

Autor: Peter-Paul Joopen · Grafika: Fiore GmbH
Kierownictwo artystyczne i projekt: Alex Land
Renderingi: Andreas Resch · Opracowanie techniczne: Ina Franz
Redakcja: Stephanie Korupp

TWOJA ŚWINKA UCIEKŁA!

Biega jak szalona po Twojej farmie! Czy uda Ci się ją złapać, zanim ją stracisz?

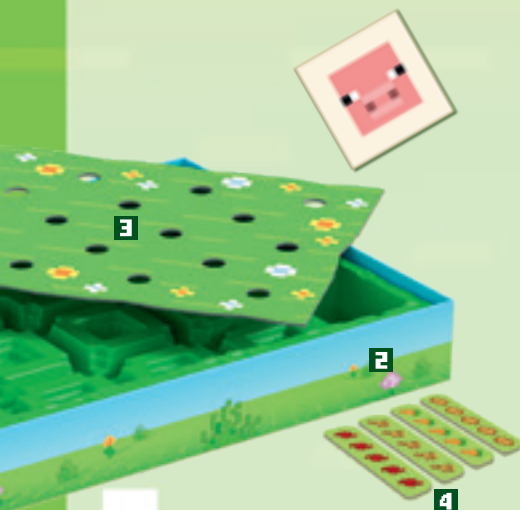
Szybko, zwab świnkę do zagrody jej ulubionym przysmakiem! Rzuć kostką, żeby sprawdzić, które płotki możesz obrócić. Ustawiaj je sprytnie, aby świnka znalazła drogę do Twojej zagrody. Za każdym razem, gdy uda Ci się ją złapać, zdobywasz żeton.

CEL GRY

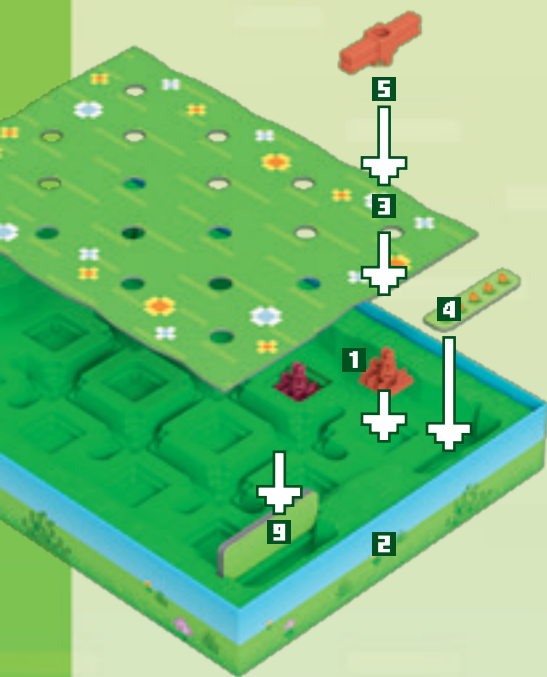
Pierwszy gracz, który zbierze pięć żetonów-świnek, wygrywa!

ZAWARTOŚĆ

- 1** 18 kołków
 - 2** 1 podstawa planszy
 - 3** 1 plansza
 - 4** 4 zagrody
 - 5** 18 płotków
 - 6** 1 świnka^{BrushBug®}
 - 7** 20 żetonów-świnek
 - 8** 1 kostka
 - 9** 2 bramy
- (6 czerwonych, 6 brązowych, 6 żółtych)



**BRUSH
BUG**

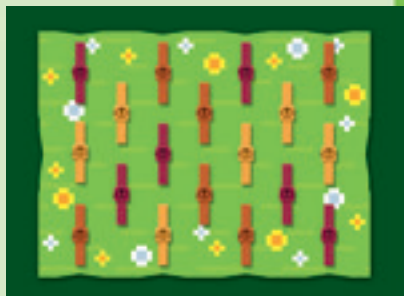
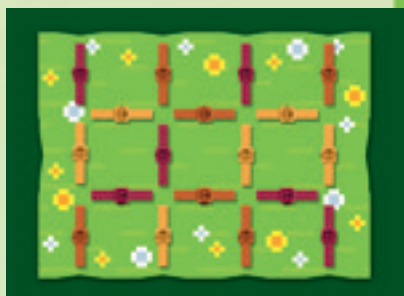


PRZED PIERWSZĄ GRĄ

Poproś kogoś dorosłego o pomoc w przygotowaniu gry. Ostrożnie wyjmijcie wszystkie elementy z tekturowych arkuszy.

