

Author: Peter-Paul Joopen · Artwork: Fiore GmbH
Art Direction & Design: Alex Land · Rendering: Andreas Resch
Technical Development: Ina Franz · Editor: Stephanie Korupp

YOUR PIG HAS ESCAPED!

*It's running around your farm at speed!
Can you catch it before you lose it?*

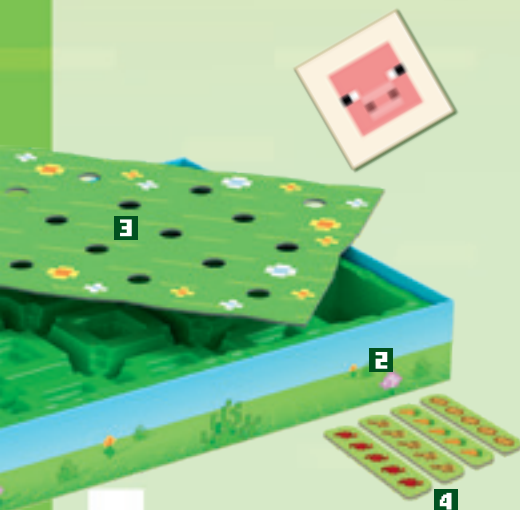
Quickly, lure the pig to your pen with its favorite food! Roll the dice to see which fences you can turn. Turn the fences wisely so the pig finds its way to your pen. Earn a token every time you successfully catch it.

AIM OF THE GAME

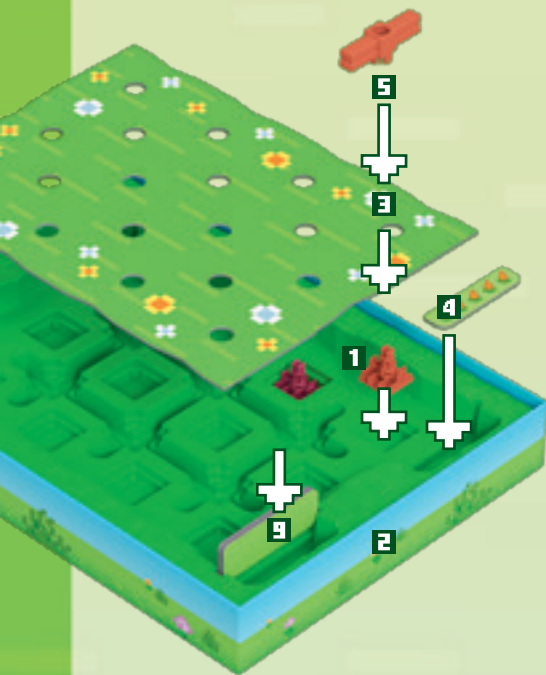
The first player to collect five pig tokens wins!

CONTENTS

- 1** 18 pegs
- 2** 1 box inlay
- 3** 1 game board
- 4** 4 pens
- 5** 18 fences
(6 crimson, 6 acacia, 6 bamboo)
- 6** 1 BrushBug® pig
- 7** 20 pig tokens
- 8** 1 die
- 9** 2 gates



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children under 3 years.

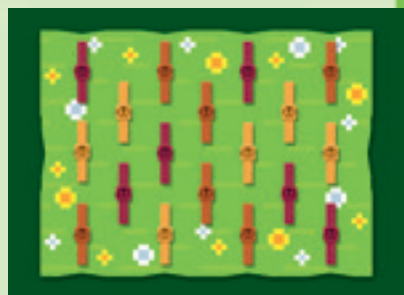
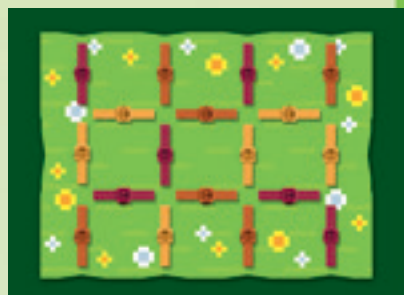


BEFORE YOUR FIRST GAME

Ask a grown-up to help you set up the game. Carefully remove all the pieces from the punchboards.

How to set up the game board:

- Position the **pegs 1** in the 18 indentations of the **box inlay 2**, as show in the illustrations on the left and below.
- Cover everything with the **playing board 3** over the top.
- Place the **pens 4** into the four compartments of the inlay at the corners of the game box.
- Attach the **fences 5** to the pegs as shown.



BEFORE YOU PLAY

- Have the **pig 6**, **pig tokens 7** and **die 8** ready. For the basic game, you only need the front side of the pig tokens (pig side). The back (food side) is for the play variation "Piggy Pandemonium" (see p. 4).
- Each player chooses a corner with a pen showing some of the pig's favourite food. This is where you must lure the pig to earn pig tokens. If there are less than four players, use a **gate 9** to block the pen(s) you're not using. Set any spare gates aside. With only two players, choose pens opposite from each other.
- Turn all of the **fences** to one of the starting positions shown here on the right.

2

BEGIN PLAYING!

1. SET THE PIG LOOSE

The youngest player starts. Turn the pig on with the switch on the underside and set it loose in the middle of the playing board.



2. ROLL THE DIE



*Did you roll a **crimson (red)**, **acacia (brown)** or **bamboo (yellow)** fence? Quickly turn a fence in this color.* For example: if you roll a **crimson (red)** fence, turn a **red fence**.



*Did you roll a **question mark**? Then turn **one** fence in the **color of your choice** – so either **crimson (red)**, **acacia (brown)** or **bamboo (yellow)**.*

3. TURN A FENCE

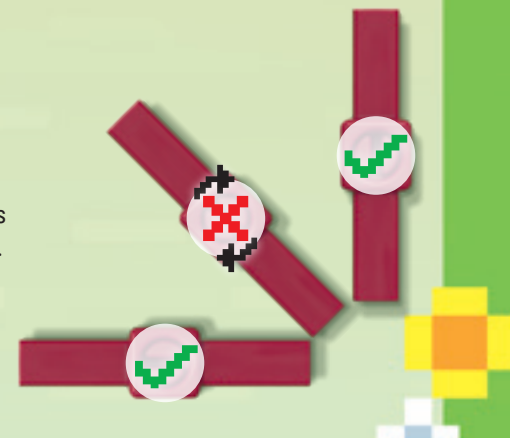
Always turn the fences so that they lock into place.

Don't leave them angled diagonally.

Don't wait too long to turn the fences.

If someone is too slow, then tell them to hurry up.

Play then continues in a clockwise direction and it is the next player's turn to roll the die and turn a fence.



