

Hinweis:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Folgenden auf die gleichzeitige Verwendung weiblicher und männlicher Sprachformen verzichtet und das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Ziel des Spiels:

Wer als Erster 100 Punkte hat, gewinnt!

Spielvorbereitung:

Zuerst wird ein Schweinchen-Chef bestimmt, der die Punkte verwaltet. Dazu benötigt er ein Blatt Papier und einen Stift. Alle Karten werden ordentlich gemischt und verdeckt als ein Kartenstapel aufgebaut.














Das Spiel:

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht eine verdeckte Karte und legt sie offen neben den Stapel, so dass jeder Mitspieler sie sehen kann. Es gibt Punktekarten und Aktionskarten, bei denen man Punkte gewinnen oder alle in der aktuellen Runde gesammelten Punkte verlieren kann. Und/ oder die das Spielgeschehen verändern.

Der Spieler muss die Aktion auf der aufgedeckten Karte ausführen. Er kann danach immer eine weitere Karte ziehen, um Punkte zu sammeln, bis er entweder selber „STOPP“ sagt und seine Punkte damit sichert. In diesem Fall schreibt der Scheinchen-Chef diese Punkte auf und addiert sie zu den bisherigen Punkten dazu. Oder bis er eine Aktionskarte zieht, die das weitere Punkte-Sammeln beendet.

Der nächste Spieler hat jetzt zu Beginn die Wahl, ob er die bereits gezogenen Karten wieder in den Stapel einmischen möchte. Oder darauf verzichtet und einfach die nächste Karte zieht. Wenn ein Spieler die letzte Karte gezogen hat, werden alle Karten wieder neu gemischt und es geht weiter.

Diese Karten gibt es:

	Du erhältst 10 Punkte.		Du erhältst 5 Punkte.
	Du erhältst 3 Punkte.		Du erhältst 1 Punkt.
	Du verlierst alle in dieser Runde erspielten Punkte. Der nächste Spieler ist an der Reihe.		Du verlierst alle in dieser Runde erspielten Punkte. Du musst beim nächsten Mal aussetzen. Diese Karte bleibt so lange vor dir liegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
	Grunze wie ein Schwein, um die 2 Punkte zu bekommen. Du hast einen Versuch. Die Mitspieler entscheiden, ob das Grunzen schweinish echt war und du die Punkte erhältst.		Wälze dich auf dem Boden und grunze dabei laut, um die 4 Punkte zu bekommen. Du hast einen Versuch. Die Mitspieler entscheiden, ob du dich wirklich wie ein Schwein aufgeführt hast.
	Dein Zug ist vorbei. Du verlierst alle in dieser Runde erspielten Punkte. Die Spielrichtung ändert sich.		Dein Zug ist vorbei. Wähle einen Mitspieler, der deine gerade erspielten Punkte erhält.
	Dein Zug ist vorbei. Du erhältst die doppelte Punktezahl aus dieser Runde.		Dein Zug ist vorbei. Du verlierst alle in dieser Runde erspielten Punkte. Aber du hast einen weiteren Zug.
	Setze deinen Schweine-Joker, um eine der folgenden drei Aktionen ausführen: a) Du bist nochmal dran, wenn du oder eine Aktionskarte deinen Zug gerade beendet hat. b) Beende den Zug eines anderen Spielers zu einem beliebigen Zeitpunkt, bevor oder nachdem er eine Karte gezogen hat. c) Ein Spieler hat seinen Zug von sich aus beendet. Setze deinen Joker, damit dieser Spieler noch eine weitere Karte ziehen muss, bevor sein Zug beendet ist.		

Karten, die VOR oder während der Joker eingesetzt wird, gezogen wurden, behalten ihre Gültigkeit. Setzt den Joker am besten, BEVOR der Spieler die nächste Karte zieht.

ACHTUNG: Joker über Joker geht nicht.

Wenn ein Spieler eine „Aussetzen Karte“ zieht und darauf seinen Joker setzt, kann er seinen Zug fortführen. Er muss aber trotzdem in der nächsten Runde aussetzen.

Jeder Spieler kann nur einen Schweine-Joker gleichzeitig besitzen. Zieht er einen zweiten, legt er die Karte ab und kann seinen Zug fortführen.

Der Schweine-Joker bleibt so lange vor dem Spieler liegen, bis er eingesetzt wurde.