Aby przygotować planszę do gry:

- Włóż **kołki 1** w 18 otworów **podstawy planszy 2**.
- Przykryj wszystko **planszą 3**.
- Umieść **zagrody 4** w czterech komorach w rogach pudełka.
- Przymocuj **plotki 5** do kołków tak, jak pokazano na rysunku.



ZANIM ZACZNIESZ GRĘ

- Przygotuj **świnkę 6**, **żetony-świnki 7** oraz **kostkę do gry 8**. Do podstawowej wersji gry potrzebujesz tylko przedniej strony żetonów ze świnką. Tylna strona żetonów (z określonym jedzeniem) służy do wariantu gry „Rozbrykana świnka” (patrz str. 4).
- Każdy gracz wybiera róg z zagrodą, w której znajduje się ulubione jedzenie świnki. To właśnie tam musisz zwabić świnkę, aby zdobyć żetony. Jeśli jest mniej niż czterech graczy, użyj **bram 9**, aby zablokować niewykorzystane zagrody. Odlóż na bok niepotrzebne bramy. Gdy w rozgrywce uczestniczy tylko dwóch graczy wybierzcie zagrody położone po przeciwnych stronach planszy.
- Ustaw wszystkie **plotki** tak, by utworzyć jeden z układów startowych, pokazanych tutaj po prawej stronie.

CZAS ROZPOCZĄĆ GRĘ!

1. WYPUŚĆ ŚWINKĘ

Zaczyna najmłodszy z graczy. Włącz świnkę, przesuwając przełącznik na spodzie, i umieść ją na środku planszy.



2. RZUĆ KOSTKĄ



Jaki kolor wypadł: **czerwony**, **brązowy** czy **żółty**? Szybko obróć **płatok** w tym kolorze. Na przykład: jeśli na kostce **jest kolor czerwony**, obróć **czerwony płatok**.

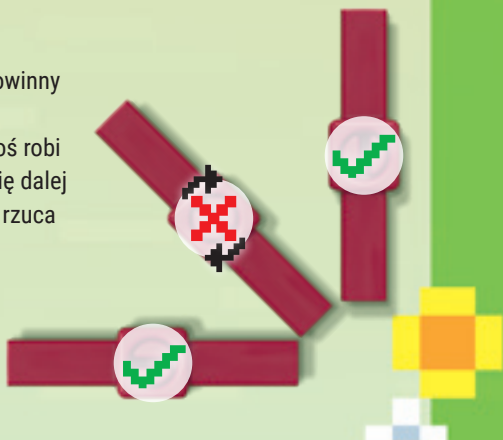


Jeśli kostka wskaże **znak zapytania**, należy szybko obrócić **je den płatok** w dowolnym kolorze – czyli **czerwony**, **brązowy** lub **żółty**.

3. OBRÓĆ PŁOTEK

Zawsze obracaj płatki tak, aby się zatrzęsęły. Nie powinny być ustawione pod kątem.

Nie czekaj zbyt długo z obracaniem płatków. Jeśli ktoś robi to baaardzo wolno, możecie go ponaglić. Gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara i kolejny gracz rzuca kostką oraz obraca następny płatok.