4. CATCH THE PIG

The pig will run around the board. You can try to lure it into your pen by strategically turning the fences. Try to change its path so it ends up in your pen. As soon as it falls into a pen, the player who owns that pen receives a pig token.

Switch the pig off for a moment and set all of the fences back to one of the starting positions. The person who just earned a pig token begins the new round.

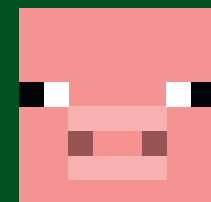
END OF THE GAME

The first player to collect five pig tokens wins!



Instructions for using the BrushBug® pig:

- Please store the pig in its original packaging.
- Don't get it jammed when you turn the fences.
- Help it get back on its feet if it falls over.
- If it gets stuck in a corner, give it a gentle nudge.
- To clean the device, please turn it off and remove the batteries. Wipe the surface with a dry or slightly damp cloth. Do not use chemical solvents. After the device is completely dry, the batteries can be put back in and the device can be used again.



3

PLAY VARIATION: PIGGY PANDEMONIUM

Shuffle the pig tokens with their pig sides showing. Each player draws a pig token at the start of the game instead of selecting a pen. Take a look at the **back** of the pig token you've drawn. It shows one of the 4 foods matching the pens. **Don't show your token to your fellow players!** Now you know which pen you must lure the pig into in this round.

Following the standard rules, try to lure the pig into your pen. Have you managed to catch the pig? Show your pig token with the pen side up to your fellow players to prove you've successfully caught the pig. Then turn your pig token to the pig side and keep it. Now take a new pig token and secretly look at the pen side.

Several players might have drawn the same pen. Once the pig has been caught, all of the players with the matching pen on their pig token can turn it over.

The first player to collect five pig tokens wins! If several players manage this in the same round, they share the victory!

© 2013 / 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 • Bicester • OX26 9QQ • GB
Ravensburger North America Inc.
PO Box 9333 • Seattle, WA 98109 • USA
ravensburger.com/service



© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang
Studios logo and the Creeper logo are
trademarks of the Microsoft group of
companies.

Autor: Peter-Paul Joopen · Artwork: Fiore GmbH
 Art Direction & Design: Alex Land · Rendering: Andreas Resch
 Technische Entwicklung: Ina Franz · Redaktion: Stephanie Korupp

DAS SCHWEIN IST AUSGEBÜXT!

Erstaunlich flink saust es über den Bauernhof. Schnappt es euch, bevor es entwischt!

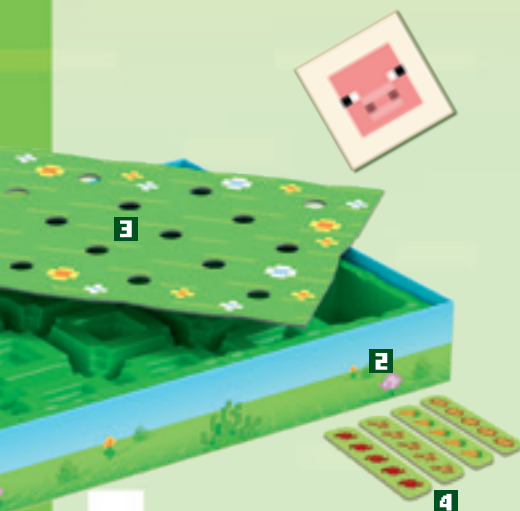
Lockt das wuselnde Schwein mit seinem Lieblingsfutter in den Stall! Der Würfel verrät euch, welchen Zaun ihr drehen dürft. Dreht clever an den Zäunen und fangt so das Schwein in eurem Stall. Für jeden erfolgreichen Fang gibt es einen Chip.

ZIEL DES SPIELS

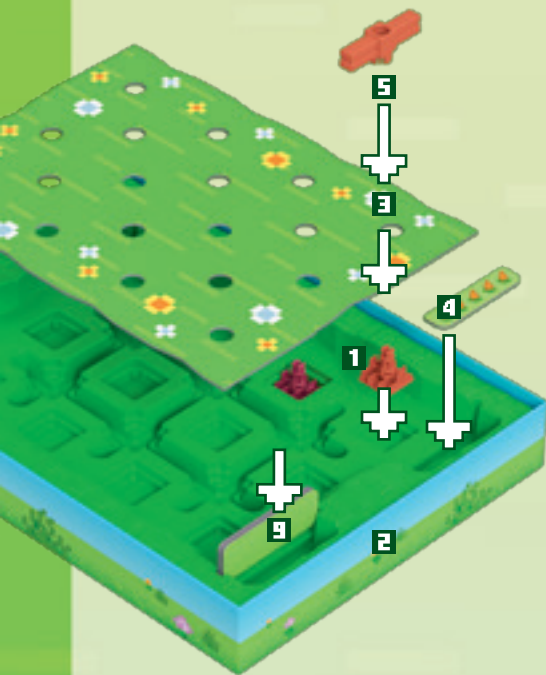
Wer zuerst fünf Schweine-Chips gesammelt hat, gewinnt!

INHALT

- 1** 18 Nieten
- 2** 1 Spielgerät
- 3** 1 Spielplan
- 4** 4 Ställe
- 5** 18 Zäune
- (6 Karmesin, 6 Akazie, 6 Bambus)
- 6** 1 BrushBug®-Schwein
- 7** 20 Schweine-Chips
- 8** 1 Würfel
- 9** 2 Gatter



**BRUSH
BUG**

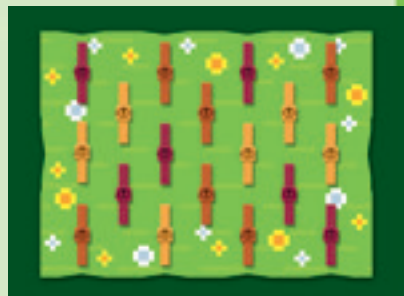
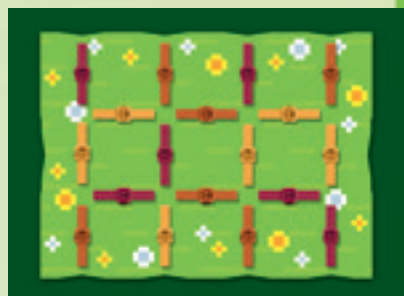


VOR DEM ERSTEN SPIEL

Bittet eine erwachsene Person, euch beim Aufbau zu helfen. Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln.

Der Spielplan wird wie folgt zusammengebaut:

- Drückt die **Nieten 1** in die 18 Vertiefungen des **Spielgerätes 2**.
- Deckt alles mit dem Spielplan **3** ab.
- Die **Ställe 4** legt ihr in die vier Fächer in den Ecken des Einsatzes.
- Steckt die **Zäune 5** entsprechend der Abbildung auf die Nieten.