Schreibt (mit Bleistift) eigene Hausregeln auf.

Note:

For the sake of better readability, in the following text we will avoid the simultaneous use of feminine and masculine forms and use the generic masculine. All personal designations apply equally to all genders.

Goal of the game:

The first player to reach 100 points wins!

Preparation for the game:

First, a piggy boss is appointed to manage the points. To do this, he needs a sheet of paper and a pencil. All the cards are neatly shuffled and placed face down in a pile.














The game:

The youngest player starts. The youngest player draws a card face down and places it face up next to the pile so that all other players can see it. There are point cards and action cards that can be used to gain points or lose all the points collected in the current round. And/or that change the course of the game.

The player must take an action on the revealed card. After that, he can always draw another card and collect points until he says „STOPP“ and secures the points. In this case, the piggy boss writes down the points and adds them to the previous points. Or until he lays out an action card that stops further point accumulation.

At the start, the next player can choose to shuffle the cards already dealt back into the pile. Or he can choose not to do so and simply pick up another card. Once a player has drawn the last card, all cards are shuffled again and play continues.

The following cards are available:

	You earn 10 points.		You earn 5 points
	You earn 3 points		You earn 1 point
	You lose all points earned in this round. It is the next player's turn.		You lose all points earned in this round. You must skip the next round. This card remains in front of you for this time. It is the next player's turn.
	For 2 points, you can growl like a pig. You have one shot. The other players decide if you really did act like a pig and you get points.		Roll on the floor once and growl loudly to get 4 points. You have one try. The other players decide if you really did act like a pig and you get 4 points.
	Your turn is over. You lose all points earned this round. The direction of the game changes.		Your turn is over. Choose a teammate to receive the points you just earned.
	Your turn is over. You will receive double points this turn.		Your turn is over. You lose all the points you have gained this round. However, you have one more turn.
	Use the pig joker to take one of the following three actions: a) If you or the action card has just completed your turn, it is your turn again. b) End another player's turn at any time before or after the card is dealt. c) A player has ended his or her turn by choice. Set the joker so that this player must take another card before ending his turn.		

Cards dealt BEFORE or during the use of the joker remain valid. It is best to use the Joker BEFORE the player draws another card.

CAUTION: Joker over joker is not possible.

If a player draws a „Suspend“ card and places his joker on top of it, he may continue his turn. However, he must still sit out another round.

Each player may only have one pig joker at a time. If he draws a second, he discards the card and may continue his turn.

The pig joker remains in front of the player until it is used.

Write your own rules (with a pencil).

Remarque :

Pour une meilleure lisibilité, nous éviterons dans la suite du texte l'utilisation simultanée des formes féminines et masculines et utiliserons le masculin générique. Toutes les désignations personnelles s'appliquent de la même manière à tous les sexes.

But du jeu :

Le premier joueur à atteindre 100 points gagne !

Préparation du jeu :

Tout d'abord, un patron cochon est désigné pour gérer les points. Pour ce faire, il a besoin d'une feuille de papier et d'un crayon. Toutes les cartes sont soigneusement mélangées et placées en pile, face cachée.














Comment jouer :

Le plus jeune joueur commence. Le plus jeune joueur tire une carte face cachée et la place face visible à côté de la pile de manière à ce que tous les autres joueurs puissent la voir. Il y a des cartes de points et des cartes d'action qui peuvent être utilisées pour gagner des points ou perdre tous les points collectés pendant le tour en cours. Et / ou qui changent le cours du jeu.

Le joueur doit effectuer une action sur la carte révélée. Ensuite, il peut toujours tirer une autre carte et accumuler des points jusqu'à ce qu'il dise „STOPP“ et assure ses points. Dans ce cas, le chef des cochons note les points et les ajoute aux points précédents. Ou jusqu'à ce qu'il pose une carte d'action qui stoppe l'accumulation de points.

Au début de la partie, le joueur suivant peut choisir de mélanger les cartes déjà distribuées pour les remettre dans la pile. Il peut aussi choisir de ne pas le faire et de piocher une autre carte. Lorsqu'un joueur a pioché la dernière carte, toutes les cartes sont à nouveau mélangées et le jeu se poursuit.