4. ZŁAP ŚWINKĘ

Świnka będzie biegać po planszy. Możesz spróbować zwabić ją do swojej zagrody, sprytnie obracając płatki. Postaraj się zmienić jej trasę tak, żeby wpadła do Twojej zagrody. Jak tylko wpadnie do zagrody, gracz, do którego ona należy, dostaje żeton świnki. Na chwilę odłóż świnkę na bok i ustaw wszystkie płatki z powrotem według jednego z układów startowych. Osoba, która właśnie zdobyła żeton świnki, rozpoczyna nową rundę.

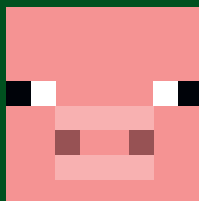
KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy jako pierwszy zbierze pięć żetonów-świnek!



Wskazówki dotyczące świnki^{BrushBug®} :

- Proszę przechowywać świnkę w oryginalnym opakowaniu.
- Nie pozwól, żeby się zaklinowała podczas obracania ogrodzeń.
- Pomóż jej wstać, jeśli się przewróci.
- Jeśli utknie w rogu, delikatnie ją popchnij.
- W celu wyczyszczenia, wyłącz ją i wyjmij baterie. Przetrzyj powierzchnię suchą lub lekko wilgotną szmatką. Nie używaj rozpuszczalników chemicznych. Po całkowitym wyschnięciu można ponownie włożyć baterie i używać urządzenia.



WARIANT GRY: ROZBRYKANA ŚWINKA

Potasuj żetony tak, aby widoczne były tylko strony ze świnkami. Każdy gracz dobiera jeden żeton świnki na początku gry zamiast wybierać zagrodę. Sprawdź tylną stronę żetonu, który wylosowałeś. Znajduje się na nim jeden z 4 rodzajów jedzenia pasujący zagrody. **Nie pokazuj swojego żetonu innym graczom!** Teraz wiesz, do której zagrody musisz zwaćić świnkę w tej rundzie.

Postępując zgodnie ze standardowymi zasadami, spróbuj zwaćić świnkę do swojej zagrody. Udało Ci się złapać świnkę? Pokaż innym graczom swój żeton stroną z rodzajem jedzenia do góry, aby udowodnić, że świnka wpadła do pasującej zagrody. Następnie odwróć żeton stroną ze świnką i zatrzymaj go. Teraz weź nowy żeton i nie pokazując innym spojrz na stronę z jedzeniem.

Kilku graczy mogło wylosować tę samą zagrodę. Gdy świnka zostanie złapana, wszyscy gracze, którzy mają na swoim żetonie pasujące do zagrody jedzenie, mogą go odwrócić. Pierwszy gracz, który zbierze pięć żetonów, wygrywa! Jeśli kilku graczom uda się to w tej samej rundzie, dzielą się zwycięstwem!



© 2026 Mojang AB. Wszelkie prawa zastrzeżone. Minecraft, logo Minecraft, logo Mojang Studios oraz logo Creeper są znakami towarowymi grupy spółek Microsoft.

© 2013 / 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
[ravensburger.com/service](https://www.ravensburger.com/service)

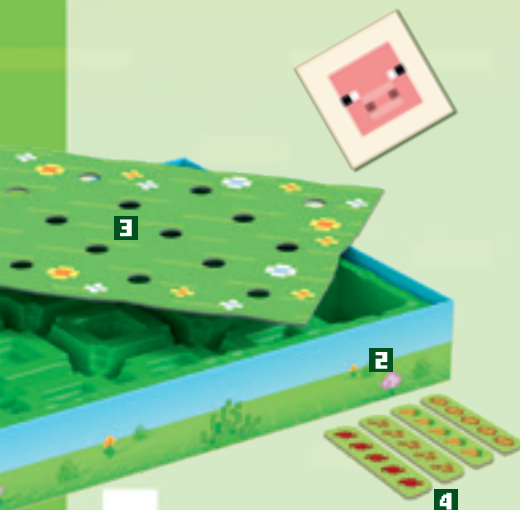
Тича като луда из твоята ферма! Ще успееш ли да я хванеш, преди да я загубиш?