BEVOR ES LOSGEHT

- Legt das **Schwein 6**, die **Schweine-Chips 7** und den **Würfel 8** bereit. Für das Grundspiel braucht ihr nur die Vorderseiten der Schweine-Chips (Schwein-Seite). Die Rückseite (Futter-Seite) wird für die Spielvariante „Das Futter-Durcheinander!“ (s. Seite 8) benötigt.
- Sucht euch jeweils eine Ecke mit einem Stall aus. Die Ställe zeigen ein Lieblingsfutter des Schweins. Das ist ab sofort der Stall, in den du das Schwein locken möchtest, um Schweine-Chips zu sammeln. Bei weniger als vier Mitspielenden verschließt ihr den Stall/die Ställe, für die niemand zuständig ist, mit einem **Gatter 9**. Überzählige Gatter werden nicht benötigt. Wählt bei zwei Mitspielenden am besten gegenüberliegende Ställe aus.
- Dreht alle **Zäune** in eine der rechts abgebildeten Startpositionen.

6

DAS SPIEL BEGINNT!

1. SCHWEIN STARTEN

Die jüngste Person beginnt. Schalte das Schwein mit dem Schalter auf der Unterseite ein und setze es in das Feld in der Mitte.



2. WÜRFELN



Zeigt der Würfel die Farbe eines **Karmesinzauns**, **Akazienholzzauns** oder **Bambuszauns**? Dann darfst du einen entsprechenden Zaun **zügig drehen**. Zeigt der Würfel z. B. **Karmesinrot**, darfst du einen **Karmesinzaun** drehen.



Zeigt der Würfel ein Fragezeichen? Jetzt darfst du einen **beliebigen Zaun** **zügig drehen**, egal ob **Karmesinzaun**, **Akazienholzzaun** oder **Bambuszaun**.

3. ZAUN DREHEN

Die Zäune müssen immer so weit gedreht werden, bis sie einrasten. Das bedeutet, sie dürfen nie schräg stehen. Lasst euch beim Drehen der Zäune nicht allzu viel Zeit. Wenn jemand zu lange trödelt, dürft ihr diese Person zur Eile auffordern.

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter und die nächste Person ist mit Würfeln und Zaun drehen dran.



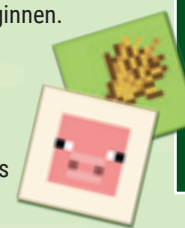
4. SCHWEIN FANGEN

Das Schwein wird über den gesamten Spielplan wuseln. Ihr könnt seinen Weg beeinflussen und es fangen, indem ihr die Zäune clever dreht.

Versucht den Weg so zu ändern, dass es in euren Stall fällt. Sobald es in einen Stall gelaufen ist, bekommt diejenige Person, der dieser Stall gehört, einen Schweine-Chip. Schaltet das Schwein kurz aus und dreht alle Zäune in eine der Startpositionen. Die Person, die den letzten Schweine-Chip gewonnen hat, darf in der nächsten Runde beginnen.

ENDE DES SPIELS

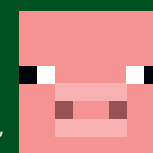
Wer zuerst fünf Schweine-Chips gesammelt hat, gewinnt!



7

Hinweis im Umgang mit dem BrushBug®-Schwein:

- Bitte bewahrt das Schwein in seiner Originalverpackung auf.
- Bitte quetscht es beim Drehen der Zäune nicht ein.
- Bitte helft ihm wieder auf die Beine, wenn es einmal umgefallen ist.
- Bitte schubst es leicht an, falls es sich in einer Ecke festgebissen hat.
- Zur Reinigung bitte das Gerät ausschalten und die Batterien entfernen. Die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden. Nach dem vollständigen Trocknen können die Batterien wieder eingelegt und das Gerät verwendet werden.



SPIELVARIANTE: DAS FUTTER-DURCHEINANDER!



Mischt die Schweine-Chips mit der Vorderseite (Schweine-Seite) nach oben. **Zieht** dann alle jeweils einen Schweine-Chip zu Beginn des Spiels, statt euch einen Stall auszusuchen. Schau dir **im Geheimen** die Rückseite (Futter-Seite) deines Schweine-Chips an. Jetzt weißt du, in welchen Stall du das Schwein in dieser Runde locken möchtest!



Der restliche Spielablauf ist mit dem Grundspiel identisch. Hast du es geschafft, das Schwein in deinen Stall zu locken? Zeige den anderen Mitspielenden das Futter auf der Rückseite deines Schweine-Chips, um zu beweisen, dass du das Schwein erfolgreich gefangen hast. Dann darfst du deinen Schweine-Chip auf die Schweine-Seite umdrehen und behalten. Ziehe dann wieder verdeckt einen neuen Schweine-Chip. Es kann passieren, dass mehrere Mitspielende dasselbe Futter gezogen haben. Wird das Schwein gefangen, dürfen alle mit dem passenden Futter auf ihrem Schweine-Chip diesen umdrehen. Wer zuerst fünf Schweine-Chips gesammelt hat, gewinnt! Schaffen das mehrere Personen in einer Runde, teilt ihr euch den Sieg.



© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang
Studios logo and the Creeper logo are
trademarks of the Microsoft group of
companies.

© 2013 / 2026

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

Auteur : Peter-Paul Joopen · Illustrations : Fiore GmbH
 Direction artistique et design : Alex Land · Rendu : Andreas Resch
 Développement technique : Ina Franz · Rédaction : Stephanie Korupp

LE COCHON S'EST ÉCHAPPÉ !

Il fonce à travers la ferme à une vitesse étonnante ! Réussirez-vous à l'attraper avant qu'il ne dévore tout ?

Attirez le cochon vers votre enclos avec sa nourriture préférée ! Lancez les dés pour voir quelle clôture vous pouvez faire pivoter. Tournez astucieusement les clôtures pour l'amener jusqu'à votre enclos. À chaque fois que vous l'attraperez, vous gagnerez 1 jeton Cochon.

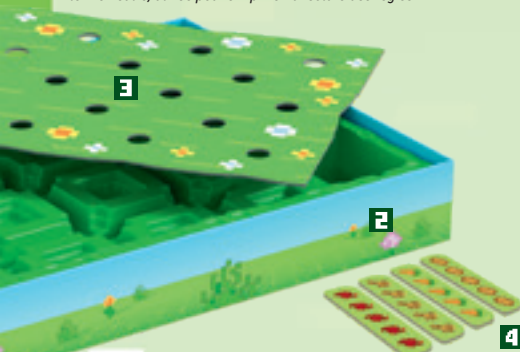
BUT DU JEU

Le premier joueur qui aura récupéré 5 jetons Cochon remportera la partie !