Les cartes suivantes sont disponibles :

	Vous gagnez 10 points.		Vous gagnez 5 points.
	Vous gagnez 3 points.		Vous gagnez 1 point
	Vous perdez tous les points gagnés lors de ce tour. C'est au tour du joueur suivant.		Vous perdez tous les points gagnés lors de ce tour. Vous devez sauter le prochain tour. Cette carte reste devant vous pour le moment. C'est au tour du joueur suivant.
	Pour 2 points, vous pouvez grogner comme un cochon. Vous n'avez qu'un seul essai. Les autres joueurs décident si vous avez grogné comme un cochon et vous obtenez des points.		Roulez-vous sur le sol une fois et grognez fort pour obtenir 4 points. Vous avez un essai. Les autres joueurs décident si vous avez vraiment agi comme un cochon et vous obtenez 4 points.
	Votre tour est terminé. Vous perdez tous les points gagnés pendant ce tour. La direction du jeu change.		Votre tour est terminé. Choisissez un coéquipier qui recevra les points que vous venez de gagner.
	Votre tour est terminé. Vous recevrez le double de points pour ce tour.		Votre tour est terminé. Vous perdez tous les points que vous avez gagnés au cours de ce tour. Cependant, il vous reste un tour.
	Utilisez le joker cochon pour effectuer l'une des trois actions suivantes : a) Si vous ou la carte action venez de terminer votre tour, c'est à nouveau votre tour. b) Terminer le tour d'un autre joueur à tout moment avant ou après la distribution de la carte. c) Un joueur a terminé son tour par choix. Réglez le joker pour que ce joueur doit prendre une autre carte avant de terminer son tour.		

Les cartes distribuées AVANT ou pendant l'utilisation du joker restent valables. Il est préférable d'utiliser le joker AVANT que le joueur ne tire une autre carte.

ATTENTION : Il n'est pas possible d'utiliser le joker par-dessus le joker.

Si un joueur tire une carte „Suspension“ et pose son joker dessus, il peut continuer son tour.

Cependant, il doit rester assis pendant un autre tour.

Le joker cochon reste devant le joueur jusqu'à ce qu'il soit utilisé.

Rédigez vos propres règles (avec un crayon).

Nota:

En aras de una mejor legibilidad, en el texto siguiente evitaremos el uso simultáneo de formas femeninas y masculinas y utilizaremos el masculino genérico. Todas las denominaciones personales se aplican por igual a todos los géneros.

Objetivo del juego:

Gana el primer jugador que alcance los 100 puntos.

Preparación del juego:

En primer lugar, se nombra a un jefe cerdito para que gestione los puntos. Para ello, necesita una hoja de papel y un lápiz. Se barajan todas las cartas y se colocan boca abajo en un montón.














El juego:

Empieza el jugador más joven. El jugador más joven roba una carta boca abajo y la coloca boca arriba junto al montón para que todos los demás jugadores puedan verla. Hay cartas de puntos y cartas de acción que se pueden utilizar para ganar puntos o perder todos los puntos conseguidos en la ronda actual. Yo que cambian el curso de la partida.

El jugador debe realizar una acción en la carta revelada. Después, siempre puede robar otra carta y acumular puntos hasta que diga „STOPP“ y se asegure los puntos. En este caso, el jefe cerdito anota los puntos y los suma a los anteriores. O hasta que saque una carta de acción que impida seguir acumulando puntos.

Al principio, el siguiente jugador puede elegir barajar las cartas ya repartidas de nuevo en el montón. O puede elegir no hacerlo y simplemente coger otra carta. Una vez que un jugador ha cogido la última carta, todas las cartas se barajan de nuevo y el juego continúa.

Diese Karten gibt es:

	Ganas 10 puntos.		Ganas 5 puntos.
	Ganas 3 puntos.		Ganas 1 punto.
	Pierdes todos los puntos ganados en esta ronda. Es el turno del siguiente jugador.		Pierdes todos los puntos ganados en esta ronda. Debes saltarte la siguiente ronda. Esta carta permanece frente a ti por esta vez. Es el turno del siguiente jugador.
	Por 2 puntos, puedes gruñir como un cerdo. Tienes una oportunidad. Los otros jugadores deciden si gruñiste como un cerdo y obtienes puntos.		Rueda por el suelo una vez y gruñe fuerte para conseguir 4 puntos. Tienes un intento. Los demás jugadores deciden si realmente te comportaste como un cerdo y obtienes 4 puntos.
	Tu turno ha terminado. Pierdes todos los puntos ganados en esta ronda. La dirección del juego cambia.		Tu turno ha terminado. Elige a un compañero para que reciba los puntos que acabas de ganar.
	Tu turno ha terminado. Recibirás el doble de puntos en este turno.		Se acabó tu turno. Pierdes todos los puntos ganados en esta ronda. Sin embargo, tienes un turno más.
	Utiliza el comodín de cerdo para realizar una de las tres acciones siguientes: a) Si acabas de terminar tu turno o el de la carta de acción, vuelve a ser tu turno. b) Termina el turno de otro jugador en cualquier momento antes o después de repartir la carta. c) Un jugador ha terminado su turno por elección propia. Coloca el comodín de modo que este jugador deba tomar otra carta antes de terminar su turno.		

