minuspunkte.
- Hat ein Spieler **alle 3 Misthaufen** erhält er dafür **30 Pluspunkte**.

Notiert euch nach jeder Runde den Zwischenstand. Mischt dann die Karten wieder gut durch und beginnt eine neue Runde. Der Startspieler wechselt dabei im Uhrzeigersinn.

## Spielende

Das Spiel endet nach 4 Runden.

Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.



# PIG PANIC

Author: Inon Kohn

Graphics & illustration: Rolf (ARVI) Vogt

Editor: Thorsten Gimmler

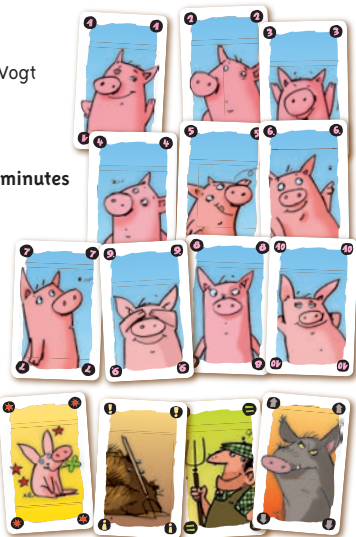
Players: 2-6

Age: from 6 years

Game duration: approx. 20 – 30 minutes

## Material

- **56 pig cards** .....> (numbered 1 to 10)
- **16 special cards** .....> (5 farmers, 5 boars, 3 lucky pigs, 3 manure piles)
- **Instructions**





## Idea and goal of the game

Everything's at sixes and sevens on the farm: What are the pigs doing on the manure pile? Help is needed as quickly as possible! All players try to get rid of their pig cards as quickly as possible. If Henry, the farmer, or Eberhard, the boar, also appear on top of that, you get one hell of a mess. Whoever has the least number of negative points after four rounds is the winner!

## Preparation

Shuffle the cards well and distribute them to the players. Everybody gets 7 cards, which are held in hand hidden. Keep the rest of the cards available as a face-down stack and place one pig card next to it face up. Whoever grunts best starts the game. You will play by turns. If it is your turn, perform one of the following actions:

### **1. Discard the same card**

Put a pig of the same value on the discard stack as the card that is already found there.

### **2. Discard two cards by calculating**

In order to discard 2 pigs during a turn, make up a math problem for the value of the top card of the stack and two cards in hand. You may either add or subtract.

Example: Lukas wants to discard a 3 and a 5.

- the discard stack shows a 2 ( $2 + 3 = 5$ )
- the discard stack shows an 8 ( $8 - 5 = 3$ )

During the turn, proclaim: „2 plus 3 is 5“.

### 3) Discard a special card

You cannot or do not want to discard a pig card? In this case, you may play a special card.

**Attention:** Special cards that are played are placed on a special card stack, so that the topmost pig always remains visible!

There are the following 4 **special cards**:



#### Henry the farmer

If you play Henry the farmer, the next player must discard one pig which has the same value as the card on the discard stack. If he cannot, or does not want to do so, he must take a card from the face-down stack. The farmer is no longer valid for the next player.



#### The lucky pig

A lucky pig may have the value of any pig between 1 and 10. Use the lucky pig to,

- discard the pig of the same value demanded by the farmer,
- play the lucky pig as any pig card, or

- make up a math problem together with another card.

The lucky pig is **not** put on the special card stack, but goes to the discard stack together with the normal pig cards.



### **Eberhard the naughty boar**

If you play Eberhard the boar, the next player must take a certain number of cards from the face-down stack. For this purpose, he plays a card which determines the number of cards to be drawn. Example: If a player plays a 6 pig, he must draw 6 cards. If he plays a special card, he must draw 10 cards. You want to skip drawing cards? Also play a boar card and thus pass the card drawing to the next player!



### **The manure pile**

Manure piles have many minus points in the score (exception: you have all 3 manure piles). You want to get rid of a manure pile? Just play a pig whose value is precisely the number of cards held by another player. Discard the pig on the discard stack (in this case, it doesn't matter which card is found there) and give the manure pile to the relevant player. Example: Mary has 5 cards in hand. There is a 2 on the discard stack. Lucas puts a 5 on top of the 2 and hands his manure pile to Mary.