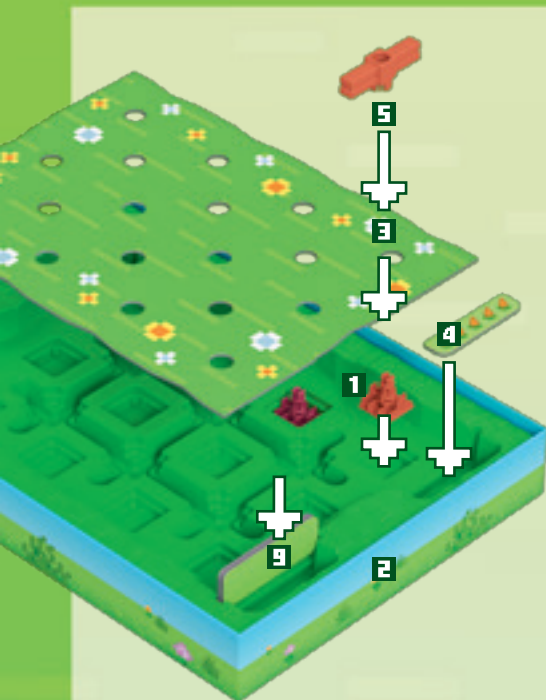
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

CONTENU

- 1** 18 rivets
- 2** 1 insert
- 3** 1 plateau de jeu
- 4** 4 réglettes Nourriture
- 5** 18 clôtures
(6 carmin, 6 acacia, 6 bambou)
- 6** 1 Cochon BrushBug®
- 7** 20 jetons Cochon
- 8** 1 dé
- 9** 2 planches



⚠ ATTENTION:
RISQUE D'ASPHYXIE - Petites pièces.
 Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

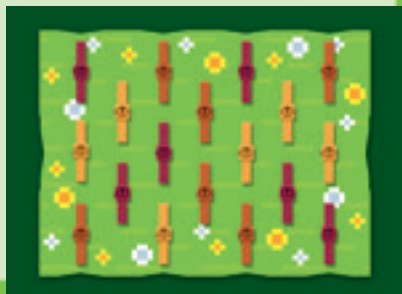
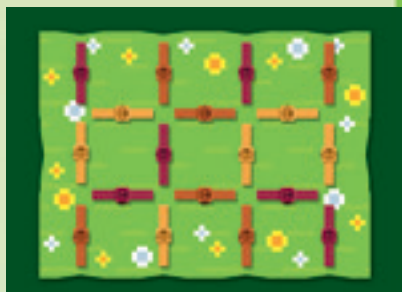


AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Demandez à un adulte de vous aider à installer le jeu. Détachez soigneusement le matériel des planches prédécoupées.

Mise en place du plateau :

- Insérez les **rivets 1** dans les 18 trous de l'**insert 2**.
- Couvrez tout avec le **plateau de jeu 3** Exagéré.
- Placez les **réglettes Nourriture 4** dans les 4 compartiments de l'insert, aux coins de la boîte.
- Fixez les **clôtures 5** sur les rivets, comme indiqué.



AVANT DE COMMENCER

- Gardez le **cochon 6**, les **jetons Cochon 7** et le **dé 8** à portée de main. Pour la règle de base, vous n'utilisez que le recto des jetons Cochon (face Cochon). Le verso (face Nourriture) est destiné à la variante « Porc Épique » (voir p. 12).
- Choisissez chacun un coin du plateau avec un enclos indiquant la nourriture préférée du cochon. C'est là que vous devez attirer le cochon pour gagner des jetons Cochon. À moins de 4 joueurs, bloquez l'accès aux enclos non utilisés à l'aide d'une **planche 9**. Laissez les autres de côté. À 2 joueurs, choisissez des enclos diagonalement opposés.
- Tournez toutes les **clôtures** selon l'une des configurations de départ indiquées ci-contre.

10

C'EST PARTI !

1. LÂCHER LE COCHON !

Le plus jeune joueur commence. Il allume le cochon à l'aide de l'interrupteur situé en dessous et le lâche au centre du plateau.



2. LANCER LE DÉ



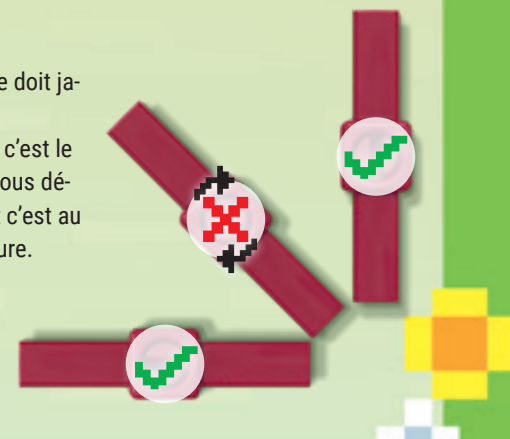
Si le dé indique la couleur d'une clôture **Carmin (rouge)**, **acacia (marron)** ou **bambou (jaune)**, tournez rapidement 1 clôture de la couleur correspondante. Exemple : Si vous obtenez **carmin** au dé, tournez une **clôture carmin**.

Si le dé indique un point d'interrogation, tournez alors 1 clôture de la couleur de votre choix, donc soit **carmin**, soit **acacia**, soit **bambou**.

3. TOURNER UNE CLÔTURE

Tournez toujours une clôture jusqu'à un cran ; elle ne doit jamais être oblique.

Ne perdez pas trop de temps à tourner la clôture. Si c'est le cas, les autres joueurs peuvent vous demander de vous dépêcher. La partie se poursuit dans le sens horaire et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner une clôture.



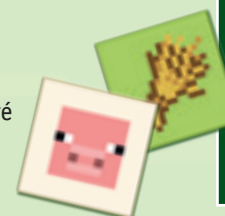
4. ATTRAPER LE COCHON

Le cochon court sur tout le plateau. Vous pouvez influencer son déplacement et l'attraper en tournant astucieusement les clôtures. Essayez de modifier le parcours de manière à l'attirer dans votre enclos. Dès qu'il est tombé dans un enclos, son propriétaire gagne un jeton Cochon.

Éteignez le cochon quelques instants et tournez les clôtures dans l'une des configurations de départ. Le joueur qui a gagné jeton Cochon précédent entame la manche suivante.