Las cartas repartidas ANTES o durante el uso del comodín siguen siendo válidas. Es mejor utilizar el comodín ANTES de que el jugador robe otra carta.

PRECAUCIÓN: Joker sobre joker no es posible.

Si un jugador roba una carta de „Suspend“ y coloca su comodín encima, puede continuar su turno. Sin embargo, deberá esperar otra ronda.

Cada jugador sólo puede tener un comodín de cerdo a la vez. Si coge otro, lo descarta y puede continuar su turno.

El comodín de cerdo permanece delante del jugador hasta que lo utilice.

Escribe tus propias reglas (con un lápiz).

Pigmania®

ITA

6+ 2+

Pigmania®

NL

6+ 2+

Pigmania®

POR

6+ 2+

Pigmania®

POL

6+ 2+

Nota:

Per una migliore leggibilità, nel testo che segue eviteremo l'uso simultaneo di forme femminili e maschili e useremo il maschile generico. Tutte le denominazioni personali si applicano ugualmente a tutti i generi.

Obiettivo del gioco:

Vince il primo giocatore che raggiunge i 100 punti!

Preparazione del gioco:

Per prima cosa, viene nominato un capo porcellino per gestire i punti. Per farlo, ha bisogno di un foglio di carta e di una matita. Tutte le carte vengono mescolate ordinatamente e disposte a faccia in giù in un mucchio.






Il gioco:

Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore più giovane pesca una carta a faccia in giù e la mette a faccia in su accanto al mazzo in modo che tutti gli altri giocatori possano vederla. Ci sono carte punto e carte azione che possono essere usate per guadagnare punti o perdere tutti i punti raccolti nel turno in corso. E/o che cambiano il corso del gioco.

Il giocatore deve compiere un'azione sulla carta rivelata. Dopodiché, può sempre pescare un'altra carta e raccogliere punti finché non dice „STOP” e si assicura i punti. In questo caso, il capo porcellino annota i punti e li aggiunge a quelli precedenti. Oppure fino a quando non pesca una carta azione che blocca l'ulteriore accumulo di punti.

All'inizio, il giocatore successivo può scegliere di rimescolare le carte già distribuite nel mazzo. Oppure può scegliere di non farlo e di prendere semplicemente un'altra carta. Quando un giocatore ha pescato l'ultima carta, tutte le carte vengono rimescolate e il gioco continua.

Sono disponibili le seguenti carte:

	Si guadagnano 10 punti.		Si guadagnano 5 punti.
	Si guadagnano 3 punti.		Si guadagna 1 punto.
	Si perdono tutti i punti guadagnati in questo turno. È il turno del giocatore successivo.		Si perdono tutti i punti guadagnati in questo turno. Si deve saltare il turno successivo. Questa carta rimane davanti a voi per questa volta. È il turno del giocatore successivo.
	Per 2 punti, potete ringhiare come un maiale. Si ha a disposizione un solo tiro. Gli altri giocatori decidono se hai ringhiato come un maiale e tu ottieni punti.		Rotolare una volta sul pavimento e ringhiare forte per ottenere 4 punti. Si ha un solo tentativo. Gli altri giocatori decidono se si è davvero comportato come un maiale e si ottengono 4 punti.
	Il vostro turno è finito. Si perdono tutti i punti guadagnati in questo turno. La direzione del gioco cambia.		Il proprio turno è finito. Scegliere un compagno di squadra per ricevere i punti appena guadagnati.
	Il turno è finito. In questo turno riceverete punti doppi.		Il turno è finito. Si perdono tutti i punti guadagnati in questo turno. Tuttavia, si ha a disposizione un altro turno.
	Usate il jolly del maiale per compiere una delle tre azioni seguenti: a) Se il giocatore o la carta azione ha appena completato il proprio turno, è di nuovo il suo turno. b) Terminare il turno di un altro giocatore in qualsiasi momento, prima o dopo la distribuzione della carta. c) Un giocatore ha terminato il proprio turno per scelta. Impostate il jolly in modo che questo giocatore debba prendere un'altra carta prima di terminare il suo turno.		