During a turn, it is allowed to ask how many cards the players have in hand. You cannot or don't want to discard a matching card? Just take a card from the face-down stack. Your turn is over after you discarded or drew one card. It is then the next player's turn.

**Important:** As soon as you have **only one or two cards left in hand**, you must announce it by **loud grunting**. Grunt once for one card, twice for two cards. If you forget to grunt, you must take two cards from the face-down stack as a penalty.

If the face-down stack is used up, the top card of the discard stack is put aside. Then, shuffle the old discard stack and the special card stack well and provide the cards as the new face-down stack.

## End of a round

A round ends as soon as a player discarded his last card, or has only manure piles left in hand. The evaluation is then performed.

## Evaluation

Now everyone of you adds up the cards you are left with as follows:

- Pig cards are minus points according to their value.
- Henry the farmer, the lucky pig and the bore are 10 minus points each.
- Each manure pile is 15 minus points.
- If a player has **all 3 manure piles**, he gets **30 plus points**.

After each game, write down the intermediate score. Then shuffle the cards well and start a new game. The starting player is changed clockwise.

## End of game

The game ends after 4 rounds. The player with the least number of minus points is the winner.



# UN, DEUX, TRUIE !

Auteur: Inon Kohn

Graphisme et illustrations: Rolf (ARVI) Vogt

Rédaction: Thorsten Gimmler

Traduction française : Eric Bouret

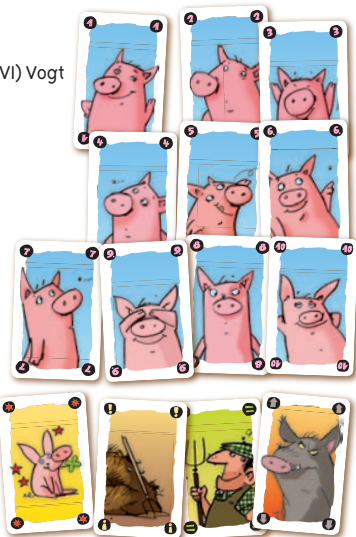
Joueurs : 2 à 6

Âge: à partir de 6 ans

Durée de la partie : 20 à 30 min

## Contenu

- **56 cartes Cochon** ..... ➔  
(d'une valeur de de 1 à 10)
- **16 cartes spéciales** ..... ➔  
(5 fermiers, 5 porcs,  
3 cochons porte-bonheur,  
3 tas de fumier)
- **cette règle**



## Principe et but du jeu

Rien ne va plus à la ferme : que cherchent les cochons sur le tas de fumier ? Il est temps d'intervenir ! Chaque joueur essaye de se débarrasser le plus vite possible de ses cartes Cochon. Mais dès que Roger le fermier et Hector le porc s'en mêlent, tout tourne au coch... euh... cauchemar. Celui qui totalise le plus de points après 4 manches remporte la partie.

## Préparation du jeu

Bien mélanger toutes les cartes et les distribuer aux joueurs. Chacun reçoit **7 cartes** qu'il prend en main sans les montrer. Les cartes restantes constituent la pioche. Retourner une carte Cochon à côté. Celui qui imite le mieux le cochon commence. Les joueurs jouent à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur effectue **l'une** des trois actions suivantes:

### 1. Poser une carte identique

Il pose un cochon de même valeur que la carte supérieure sur la pile de défausse.

### 2. Poser deux cartes formant une opération

Pour poser 2 cochons d'un seul coup, le joueur doit pouvoir former une opération avec la carte supérieure de la pile de défausse et deux cartes de sa main. Il est permis de former soit une addition,

soit une soustraction.

Exemple : Lucas veut poser un 3 et un 5.

● La pile de défausse indique un 2 ( $2 + 3 = 5$ )

● La pile de défausse indique un 8 ( $8 - 5 = 3$ )

Le joueur annonce l'opération à voix haute en jouant :

« 2 plus 3 égale 5. »

### 3) Poser une carte spéciale

Si le joueur ne peut ou ne veut pas poser de carte Cochon, il peut jouer une carte spéciale.