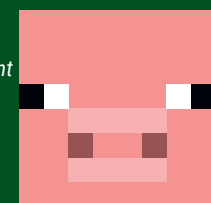
FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a récupéré 5 jetons Cochon, il remporte la partie !



Conseils de manipulation du cochon BrushBug® :

- Conservez le cochon dans son emballage d'origine.
- Ne l'écrasez pas en tournant les clôtures.
- Remettez-le sur ses pattes s'il tombe.
- Poussez-le légèrement s'il reste coincé dans un coin.
- Pour nettoyer le cochon, éteignez-le et retirez les piles. Essuyez la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide. N'utilisez aucun produit chimique. Une fois complètement sec, remettez les piles en place. Vous pouvez de nouveau utiliser le cochon.



11

VARIANTE : PORC ÉPIQUE

Mélangez les jetons cochon, face visible. Chaque joueur pioche un jeton cochon au début du jeu au lieu de choisir une réglette.

Jetez un œil à **dos** du jeton cochon que vous avez pioché. Il représente l'un des 4 aliments correspondant aux réglettes.

Ne montrez pas votre jeton aux autres joueurs ! Vous savez maintenant dans quel enclos vous devez attirer le cochon lors de cette manche.

Le déroulement de la partie reste identique au jeu de base. Dès que vous avez réussi à attirer le cochon dans votre enclos, montrez votre jeton Cochon aux autres pour leur prouver que vous avez réussi. Puis retournez-le face Cochon visible et gardez-le devant vous. Piochez ensuite un nouveau jeton Cochon et consultez secrètement son verso.

Il se peut que plusieurs joueurs aient pioché le même enclos. Lorsque le cochon a été capturé, tous les joueurs qui possèdent l'enclos correspondant peuvent retourner leur jeton Cochon. Le premier joueur à avoir récupéré ainsi 5 jetons Cochon l'emporte ! En cas d'égalité lors de la même manche, les joueurs ex aequo se partagent la victoire !



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



Adresses sur quefairemesdechets.fr



© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang
Studios logo and the Creeper logo are
trademarks of the Microsoft group of
companies.

© 2013 / 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 • Bicester • OX26 9QQ • GB
Ravensburger North America Inc.
PO Box 9333 • Seattle, WA 98109 • USA
ravensburger.com/service

Autore: Peter-Paul Joopen · Illustrazioni: Fiore GmbH
 Direzione artistica e design: Alex Land · Rendering: Andreas Resch
 Sviluppo tecnico: Ina Franz · Redazione: Stephanie Korupp

IL TUO MAIALE È SCAPPATO!

Sta correndo a tutta velocità per la tua fattoria! Riuscirai a prenderlo prima che ti sfugga?

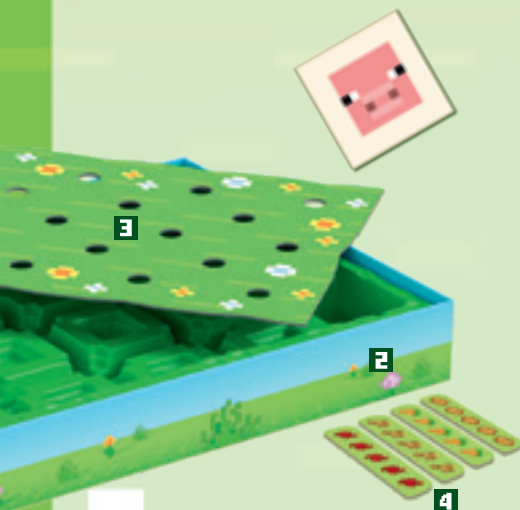
Attira rapidamente il maiale nel tuo recinto con il suo cibo preferito! Tira i dadi per vedere quali staccionate puoi ruotare. Gira le staccionate con astuzia in modo che il maiale trovi la strada per il tuo recinto. Guadagna un gettone ogni volta che lo catturi con successo.

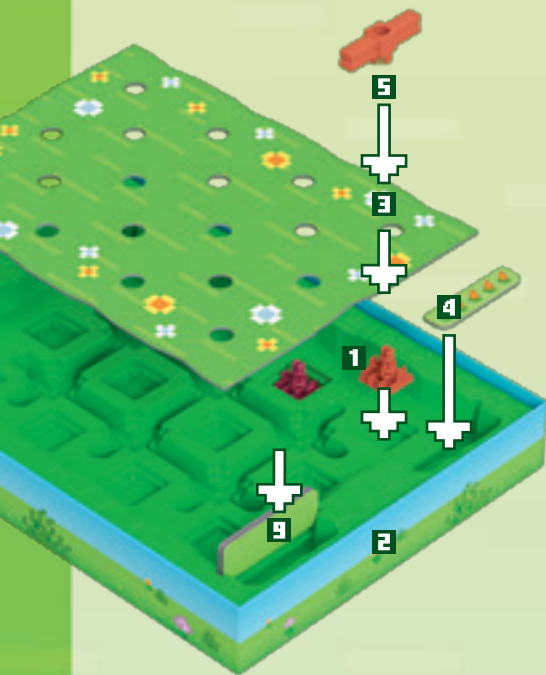
SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore a raccogliere cinque gettoni maiale vince!

CONTENUTO

- 1** 18 rivetti
- 2** 1 inserto sagomato
- 3** 1 tabellone
- 4** 4 recinti
- 5** 18 staccionate
(6 cremisi, 6 acacia, 6 bambù)
- 6** 1 Maialino BrushBug®
- 7** 20 gettoni maiale
- 8** 1 dado
- 9** 2 barriere



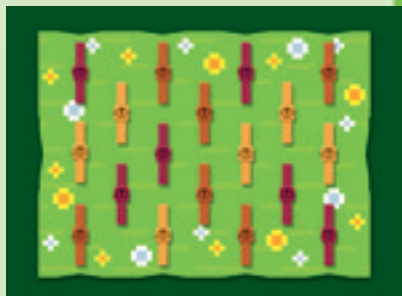
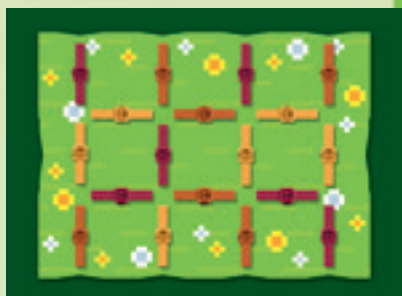


PRIMA DELLA TUA PRIMA PARTITA

Chiedi a un adulto di aiutarti a preparare il gioco. Rimuovi con attenzione tutti i pezzi dalle fustelle.

