

Prosiaki

Świńska zabawa dla każdego

GRA ZAWIERA



56
super
kart

64
karty
z liczbami

Instrukcja

Prosiaki to fajna, wesoła gra rodzinna. Proste zasady, dynamiczna rozgrywka oraz śmieszne grafiki - sprawią, że gra chwytą za serca małych i dużych.

Cel jest niesłychanie prosty - musisz pozbyć się wszystkich swoich kart, zanim zrobią to pozostali gracze. Pomoże ci w tym zespół Super Prosiaków. Oto nasi Super Bohaterowie: chciwy i zachłanny Żarłok; zakręcona Baleryna; wiecznie zaspany Chrapek; Barwnik - przystosowujący się do każdych warunków; cichy, jak myszka - Milczek; Stompek, który lubi bawić się z przytupem i Bystrzak - najmądrzejszy i najbardziej kreatywny prosiak w ekipie.

Cel gry

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Rozgrywka

Przetasuj wszystkie karty i rozdaj po 8 każdemu graczowi. Pozostałe karty połóż zakryte w jednym stosie (jedna na drugiej) na środku stołu - to będzie **stos doboru**. Dobierz jedną kartę z wierzchu stosu doboru i odkryj ją przed pozostałymi graczami, tworząc podstawę drugiego stosu, który będziemy nazywać **stosem gry**.

Najmłodszy gracz rozpoczyna. Kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozgrywają swoje tury, do czasu, aż ktoś pozbędzie się wszystkich kart.

Wybierz kartę, ale nie byle jaką

W swojej turze gracz musi dołożyć jedną kartę do stosu gry. Karta musi pasować do tej, która już leży na wierzchu tego stosu - kolorem albo wartością. Przykład: jeśli na wierzchu stosu leży zielona 7, następny gracz musi położyć albo dowolną zieloną kartę, albo 7 w innym kolorze. Jeżeli gracz nie ma karty, którą mógłby zagrać, albo po prostu nie chce zagrać żadnej karty, dobiera do kart, które ma na ręce 1 wierzchnią kartę ze stosu doboru. Jeżeli ta karta spełnia warunki, by być zagrana, gracz może (ale nie musi) to zrobić od razu. Na tym kończy się tura gracza. Kolej na następnego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) gracza.

Prosiaki!

Na chwilę przed zagranie albo przekazaniem innemu graczowi przedostatniej karty, gracz musi spojrzeć na przeciwników z wyższością i wyrzec: *Prosiaki!* Jeśli tego nie zrobi, każdy z pozostałych graczy może go złapać na gorącym uczynku (tj. z ostatnią kartą w ręce) i w ramach kary zmusić do dobrania 3 kart ze stosu doboru. Z tym łapaniem trzeba zdążyć zanim rozpocznie się tura kolejnego gracza, w przeciwnym wypadku gracz nie musi dobierać karnych kart. Miał szczęście.

Przechwytywanie

Wiele kart w talii ma przynajmniej dwie kopie (dwie niebieskie 5 itd.). Jeśli ktoś zagra kartę, której kopię masz w ręce, możesz od razu, nie czekając na swoją kolej, przechwycić turę i zagrać tę kartę. W takiej sytuacji, po zakończeniu twojej tury następuje tura gracza, który siedzi po twojej lewej stronie.

Podbijanie

Jeśli gracz przed tobą zagra kartę Chrapek albo Żarłok możesz zagrać tę samą kartę (niekoniecznie w tym samym kolorze). W takim wypadku gracz, który jest po tobie traci swoją turę (Chrapek) lub traci turę i dobiera 6 kart (Żarłok - 3 karty, za każdego zagranych Żarłoka). Jednak może on również podbić te karty dalej - przekazać je na następnego gracza, zagrywając taką samą kartę i wpuszczając go w jeszcze większe maliny.



Nie zamulaj!

Rozgrywka w *Prosiaki* wypada najlepiej, kiedy gracze dynamicznie. Dlatego jeśli gracz muli - spowalnia swoją turę, traci kolejkę i dobiera 2 karty ze stosu doboru. Możecie grać we własnym tempie, ale my polecamy ustalić turę na ok. 2-5 s. Taka sama kara (utrata tury i dobranie 2 kart) spotyka gracza, który próbuje zagrywać karty niezgodnie z zasadami. Taki gracz musi cofnąć swój nielegalny ruch, a następnie traci kolejkę i dobiera karty.

Jeśli skończy wam się stos doboru, przetasujcie karty ze stosu gry (zostawiając tylko kartę z samego wierzchu, która pozostanie stosem gry) i zróbcie z nich nowy stos doboru.

Gra kończy się wtedy, gdy gracz pozbędzie się swojej ostatniej karty (z zachowaniem wszystkich zasad). Nie ma wpływu na koniec gry fakt, że zagrana przez niego karta (np. Stompek) zmusza go do jakiś dodatkowych działań.

Super Karty

Żartok – następny gracz dobiera 3 karty ze stosu doboru i traci turę.



Baleryna – zmienia kierunek rozgrywki. Teraz tury przechodzą na graczy, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (ponowne zagranie przywraca ruch zgodny z ruchem wskazówek zegara).

Chrapek – następny gracz traci swoją turę.



Barwnik – może być zagrany na jakąkolwiek kartę. Zagrywający podaje kolor karty, jaką będzie musiał zagrać następny gracz. Barwnik może być wykorzystany także wtedy, kiedy gracz ma inne karty, które mógłby zagrać w tej turze. Gracz może wybrać dowolny, spośród czterech kolorów, które są w grze, włącznie z kolorem karty, na którą Barwnik został zagrany.



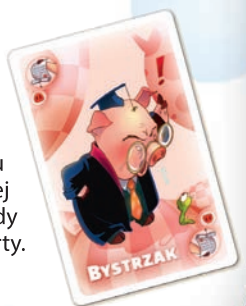
Milczek – wszyscy gracze muszą zachować kompletną ciszę do czasu, kiedy gracz, który zagrał Milczka zagra kolejną kartę. Gracz, który złamie milczenie przerywa działanie karty, ale musi dobrać 2 karty ze stosu doboru.



Stompek – natychmiast po zagranie tej karty wszyscy gracze muszą położyć dłoń na stosie gry, kto zrobi to najpóźniej (czyja ręka jest na wierzchu) dobiera 2 karty.



Bystrzak – daje niespotykaną możliwość wykazania się kreatywnością. Po zagranie tej karty wymyślasz własną zasadę, której muszą przestrzegać pozostali gracze. Każdy kto złamie zasadę dobiera 2 karty.



Np.

- nie używamy imion,
- wszyscy zagrywają karty stojąc na jednej nodze.

Prosiaki

Świńska zabawa dla każdego

Autor: Timofey Bokarev

Ilustracje: Sonya Karamelkina, Sergey Dulin

Polska wersja: CUBE

Tłumaczenie: Magda Roehr, Przemysław Bobrowski

Redakcja: Tomek Gałkowski

Produkcja: Cube Factory of Ideas

Opracowanie graficzne:

www.creatika.pl – Łukasz Kempański

Wszystkie prawa zastrzeżone.
Bez pisemnej zgody wydawcy
lub właściciela licencji
kopiowanie zabronione.
© 2013 Cube Factory of Ideas,
© 2013 Hobby World LLC,
Timofey Bokarev

Cube Anna Bobrowska
os. Bolesława Chrobrego 8/49
61-131 Poznań
www.factorycube.pl

HOBBY
WORLD

CUBE
FACTORY OF IDEAS