**Attention** : Les cartes spéciales jouées sont défaussées sur une pile à part de manière à ce que le cochon sur le dessus de la pile soit toujours visible.

Les **4 cartes spéciales** sont les suivantes :



#### **Roger le fermier**

Si un joueur pose Roger le fermier, le joueur suivant est obligé de jouer un cochon de même valeur que la carte supérieure de la pile de défausse. S'il ne peut ou ne veut pas, il doit piocher une carte. Le fermier ne s'applique plus pour le joueur suivant.





### Le cochon porte-bonheur

Un cochon porte-bonheur prend la valeur de n'importe quel cochon de 1 à 10. Il peut servir, au choix, à :

- Remplacer un cochon de la valeur imposée par le fermier ;
- Remplacer n'importe quelle carte Cochon défaussée sur la pile ;
- Former une opération avec une seconde carte.

Le cochon porte-bonheur **n'est pas** défaussé sur la pile de cartes spéciales mais sur la pile normale avec les cartes Cochon.



### L'affreux porc Hector

Si un joueur joue Hector le porc, le joueur suivant doit piocher un certain nombre de cartes. Ce dernier joue alors une carte dont la valeur indique le nombre de cartes à piocher. Exemples : Si le joueur pose un cochon de valeur 6, il doit piocher 6 cartes. S'il pose une carte spéciale, il doit piocher 10 cartes. Pour éviter d'être obligé de piocher, un joueur peut poser à son tour une carte Porc et repasser cette obligation de piocher au joueur suivant !



## Le tas de fumier

Lors du décompte, les tas de fumier font perdre beaucoup de points (à moins de posséder les 3). Pour se débarrasser d'un tas de fumier, le joueur joue un cochon dont la valeur correspond exactement au nombre de cartes qu'un de ses adversaires a en main. Il pose la carte sur la pile de défausse (dans ce cas sans se soucier de la carte supérieure qui s'y trouve) et repasse le tas de fumier au joueur correspondant.

Exemple : Marie possède 5 cartes en main. La carte supérieure de la pile de défausse est un 2. Lucas le recouvre par un 5 et repasse son tas de fumier à Marie. Durant un tour, n'importe qui peut demander à un adversaire le nombre de cartes qu'il a en main.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de carte correspondante, il pioche une carte. Son tour est terminé une fois qu'il a, soit posé, soit pioché. C'est alors au tour du joueur suivant.

**Important :** Quand il ne lui reste plus **qu'une ou deux cartes en main**, le joueur **grogne très fort** pour l'annoncer : une fois pour une carte, deux fois pour deux cartes. S'il oublie, il pioche 2 cartes comme pénalité.

Quand la pioche est épuisée, la carte supérieure de la pile de défausse est gardée de côté. La pile de défausse et la pile de cartes spéciales sont remélangées ensemble pour constituer la nouvelle pioche.

## Fin de la manche

Une manche prend fin dès qu'un joueur s'est défaussé de sa dernière carte ou n'a plus que des tas de fumier en main. Il est temps de compter les points.

## Décompte

Chacun compte les points des cartes encore en main:

- Les cartes Cochon font perdre un nombre de points égal à leur valeur.
- Roger le fermier, le cochon porte-bonheur et le porc font perdre 10 points.
- Chaque tas de fumier fait perdre 15 points.
- Si un joueur possède **les 3 tas de fumier**, il **gagne 30 points**.

Les points sont notés à chaque manche. Remélanger les cartes et une nouvelle manche commence. Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, entame la manche.

## Fin de la partie

La partie s'arrête après 4 manches. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.



# ZWIJNTJESKERMIS

Auteur: Inon Kohn

Grafisme en illustraties: Rolf (ARVI) Vogt

Uitgever: Thorsten Gimmler

Aantal spelers: 2 – 6

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Spelduur: ongeveer 20 à 30 minuten

## Spelmateriaal

- 56 zwijntjeskaarten (genummerd van 1 tot 10)
- 16 speciale kaarten (5 boeren, 5 everzwijntjes, 3 gelukszwijntjes, 3 mesthopen)
- Deze spelregels



## Spelidee en – doel

Wat een tumult op het erf: wat doen die zwijntjes op de mesthoop? Hier moet snel hulp gevonden worden! Alle spelers moeten zo snel mogelijk hun zwijntjeskaarten kwijt zien te geraken.