Come preparare il tabellone:

- Inserisci i **rivetti 1** nei 18 fori dell'inserto sagomato **2**.
- Copri tutto con il **tabellone 3**.
- Inserisci i **recinti 4** nei quattro scomparti agli angoli.
- Fissare le **staccionate 5** ai rivetti come illustrato.



PRIMA DI GIOCARE

- Tieni a portata di mano il **maiale 6**, i **gettoni maiale 7** e il **dado 8**. Per il gioco base, serve solo il lato anteriore dei gettoni maiale (lato maiale). Il retro (lato cibo) è per la variante di gioco "Pandemonio Maialesco" (vedi pag. 16).
- Ogni giocatore sceglie un angolo, che contiene un recinto che raffigura uno dei cibi preferiti del maialino. È lì che dovreste attirare il maialino per guadagnare i gettoni maiale. Se i giocatori sono meno di quattro, utilizzate una delle **barriere 9** per bloccare il recinto o i recinti che non si utilizzano. Mettere da parte le barriere in eccesso. Se si gioca in due, scegliete dei recinti situati uno di fronte all'altro.
- Ruotate tutte le **staccionate** in una delle posizioni di partenza mostrate qui a destra.

INIZIA A GIOCARE!

1. LIBERA IL MAIALE

Inizia il giocatore più giovane. Accende il maialino premendo l'interruttore situato sul lato inferiore e lo lascia libero al centro del tabellone.

2. TIRA IL DADO



*Hai ottenuto una staccionata **cremisi (rossa)**, **acacia (marro-ne)** o **bambù (gialla)**? Allora ruota subito una staccionata in questo colore. Ad esempio: se ottieni una staccionata **cremisi (rossa)**, ruota una **staccionata rossa**.*

*Hai ottenuto un punto interrogativo? Allora ruota una staccionata in un colore a tua scelta – quindi **cremisi (rosso)**, **acacia (marrone)** o **bambù (gialla)**.*

3. RUOTA UNA STACCIONATA

Assicurati sempre di ruotare le staccionate in modo che si blocchino in posizione. Non lasciarle inclinate in diagonale. Non aspettare troppo a lungo prima di girare le staccionate. Se qualcuno è troppo lento, digli di sbrigarsi. Il gioco prosegue poi in senso orario ed è il turno del giocatore successivo di tirare il dado e ruotare una staccionata.



4. CATTURA IL MAIALE

Il maiale correrà lungo il tabellone. Puoi provare ad attirarlo nel tuo recinto ruotando strategicamente le staccionate. Cerca di deviare il suo percorso in modo che finisca nel tuo recinto. Non appena entra in un recinto, il giocatore a cui appartiene quel recinto riceve un gettone maiale.

Spegni il maialino per un attimo e riporta tutte le staccionate in una delle posizioni iniziali. La persona che ha appena ottenuto un gettone maialino dà inizio al nuovo turno.

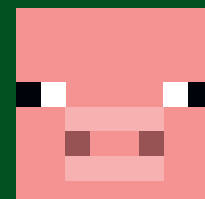
FINE DELLA PARTITA

Vince il primo giocatore che raccoglie cinque gettoni maiale!



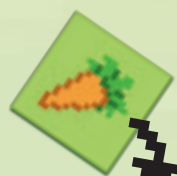
Istruzioni per l'uso del maialino BrushBug® :

- Si prega di conservare il maialino nella sua confezione originale.
- Fai attenzione a non incastrarlo quando ruoti le staccionate.
- Aiutalo a rimettersi in piedi se cade.
- Se si incastra in un angolo, dagli una leggera spinta.
- Per pulire il dispositivo, spegnerlo e rimuovere le batterie. Pulire la superficie con un panno asciutto o leggermente inumidito. Non utilizzare solventi chimici. Una volta che il dispositivo è completamente asciutto, è possibile reinserire le batterie e riprendere a utilizzarlo.



VARIANTE DI GIOCO: PANDEMONIO MAIALESCO

Mescola i gettoni maiale con il lato raffigurante il maiale rivolto verso l'alto. Ogni giocatore pesca un gettone maiale all'inizio del gioco invece di scegliere un recinto. Dai un'occhiata al **retro** del gettone maiale che hai pescato. Questo mostra uno dei 4 cibi corrispondenti ai recinti. **Non mostrare il tuo gettone agli altri giocatori!** Ora sai in quale recinto devi attirare il maiale in questo round.



Seguendo le regole standard, cerca di attirare il maiale nel tuo recinto. Sei riuscito a catturarlo? Mostra il lato nascosto del tuo gettone maiale agli altri giocatori per dimostrare di averlo catturato con successo. Poi gira il gettone sul lato del maiale e tienilo. Ora prendi un nuovo gettone maiale e guarda di nascosto il lato del recinto.

È possibile che più giocatori abbiano pescato lo stesso recinto. Una volta catturato il maiale, tutti i giocatori che hanno lo stesso recinto sul proprio gettone maiale possono rivelarlo. Il primo giocatore che raccoglie cinque gettoni maiale vince! Se più giocatori ci riescono nello stesso turno, si dividono la vittoria!



© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang
Studios logo and the Creeper logo are
trademarks of the Microsoft group of
companies.

© 2013 / 2026

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

Auteur: Peter-Paul Joopen · Illustraties: Fiore GmbH
 Art Direction & Ontwerp: Alex Land · Visualisatie: Andreas Resch
 Technische ontwikkeling: Ina Franz · Redactie: Stephanie Korupp

JOUW VARKE IS ONTSNAPT!

Het rent razendsnel over je boerderij! Kun je het vangen voordat je het kwijtraakt?

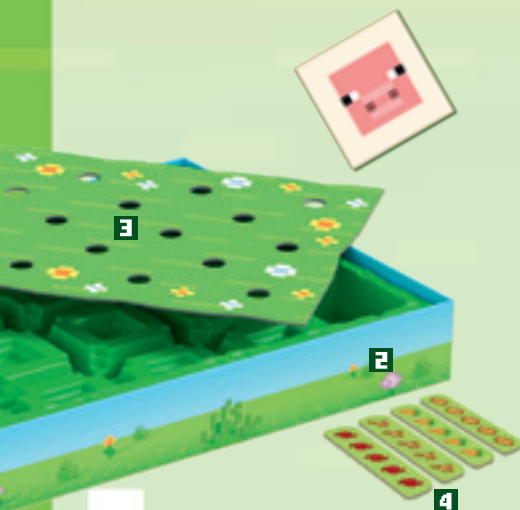
Lok het varken snel naar je hok met zijn favoriete eten! Gooi de dobbelsteen om te zien welke hekken je mag draaien. Draai de hekken slim, zodat het varken de weg naar je hok vindt. Verdien een fiche elke keer dat je het varken vangt.