Le carte distribuite PRIMA o durante l'uso del jolly rimangono valide. È preferibile utilizzare il Jolly PRIMA che il giocatore peschi un'altra carta.

ATTENZIONE: Non è possibile utilizzare il Jolly su Jolly.

Se un giocatore pesca una carta „Sospensione” e vi mette sopra il suo jolly, può continuare il suo turno. Tuttavia, deve comunque sospendere un altro turno.

Ogni giocatore può avere un solo jolly maiale alla volta. Se ne pesca un secondo, lo scarta e può continuare il suo turno.

Il jolly di maiale rimane davanti al giocatore finché non viene utilizzato.

Scrivete le vostre regole (con una matita).

Opmerking:

Voor een betere leesbaarheid zullen we in de volgende tekst het gelijktijdige gebruik van vrouwelijke en mannelijke vormen vermijden en de algemene mannelijke vorm gebruiken. Alle persoonlijke aanduidingen zijn gelijkkelijk van toepassing op alle geslachten.

Doel van het spel:

De eerste speler die 100 punten haalt, wint!

Vorbereiding van het spel:

Eerst wordt een varkensbaas aangesteld om de punten te beheren. Hiervoor heeft hij een vel papier en een potlood nodig. Alle kaarten worden netjes geschud en met de beeldzijden naar beneden op een stapel gelegd.

Het spel:

De jongste speler begint. De jongste speler trekt een kaart met de afbeelding naar beneden en legt die open naast de stapel zodat alle andere spelers hem kunnen zien. Er zijn puntenkaarten en actiekaarten waarmee je punten kunt winnen of alle punten kunt verliezen die je in de huidige ronde hebt verzameld. En/of die het verloop van het spel veranderen.

De speler moet een actie uitvoeren op de opengelegde kaart. Daarna kan hij steeds een andere kaart trekken en punten verzamelen tot hij „STOP” zegt en de punten veilig stelt. In dat geval schrijft de varkensbaas de punten op en telt ze op bij de vorige punten. Of totdat hij een actiekaart legt die het verzamelen van punten stopt.

Bij het begin kan de volgende speler ervoor kiezen om de reeds uitgedeelde kaarten terug op de stapel te schudden. Of hij kan ervoor kiezen om dat niet te doen en gewoon een andere kaart te pakken. Zodra een speler de laatste kaart heeft getrokken, worden alle kaarten opnieuw geschud en gaat het spel verder.

De volgende kaarten zijn beschikbaar:

	Je krijgt 10 punten.		Je krijgt 5 punten.
	Je krijgt 3 punten.		Je krijgt 1 punt.
	Je verliest alle punten die je in deze ronde kreeg. De volgende speler is aan de beurt.		Je verliest alle punten die je in deze ronde kreeg. Je moet de volgende ronde overslaan. Deze kaart blijft deze keer voor je liggen. De volgende speler is aan de beurt.
	Voor 2 punten kun je grommen als een varken. Je hebt één schot. De andere spelers beslissen of je gromde als een varken en je krijgt punten.		Rol één keer over de vloer en grom luid om 4 punten te krijgen. Je hebt één poging. De andere spelers beslissen of je echt als een varken gromde en je krijgt 4 punten.
	Je beurt is voorbij. Je verliest alle punten die je deze ronde kreeg. De richting van het spel verandert.		Jouw beurt is voorbij. Kies een teamgenoot om de punten te ontvangen die je net kreeg.
	Jouw beurt is voorbij. Je krijgt deze beurt dubbele punten.		Jouw beurt is voorbij. Je verliest alle punten die je deze ronde hebt verdiend. Je hebt echter nog één beurt.
	Gebruik de varkensjoker om één van de volgende drie acties uit te voeren: a) Als jij of de actiekaart net aan de beurt bent geweest, ben jij weer aan de beurt. b) De beurt van een andere speler beëindigen op elk moment voor of na het delen van de kaart. c) Een speler heeft zijn beurt vrijwillig beëindigd. Leg de joker zo neer dat deze speler nog een kaart moet pakken voordat hij zijn beurt beëindigt.		