Wanneer Camille de boer of Stijn het everzwijn opduiken, is het pas echt een varkensstal. Degene met de minste minpunten na vier rondes is de winnaar!

## Spelvoorbereiding

Schud de kaarten goed en verdeel ze onder de spelers. Iedereen krijgt 7 kaarten, die gedekt in de hand genomen worden. De overige kaarten vormen een gedekte voorraadstapel, waarnaast één zwijntjeskaart open gelegd wordt. De speler die het beste kan knorren, mag beginnen. Er wordt om beurt gespeeld. Wanneer je aan de beurt bent, mag je **één** van de volgende acties uitvoeren:

### 1. Dezelfde kaart afleggen

Leg een varken met dezelfde waarde als de kaart die er al ligt op de aflegstapel.

### 2. Twee kaarten afleggen door te rekenen

Om twee zwijntjes in één klap kwijt te geraken, moet je een rekenoefening maken met de bovenste kaart van de aflegstapel en twee handkaarten. Je mag zowel optellen als aftrekken.

Voorbeeld: Lukas wil een 3 en een 5 afleggen

● op de aflegstapel ligt een 2 ( $2 + 3 = 5$ )

● op de aflegstapel ligt een 8 ( $8 - 5 = 3$ )

Zeg de rekenoefening luidop wanneer je je kaarten aflegt:  
"2 plus 3 is 5".

### 3) Een speciale kaart afleggen

Je kan of wil geen zwijntjeskaart afleggen?

Dan kan je een speciale kaart uitspelen.

**Opgelet:** Uitgespeelde speciale kaarten worden op een afzonderlijke aflegstapel gelegd, zodat het bovenste zwijntje steeds zichtbaar blijft !

Dit zijn de **4 speciale kaarten**:



#### **Camille de boer**

Wanneer je Camille de boer aflegt, moet de volgende speler één zwijntje afleggen met dezelfde waarde als de kaart op de aflegstapel. Kan of wil hij dat niet, dan moet hij een kaart van de gedekte stapel nemen. De boer is niet meer geldig voor de daarop volgende speler.



### Het gelukszwijntje

Een gelukszwijntje kan een waarde tussen 1 en 10 hebben. Gebruik het gelukszwijntje om:

- het door de boer gevraagde zwijn met dezelfde waarde te kunnen afleggen
- als willekeurige zwijntjeskaart uit te spelen, of
- een rekenoefening te maken met een tweede kaart

Het gelukszwijn wordt niet op de stapel met de speciale kaarten afgelegd, maar op de aflegstapel met de gewone zwijntjes.



### Stijn het ondeugende everzwijn

Wanneer je Stijn het ondeugende everzwijn uitspeelt, moet de volgende speler een bepaald aantal kaarten van de voorraadstapel nemen. Die speler legt een kaart af, die dat aantal zal bepalen.

Voorbeeld: wanneer de speler een 6 zwijntje uitspeelt, moet hij 6 kaarten nemen. Wanneer hij een speciale kaart uitspeelt, moet hij 10 kaarten nemen. Wil je geen kaarten nemen? Speel dan ook een everzwijnkaart, en laat het aan de volgende speler over!



## De mesthoop

Mesthopen betekenen veel minpunten in de score (behalve wanneer je alle 3 de mesthopen hebt). Wil je een mesthoop kwijt geraken? Speel dan een zwijntje uit met exact dezelfde waarde als het aantal kaarten in handen van één van de medespelers. Leg het zwijntje op de aflegstapel (in dit geval maakt het niet uit welke kaart er ligt) en geef de mesthoop aan de betreffende speler.

Voorbeeld: Marie heeft 5 handkaarten. Op de aflegstapel ligt een 2. Lukas legt op de 2 een 5 en geeft Marie zijn mesthoop. Tijdens je beurt mag je aan je medespelers vragen hoeveel kaarten ze in de hand hebben.