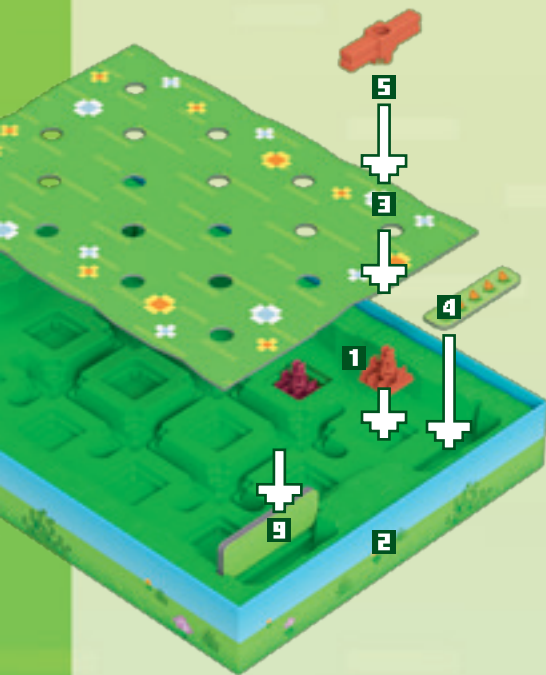
DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die vijf varkensfiches verzamelt, wint!

INHOUD

- 1** 18 pinnen
- 2** 1 doos inleg
- 3** 1 spelbord
- 4** 4 hokken
- 5** 18 hekken
(6 karmozijnrode, 6 acacia, 6 bamboe)
- 6** 1 BrushBug® varken
- 7** 20 varkensfiches
- 8** 1 dobbelsteen
- 9** 2 deuren



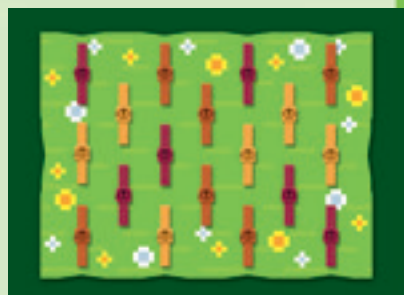
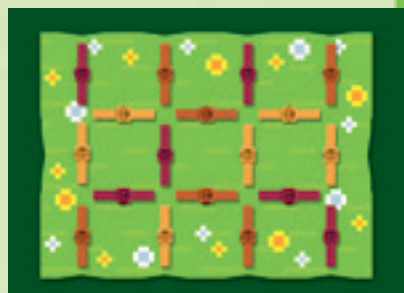


VOOR JE EERSTE SPEL

Vraag een volwassene om je te helpen het spel klaar te zetten. Haal alle onderdelen voorzichtig uit het karton.

Hoe zet je het speelbord op:

- Plaats de **pinnen 1** in de 18 uitsparingen van **de inleg van de doos 2**.
- Bedek alles met het **speelbord 3** dat je er bovenop legt.
- Plaats de **hokken 4** in de vier vakjes van de inleg in de hoeken van de speldoos.
- Bevestig de **hekken 5** op de pinnen zoals aangegeven.



VOORDAT JE GAAT SPELEN

- Leg het **varken 6**, de **varkensfiches 7** en de **dobbelsteen 8** klaar. Voor het basisspel heb je alleen de voorkant van de varkensfiches nodig (varkenskant). De achterkant (voedselkant) is voor de spelvariant "Piggy Pandemonium" (zie pag. 20).
- Elke speler kiest een hoek met een hok waarin een deel van het favoriete voer van het varken staat. Hier moet je het varken naartoe lokken om varkensfiches te verdienen. Als er minder dan vier spelers zijn, gebruik dan een **deur 9** om de hokken te blokkeren die je niet gebruikt. Leg eventuele reservehekken apart. Kies bij twee spelers hokken die tegenover elkaar liggen.
- Zet alle **hekken** in een van de beginposities die hier rechts worden weergegeven.

SPELVERLOOP

1. LAAT HET VARKEN LOS

De jongste speler begint. Zet het varken aan door de schakelaar aan de onderkant om te zetten en laat het los in het midden van het speelbord.



2. GOOI DE DOBBELSTEEN



*Heb je een **karmozijn(rood)**, **acacia(bruin)** of **bamboe(geel)** hek gegooit? Draai dan snel een hek in die kleur.*

*Bijvoorbeeld: als je een **karmozijn(rood)** hek gooit, draai dan snel een **rood hek**.*

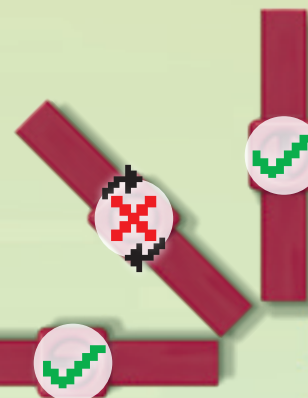


*Heb je een **vraagteken** gegooit? Draai dan één hek in de kleur naar keuze – dus of **karmozijn(rood)**, **acacia (bruin)** of **bamboe (geel)**.*

3. DRAAI EEN HEK

Zet de hekken altijd zo neer dat ze goed vastklikken. Laat ze niet schuin staan.

Wacht niet te lang met het omdraaien van de hekken. Als iemand te traag is, zeg dan dat hij of zij moet opschieten. Het spel gaat vervolgens verder met de klok mee en de volgende speler is aan de beurt om de dobbelsteen te gooien en een hek om te draaien.



4. VANG HET VARKEN

Het varken rent over het bord. Je kunt proberen het naar je hok te lokken door de hekken op de juiste manier te draaien. Probeer zijn route zo te veranderen dat het in jouw hok terechtkomt. Zodra het in een hok terechtkomt, krijgt de speler die eigenaar is van dat hok een varkensfiche.

Zet het varken even uit en zet alle hekken terug naar een van de beginposities. De speler die net een varkensfiche heeft verdiend, begint de nieuwe ronde.

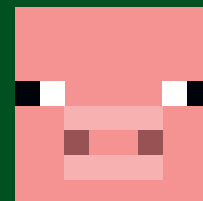
EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die vijf varkensfiches verzamelt, wint!



Gebruiksaanwijzing voor het BrushBug® varken:

- Bewaar het varken in de originele verpakking.
- Zorg ervoor dat het niet vastloopt als je de hekken draait.
- Help het weer overeind te komen als het omvalt.
- Als het in een hoek vast komt te zitten, geef het dan een voorzichtig duwtje.
- Om het apparaat schoon te maken, schakelt u het uit en verwijdert u de batterijen. Veeg het oppervlak af met een droge of licht vochtige doek. Gebruik geen chemische oplosmiddelen. Nadat het apparaat volledig droog is, kunt u de batterijen terugplaatsen en het apparaat weer gebruiken.