Kaarten die voor of tijdens het gebruik van de joker zijn gedeeld, blijven geldig. Het beste is om de joker te gebruiken VOORDAT de speler een andere kaart trekt.

Opgelet: Joker over joker is niet mogelijk.

Als een speler een „Suspend”-kaart trekt en zijn joker erop legt, mag hij zijn beurt voortzetten. Hij moet echter nog een ronde uitzitten.

Elke speler mag maar één varkenjoker tegelijk hebben. Trekt hij een tweede, dan legt hij de kaart af en mag verder met zijn beurt.

De varkensjoker blijft voor de speler liggen tot hij gebruikt wordt.

Schrijf je eigen regels (met een potlood).

Nota:

Por uma questão de legibilidade, no texto que se segue evitaremos o uso simultâneo de formas femininas e masculinas e usaremos o masculino genérico. Todas as designações pessoais se aplicam igualmente a todos os géneros.

Objetivo do jogo:

O primeiro jogador a atingir 100 pontos ganha!

Preparação do jogo:

Em primeiro lugar, é nomeado um chefe dos porquinhos para gerir os pontos. Para isso, precisa de uma folha de papel e de um lápis. Todas as cartas são cuidadosamente baralhadas e colocadas num monte com a face para baixo.












O jogo:

O jogador mais novo começa. O jogador mais novo tira uma carta virada para baixo e coloca-a virada para cima junto ao monte para que todos os outros jogadores a possam ver. Existem cartas de pontos e cartas de ação que podem ser utilizadas para ganhar pontos ou perder todos os pontos obtidos na ronda em curso. E/ou que alteram o curso do jogo.

O jogador tem de realizar uma ação com a carta revelada. Depois disso, pode sempre tirar outra carta e acumular pontos até dizer „STOP” e garantir os pontos. Neste caso, o chefe dos porquinhos anota os pontos e adiciona-os aos pontos anteriores. Ou até que ele coloque uma carta de ação que impeça a acumulação de pontos.

No início, o próximo jogador pode escolher baralhar as cartas já distribuídas de volta para o monte. Ou pode optar por não o fazer e simplesmente retirar outra carta. Depois de um jogador ter tirado a última carta, todas as cartas são baralhadas novamente e o jogo continua.

Estão disponíveis as seguintes cartas:

	Ganha 10 pontos.		Ganha 5 pontos.
	Ganha 3 pontos.		Ganha 1 ponto.
	Perde todos os pontos ganhos nesta ronda. É a vez do jogador seguinte.		Perde todos os pontos ganhos nesta ronda. Tem de saltar a ronda seguinte. Esta carta permanece à tua frente durante este tempo. É a vez do jogador seguinte.
	Por 2 pontos, podes rosnar como um porco. Só tens uma oportunidade. Os outros jogadores decidem se rosnaste como um porco e ganhas pontos.		Rola no chão uma vez e rosna alto para ganhares 4 pontos. Só tens uma tentativa. Os outros jogadores decidem se agiste mesmo como um porco e recebes 4 pontos.
	A tua vez terminou. Perde todos os pontos ganhos nesta ronda. A direção do jogo muda.		A tua vez terminou. Escolhe um colega de equipa para receber os pontos que acabaste de ganhar.
	Acabou a tua vez. Recebe o dobro dos pontos desta vez.		Acabou a tua vez. Perdes todos os pontos que ganhaste nesta ronda. No entanto, tem mais um turno.
	Utiliza o jóquer do porco para realizar uma das três ações seguintes: a) Se o jogador ou a carta de ação acabou de terminar a sua vez, é novamente a sua vez. b) Terminar a vez de outro jogador em qualquer altura, antes ou depois de a carta ser dada. c) Um jogador terminou a sua vez por opção. Colocar o joker de modo a que este jogador tenha de tirar outra carta antes de terminar a sua vez.		

As cartas distribuídas ANTES ou durante a utilização do joker permanecem válidas. É preferível utilizar o jóquer ANTES de o jogador tirar outra carta.

Cuidado: Não é possível jogar jóquer sobre jóquer.

Se um jogador tirar uma carta „Suspend” e colocar o seu joker em cima dela, pode continuar a sua jogada. No entanto, terá de ficar de fora noutra ronda.