Je kan of wil geen passende kaart afleggen? Neem dan een kaart van de voorraadstapel. Je beurt is over na een kaart afgelegd of getrokken te hebben. De volgende speler is aan de beurt.

**Belangrijk:** Zodra je **slechts één of twee kaarten in de hand hebt**, moet je dit laten weten door **luid te knorren**. Eenmaal knorren wanneer je nog één kaart overhebt, tweemaal knorren voor twee kaarten. Als je dit vergeet, moet je twee strafkaarten van de voorraadstapel nemen.

Eenmaal de voorraadstapel op is, wordt de bovenste kaart van de aflegstapel opzij gelegd. Schud de oude aflegstapel samen met de speciale kaartenstapel goed en maak hiervan een nieuwe voorraadstapel.



## Einde van een spelronde

Een ronde eindigt zodra een speler zijn laatste kaart aflegt, of alleen nog mesthoopkaarten in handen heeft. Daarna wordt geëvalueerd.

## Evaluatie

Elke speler telt nu zijn overblijvende handkaarten als volgt:

- zwijntjeskaarten tellen als minpunten voor hun waarde
- Camille de boer, het gelukszwijntje en het everzwijn staan elk voor 10 minpunten
- Elke mesthoopkaart betekent 15 minpunten
- Een speler die **3 mesthoopkaarten** in de hand heeft krijgt **daarvoor 30 pluspunten**

Noteer na elke spelronde de tussenstand. Meng de kaarten opnieuw en start een nieuwe ronde. De startspeler verandert in wijzerzin.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na 4 rondes.  
De speler met de minste minpunten wint.



I

# I MAIALI NEL LETAMAIO

Autore: Inon Kohn

Grafica e illustrazioni: Rolf (ARVI) Vogt

Redazione: Thorsten Gimmler

**Giocatori:** 2-6

**Età:** dai 6 anni

**Durata del gioco:** circa 20 – 30 minuti

## Materiale

- **56 carte dei maiali**  
(numerate da 1 e 10)
- **16 carte speciali**  
(5 contadini, 5 porci,  
3 maiali jolly, 3 letamai)
- **Istruzioni del gioco**



## Senso e scopo del gioco

Nella fattoria il caos regna sovrano. Che cosa ci fanno i maiali nel letamaio? Per ripristinare l'ordine bisogna fare rapidamente qualcosa! Tutti i giocatori cercano allora di liberarsi il prima possibile delle loro carte dei maiali. Ma è quando spuntano anche il contadino Enrico e l'impertinente porco Eberardo che succede una vera e propria maialata. Vince chi ha il minor numero di punti di svantaggio dopo quattro turni di gioco!

## Preparazione al gioco

Si mescolano bene le carte e le si distribuisce tra i giocatori. Ogni giocatore riceve **7 carte** che tiene in mano in modo che gli altri non le vedano. Poi si pongono le restanti carte in un mazzo coperto, scoprendo accanto a questo una carta che raffigura un maiale. Inizia chi sa grugnire meglio e il gioco procede in cerchio. Al suo turno, un giocatore può compiere **una** delle seguenti azioni:

### 1. Scoprire la stessa carta

Si pone sul mazzo delle carte giocate un maiale dello stesso valore della carta che già vi si trova.

### 2. Scoprire due carte con un'addizione o una sottrazione

Per scoprire 2 maiali in un solo turno, bisogna fare un po' di calcoli con il valore della carta più in alto sul mazzo delle carte scoperte e

due carte tra quelle che si hanno in mano. I valori possono essere addizionati o sottratti.

Esempio: Luca vuole scoprire un 3 e un 5.

● Sul mazzo delle carte giocate c'è un 2 ( $2 + 3 = 5$ )

● Sul mazzo delle carte giocate c'è un 8 ( $8 - 5 = 3$ )

Al proprio turno, si deve dire ad alta voce il calcolo fatto: "2 più 3 fa 5".

### 3) Scoprire una carta speciale

Non si può o non si vuole scoprire una carta raffigurante un maiale? Allora basta giocare una carta speciale.

**Attenzione:** Le carte speciali già giocate devono essere scoperte su un apposito mazzo delle carte speciali, di modo che il maiale più in alto sia sempre ben visibile!