Бързо, примамви прасенцето в заграждението с любимото му лакомство! Хвърли зарчето, за да разбереш кои огради можеш да завъртиш. Подпомагай ги умно, така че прасенцето да намери пътя до твоето заграждение. Всеки път, когато успееш да го хванеш, печелиш жетон.

СЪДЪРЖАНИЕ

Първият играч, който събере
пет жетона-прасенца, печели!

- | | |
|---|---|
| 1 | 18 колчета |
| 2 | 1 основа на игралната дъска |
| 3 | 1 игрална дъска |
| 4 | 4 обори |
| 5 | 18 огради
(6 червени, 6 кафяви, 6 жълти) |
| 6 | 1 прасенце ^{BrushBug®} |
| 7 | 20 жетона-прасенца |
| 8 | 1 зар |
| 9 | 2 порти |





ВРЕМЕ Е ДА ЗАПОЧНЕТЕ ИГРАТА!

1. ПУСНИ ПРАСЕНЦЕТО

Започва най-младият играч. Включете прасенцето, като плъзнете превключвателя отдолу, и го поставете в центъра на игралната дъска.



2. ХВЪРЛИ ЗАРА



Кой цвят се падна: **червен, кафяв или жълт**? Бързо завърти оградката в този цвят. Например: ако на зара се падне **червен цвят** завърти **червената оградка**.

Ако на зара се падне **въпросителен знак**, бързо завъртете **една оградка** в произволен цвят - **червен, кафяв или жълт**.

3. ЗАВЪРТИ ОГРАДКАТА

Винаги завъртай оградките така, че да щракнат на мястото си. Те не трябва да бъдат поставени под ъгъл. Не чакай твърде дълго, преди да завъртиш оградките. Ако някой го прави много бавно, можете да го пришпорите. Играта продължава по посока на часовниковата стрелка и следващият играч хвърля зара и завърта следващата оградка.

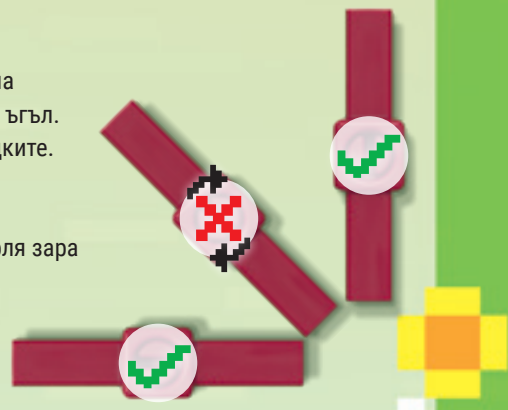
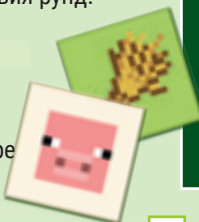
4. ХВАНИ ПРАСЕНЦЕТО

Прасенцето ще се движи по игралната дъска. Можеш да се опиташ да го примамаш към своя обор, като умело завърташ оградките. Постарай се да промениш пътя му така, че да попадне в твоя обор. Веднага щом влезе в обор, играчът, на когото принадлежи, получава жетон прасенце.

За момент остави прасенцето настрана и върни всички оградки в една от началните позиции. Играчът, който току-що е спечелил жетон прасенце, започва новия рунд.

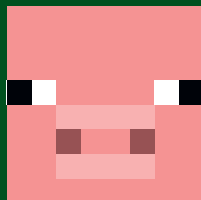
КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, когато един от играчите пръв събере пет жетона прасенца!



Съвети за прасенцето BrushBug® :

- Моля, съхранявайте прасенцето в оригиналната опаковка.
- Не позволявайте да се заклепши при завъртане на оградките.
- Помогнете й да стане, ако се преобърне.
- Ако заседне в ъгъл, внимателно я побутнете.
- За почистване изключете прасенцето и извадете батериите. Избършете повърхността със суха или леко влажна кърпа. Не използвайте химически разтворители. След като изсъхне напълно, можете отново да поставите батериите и да използвате устройството.