Cada jogador só pode ter um joker porco de cada vez. Se tirar um segundo, deita-o fora e pode continuar a sua vez.

O joker porco permanece à frente do jogador até ser utilizado.

Escreva as suas próprias regras (com um lápis).

Uwaga:

Ze względu na lepszą czytelność, w poniższym tekście będziemy unikać jednoczesnego stosowania form żeńskich i męskich i używać rodzaju męskiego. Wszystkie oznaczenia osobowe odnoszą się w równym stopniu do wszystkich płci.

Cel gry:

Pierwszy gracz, który zdobędzie 100 punktów, wygrywa!

Przygotowanie do gry:

Najpierw wyznacza się szefa świnek, który będzie zarządzał punktami. W tym celu potrzebuje kartki papieru i ołówka. Wszystkie karty są starannie tasowane i umieszczane zakryte w stosie.










Gra:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Najmłodszy gracz dobiera zakrytą kartę i umieszcza ją odkrytą obok stosu, tak aby pozostali gracze mogli ją zobaczyć. Istnieją karty punktów i karty akcji, których można użyć do zdobycia punktów lub utraty wszystkich punktów zebranych w bieżącej rundzie. I / lub które zmieniają przebieg gry.

Gracz musi wykonać akcję na odkrytej karcie. Następnie zawsze może dobrać kolejną kartę i zbierać punkty, dopóki nie powie „STOP” i nie zabezpieczy punktów. W takim przypadku szef świnek zapisuje punkty i dodaje je do poprzednich punktów. Lub do momentu wyłożenia karty akcji, która zatrzyma dalsze gromadzenie punktów.

Na początku następny gracz może potasować już rozdane karty z powrotem do stosu. Może też tego nie robić i po prostu dobrać kolejną kartę. Gdy gracz dobierze ostatnią kartę, wszystkie karty są ponownie tasowane i gra jest kontynuowana.

Dostępne są następujące karty:

	Zdobywasz 10 punktów.		Zdobywasz 5 punktów.
	Zdobywasz 3 punkty.		Zdobywasz 1 punkt.
	Tracisz wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie. Kolej na następnego gracza.		Tracisz wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie. Musisz pominąć następną rundę. Na ten czas ta karta pozostaje przed tobą. Kolej na następnego gracza.
	Za 2 punkty możesz warczeć jak świnia. Masz jeden strzał. Pozostali gracze decydują, czy warczałeś jak świnia i otrzymujesz punkty.		Przeturlaj się po podłodze i głośno warcz, aby zdobyć 4 punkty. Masz jedną próbę. Pozostali gracze decydują, czy naprawdę zachowywałeś się jak świnia i otrzymujesz 4 punkty.
	Twoja tura dobiegła końca. Tracisz wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie. Kierunek gry ulega zmianie.		Twoja tura dobiegła końca. Wybierz członka drużyny, który otrzyma właśnie zdobyte punkty.
	Twoja tura dobiegła końca. Otrzymasz podwójne punkty w tej turze.		Twoja tura dobiegła końca. Tracisz wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie. Masz jednak jeszcze jedną turę.
	Użyj jokera świni, aby wykonać jedną z trzech poniższych akcji: a) Jeśli ty lub karta akcji właśnie zakończyliście swoją turę, jest to ponownie wasza tura. b) Zakończ turę innego gracza w dowolnym momencie przed lub po rozdaniu karty. c) Gracz zakończył swoją turę z własnego wyboru. Ustaw jokera tak, aby ten gracz musiał wziąć kolejną kartę przed zakończeniem swojej tury.		

Karty rozdane PRZED lub w trakcie korzystania z jokera pozostają ważne. Najlepiej jest użyć jokera PRZED dobraniem kolejnej karty przez gracza.

Uwaga: Joker nad jokerem nie jest możliwy.

Jeśli gracz dobierze kartę „Zawieszenie” i umieści na niej swojego jokera, może kontynuować swoją turę. Musi jednak rozegrać jeszcze jedną rundę.

Każdy gracz może mieć tylko jednego jokera świni w danym momencie. Jeśli dobierze drugiego, odrzuca kartę i może kontynuować swoją turę.

Świnia joker pozostaje przed graczem, dopóki nie zostanie użyta.

Napisz własne zasady (ołówkiem).