Il gioco prevede 4 **carte speciali**:



#### Il contadino Enrico

Quando si gioca la carta del contadino Enrico, il giocatore successivo deve scoprire un maiale che abbia lo stesso valore della prima carta sul mazzo delle carte scoperte. Se questo non può o non vuole farlo, deve prendere un'altra carta dal mazzo da cui pescare. La carta del contadino non vale per il giocatore ancora successivo.



## Il maiale jolly

Un maiale jolly può assumere il valore di un qualsiasi maiale tra 1 e 10. Il maiale jolly si usa per

- scoprire il maiale con lo stesso valore come richiesto dal contadino,
- giocare il maiale jolly come una qualsiasi delle altre carte dei maiali, oppure
- per sommarla o sottrarla ad una seconda carta.

Il maiale jolly **non** deve essere scoperto sul mazzo delle carte speciali, ma su quello delle carte giocate come le normali carte dei maiali.



## L'impertinente porco Eberardo

Quando si gioca la carta del porco Eberardo, il giocatore successivo deve prendere un certo numero di carte dal mazzo delle carte da giocare. Questo giocatore deve innanzitutto scoprire una carta, la quale determina il numero di carte da prendere. Esempio: se il giocatore scopre un maiale da 6, deve prendere 6 carte. Se scopre una carta speciale, deve invece prenderne 10. Si vuole evitare di dover prendere altre carte? Allora basta giocare a propria volta la carta del porco Eberardo e costringere il giocatore successivo a prendere altre carte dal mazzo!



## Il letamaio

I letamai comportano parecchi punti di svantaggio al momento del conteggio dei punti (un'eccezione è rappresentata dal caso in cui si abbiano tutti e 3 i letamai).

Ci si vuole liberare di un letamaio? Allora basta giocare un maiale il cui valore corrisponde esattamente al numero delle carte che ha in mano un altro giocatore.

Si scopre il maiale sul mazzo delle carte giocate (indipendentemente dalla carta che vi si trova più in alto) e si passa all'altro giocatore il letamaio.

Esempio: Maria ha 5 carte in mano. Sul mazzo delle carte giocate c'è un 2. Luca pone sul 2 una carta da 5 e passa a Maria il suo letamaio. Al proprio turno, ognuno può chiedere agli altri giocatori quante carte hanno in mano.

Non si può o non si vuole scoprire la carta giusta? Allora basta prendere un'altra carta dal mazzo delle carte ancora da giocare. Il proprio turno termina dopo che si è scoperto una carta o se ne è presa un'altra. Poi tocca al giocatore successivo.

**Importante:** Non appena restano in mano **solo una o due carte**, il giocatore deve annunciarlo con un **forte grugnito**. Si deve grugnire una volta se si ha in mano solo una carta, e due volte se si ne hanno due. Se un giocatore si scorda di grugnire, deve pescare due carte di penalità dal mazzo delle carte ancora da giocare.

## Fine di un turno di gioco

Un turno di gioco termina quando uno dei giocatori scopre la sua ultima carta oppure ha in mano solo uno o più letamai. Poi si contano i punti.

## Conteggio dei punti

Ogni giocatore conta le carte che gli restano in mano in base ai seguenti principi:

- Le carte dei maiali valgono tanti punti di svantaggio quanto è il valore che indicano.
- Il contadino Enrico, il maiale jolly e il porco Eberardo valgono ognuno 10 punti di svantaggio.
- Ogni carta del letamaio vale 15 punti di svantaggio.
- Se un giocatore ha tutti e 3 i letamai, si aggiudica 30 punti di vantaggio.

Al termine di ogni turno di gioco si annota il punteggio intermedio. Quindi si rimescolano bene le carte e si inizia un nuovo turno. Il giocatore che inizia il turno cambia ogni volta rispettando il senso orario.

## Fine del gioco

Il gioco termina dopo 4 turni. Il giocatore con il minor numero di punti di svantaggio vince.





**copyright 2009:**

SCHMIDT SPIELE GmbH

Postfach 470437

12313 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

[info@schmidtspiele.de](mailto:info@schmidtspiele.de)

**Art.-Nr. 40849**