ВАРИАНТ НА ИГРАТА: ПАЛАВО ПРАСЕНЦЕ

Разбъркайте жетоните така, че да се виждат само страните с прасенцата. Всеки играч изтегля един жетон с прасенце в началото на играта вместо да избира заграждение. Проверете **обратната страна** на жетона, който сте изтеглили. На нея има един от 4 вида храна, съответстващи на заграждението. **Не показвайте своя жетон на другите играчи!** Сега знаете към кое заграждение трябва да примамите прасенцето в този рунд.

Следвайки стандартните правила, опитайте се да примамите прасенцето в своето заграждение. Успяхте ли да хванете прасенцето? Покажете на другите играчи своя жетон със страната с вида на заграждението нагоре, за да докажете, че прасенцето е попаднало в съответстващото заграждение. След това обърнете жетона със страната с прасенцето и го запазете. Сега вземете нов жетон и, без да го показвате на другите, погледнете страната с храната. Няколко играчи може да са изтеглили едно и също заграждение. Когато прасенцето бъде хванато, всички играчи, които имат на своя жетон храна, съответстваща на заграждението, могат да го обърнат. Първият играч, който събере пет жетона, печели! Ако няколко играчи успеят да го направят в един и същи рунд, те си поделят победата!

© 2013 / 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service



© 2026 Mojang AB. Всички права запазени. Minecraft, логото на Minecraft, логото на Mojang Studios и логото на Creeper са търговски марки на групата компании Microsoft.

Autor: Peter-Paul Joopen · Ilustrații: Fiore GmbH
Conducere artistică și design: Alex Land · Randări: Andreas Resch
Pregătire tehnică: Ina Franz · Redacție: Stephanie Korupp

PURCELUȘUL TĂU A FUGIT!

Aleargă ca o nebună pe ferma ta! O vei putea prinde înainte să o pierzi?

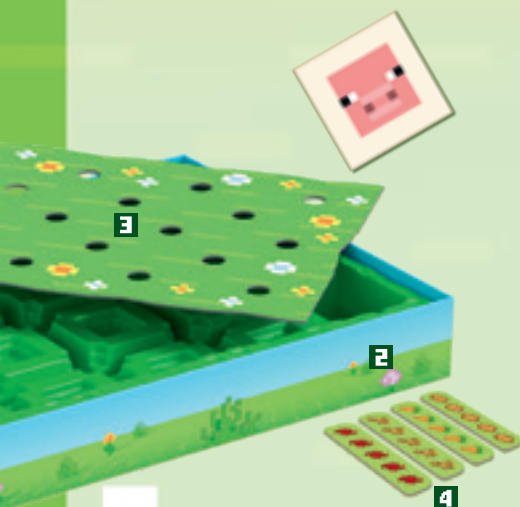
Repede, atrage porcușorul în ȋarc cu deliciul lui preferat! Aruncă zarul pentru a vedea ce garduri poți roti. Așază-le cu istețime, astfel încât porcușorul să își găsească drumul spre ȋarcul tău. De fiecare dată când reușești să-l prinzi, câștigi un jeton.

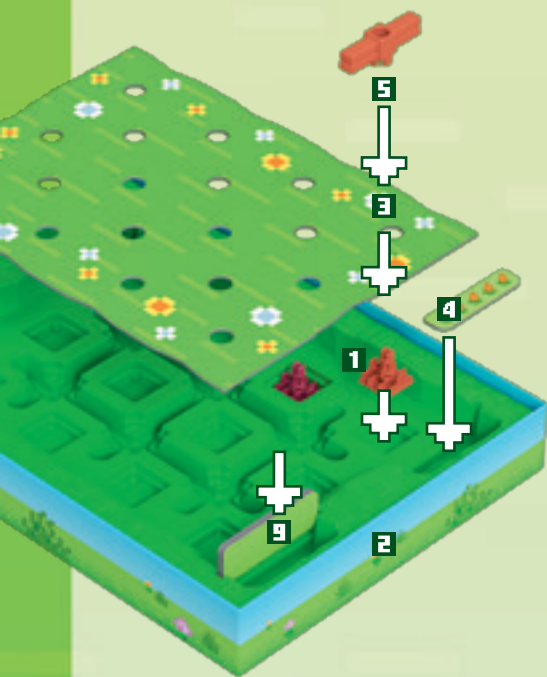
OBIECTIVUL JOCLUI

Primul jucător care adună
cinci jetoane-purceluși câștigă!

CONTINUT

- 1** 18 țărugi
- 2** 1 baza tablei de joc
- 3** 1 tablă de joc
- 4** 4 țarcuri
- 5** 18 garduri (**6 roșii, 6 maro, 6 galbene**)
- 6** 1 purceluș BrushBug®
- 7** 20 jetoane-purceluș
- 8** 1 zar
- 9** 2 porți



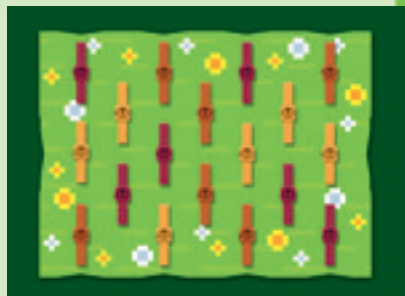
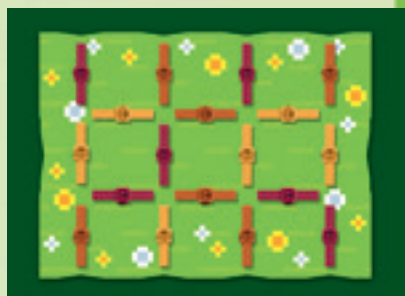


ÎNAINTE DE PRIMA PARTIDĂ

Roagă un adult să te ajute să pregătești jocul. Scoateți cu grijă toate elementele din planșele de carton.

Pentru a pregăti tabla de joc:

- Introdu **țăruișii 1** în cele 18 orificii ale **bazei tablei de joc 2**.
- Acoperă totul cu **cutabla de joc 3**.
- Așază **țarcurile 4** în cele patru compartimente din colțurile cutiei.
- Fixează **gardurile 5** de țăruiși, așa cum este arătat în imagine.



ÎNAINTE SĂ ÎNCEPI JOCUL

- Pregătește **purcelușul 6**, **jetoanele-purceluș 7** și **zarul 8**. Pentru versiunea de bază a jocului ai nevoie doar de fața din față a jetoanelor cu purceluș. Partea din spate a jetoanelor (cu un anumit tip de hrană) este folosită pentru varianta de joc „Purceluș zburdalnic” (vezi pag. 4).
- Fiecare jucător alege colțul cu țarcul în care se află mâncarea preferată a purcelușului. Acolo trebuie să atragi purcelușul pentru a câștiga jetoane. Dacă sunt mai puțin de patru jucători, folosiți **porțile 9** pentru a bloca țarcurile nefolosite. Puneți deoparte porțile care nu sunt necesare. Când joacă doar doi jucători, alegeți țarcurile aflate pe laturile opuse ale tablei de joc.
- Așezați toate **gardurile** astfel încât să formeze una dintre configurațiile de start prezentate aici, în partea dreaptă.

ÎNCEPE JOCUL!

1. ELIBEREZĂ PURCELUȘUL

Începe cel mai tânăr dintre jucători. Pornește purcelușul, glisând comutatorul de pe partea de jos, și așază-l în centrul tablei de joc.



2. ARUNCĂ ZARUL



Ce culoare a ieșit: **roșu, maro sau galben**? Rapid rotește gardul de aceeași culoare. De exemplu: dacă pe zar a apărut culoarea roșie, rotește **gardul roșu**.

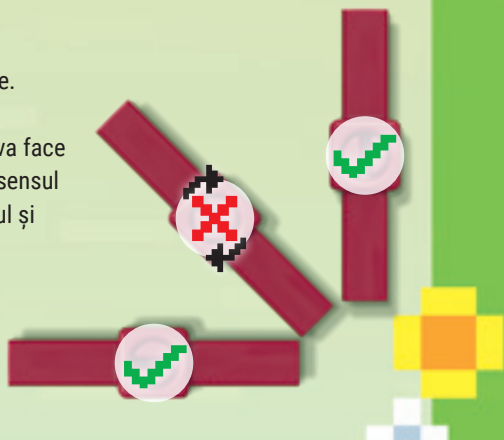
Dacă zarul arată semnul întrebării, trebuie să rotești rapid un gard de orice culoare — adică **roșu, maro sau galben**.

3. ROTEȘTE GARDUL

Rotește întotdeauna gardurile astfel încât să se fixeze.

Nu trebuie să fie așezate în unghi.

Nu aștepta prea mult cu rotirea gardurilor. Dacă cineva face asta foarte încet, îl puteți grăbi. Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic, iar următorul jucător aruncă zarul și rotește următorul gard.



4. PRINDE PURCELUȘUL

Purcelușul va alerga pe tabla de joc. Poți încerca să-l atragi în țarcul tău, rotind inteligent gardurile. Încearcă să-i schimbi traseul astfel încât să ajungă în țarcul tău. De îndată ce intră în țarc, jucătorul căruia îi aparține primește un jeton cu purceluș.

Pune purcelușul deoparte pentru un moment și readu toate gardurile într-una dintre pozițiile de start. Persoana care tocmai a câștigat jetonul începe o nouă rundă.

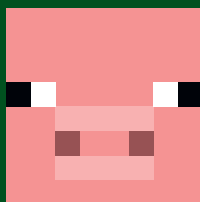
SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie atunci când unul dintre jucători adună primul cinci jetoane cu purceluși!



Sfaturi pentru purcelușul BrushBug® :

- Vă rugăm să păstrați purcelușul în ambalajul original.
- Nu îl lăsați să se blocheze în timpul rotirii gardurilor.
- Ajutați-l să se ridice dacă se răstoarnă.
- Dacă rămâne blocat într-un colț, împingeți-l ușor.
- Pentru curățare, opriți-l și scoateți bateriile. Ștergeți suprafața cu o cârpă uscată sau ușor umedă. Nu folosiți solvenți chimici. După ce este complet uscat, puteți reintroduce bateriile și utiliza dispozitivul.





VARIANTĂ DE JOC: PURCELUȘ ZBURDALNIC



Amestecați jetoanele astfel încât să fie vizibile doar fețele cu purceluși. Fiecare jucător trage un jeton cu purcelușla începutul jocului, în loc să aleagă un țarc. Verifică **partea din spate** a jetonului pe care l-ai tras. Pe aceasta se află unul dintre cele 4 tipuri de hrană corespunzătoare unui țarc. **Nu arăta jetonul tău celorlalți jucători!** Acum știi în ce țarc trebuie să ademeniști purcelușul în această rundă.



Respectând regulile standard, încearcă să ademeniști purcelușul în țarcul tău. Ai reușit să prinzi purcelușul? Arată celorlalți jucători jetonul tău cu partea ce indică tipul țarcului în sus, pentru a demonstra că purcelușul a ajuns în țarcul potrivit. Apoi întoarce jetonul pe partea cu purcelușul și păstrează-l. Acum ia un nou jeton și, fără să-l arăți celorlalți, privește partea cu hrana.

Mai mulți jucători pot avea același țarc. Când un purceluș este prins, toți jucătorii care au pe jetonul lor hrana corespunzătoare acelui țarc îl pot întoarce. Primul jucător care adună cinci jetoane câștigă! Dacă mai mulți jucători reușesc acest lucru în aceeași rundă, împart victoria!



© 2026 Mojang AB. Toate drepturile rezervate. Minecraft, logo-ul Minecraft, logo-ul Mojang Studios și logo-ul Creeper sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft.

© 2013 / 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
[ravensburger.com/service](https://www.ravensburger.com/service)