SPELVARIANT: PIGGY PANDEMONIUM

Hussel de varkensfiches met de varkenscant naar boven. Elke speler trekt aan het begin van het spel een varkensfiche in plaats van een hok te kiezen. Bekijk de **achterkant** van het varkensfiche dat je hebt getrokken. Daarop staat één van de 4 soorten voedsel die bij de hokken horen. **Laat je fiche niet aan de andere spelers zien!** Nu weet je naar welk hok je het varken in deze ronde moet lokken.



Probeer het varken volgens de standaardregels naar je hok te lokken. Is het je gelukt om het varken te vangen? Laat je varkensfiche met de zijde van het hok naar boven aan je medespelers zien om aan te tonen dat je het varken met succes hebt gevangen. Draai je varkensfiche vervolgens om naar de varkenscant en houd het bij je. Neem nu een nieuw varkensfiche en bekijk stiekem de zijde van het hok.

Het kan voorkomen dat meerdere spelers hetzelfde hok hebben getrokken. Zodra het varken is gevangen, kunnen alle spelers met het bijbehorende hok op hun varkensfiche deze omdraaien. De eerste speler die vijf varkensfiches verzamelt, wint! Als meerdere spelers dit in dezelfde ronde lukt, delen ze de overwinning!



© 2026 Mojang AB. Alle rechten voorbehouden. Minecraft, het Minecraft-logo, het Mojang Studios-logo en het Creeper-logo zijn handelsmerken van de Microsoft-bedrijvengroep.

© 2013 / 2026

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

¡Rápido, atrae el cerdo a tu corral con su comida favorita! Tira los dados para ver qué vallas puedes girar. Gíralas con habilidad para que el cerdo se dirija a tu corral. Ganas una ficha cada vez que lo captures con éxito.

CONTIENE

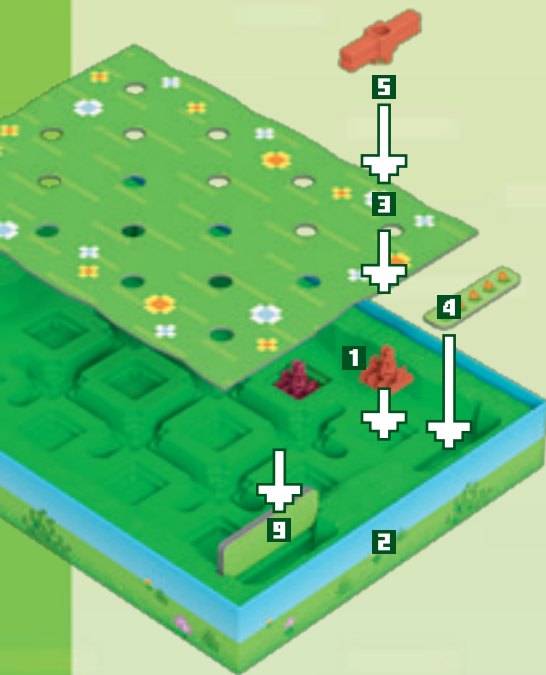
- 1** 18 estacas
- 2** 1 inserto de la caja
- 3** 1 tablero de juego
- 4** 4 corrales
- 5** 18 vallas

(6 escarlata, 6 de acacia, 6 de bambú)

- 6** 1 Cerdo BrushBug®
- 7** 20 fichas de cerdo
- 8** 1 dado
- 9** 2 puertas

- 6** 1 Cerdo BrushBug®
- 7** 20 fichas de cerdo
- 8** 1 dado
- 9** 2 puertas 



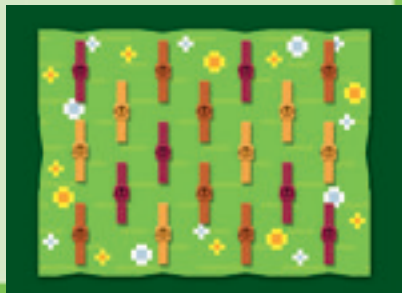
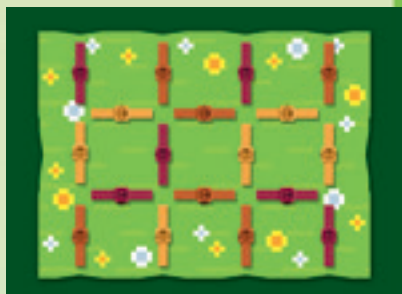


ANTES DE JUGAR

Pídele a un adulto que te ayude a montar el juego. Destroquelas con cuidado todas las piezas de los tableros perforados.

Cómo montar el tablero de juego:

- Coloca las **estacas 1** en las 18 hendiduras del **inserto de la caja 2**.
- Cúbrelas todo con el **tablero de juego 3** por encima.
- Coloca los **corrales 4** en los cuatro compartimentos del inserto que están en las esquinas de la caja.
- Acopla las **vallas 5** a las estacas tal y como se muestra.



ANTES DE JUGAR

- Tened a mano el **cerdo 6**, las **fichas de cerdo 7** y el **dado 8**. Para el modo básico solo necesitáis la parte frontal de las fichas de cerdo (cara del cerdo). La parte trasera (cara de la comida) es para la variante de juego «Pandemónium porcino» (ver pág. 24).
- Cada jugador elige una esquina en la que haya un corral que muestre alguna de las comidas favoritas del cerdo. Ahí es adonde debéis atraer al cerdo para ganar fichas de cerdo. Si sois menos de cuatro jugadores, usad una **puerta 9** para bloquear los corrales que no estéis usando. Dejad aparte las puertas que sobren. Si solo sois dos jugadores, elegid dos corrales que estén en lados opuestos.
- Colocad las **vallas** siguiendo uno de los patrones que se muestran a la derecha.

¡A JUGAR!

1. SOLTAD AL CERDO

Empieza el jugador más joven. Enciende el cerdo accionando el interruptor de la parte inferior y soltadlo en el centro del tablero de juego.

2. TIRAD EL DADO



¿Has sacado una valla **escarlata (roja)**, de **acacia (marrón)** o de **bambú (amarilla)**? Gira rápidamente una valla de ese color. Por ejemplo: si has sacado una valla **escarlata (roja)**, gira una **valla roja**.

¿Has sacado una **interrogación**? Entonces gira una valla del color de tu elección, es decir **escarlata (rojo)**, **acacia (marrón)** o **bambú (amarillo)**.

3. GIRAD UNA VALLA

Girad siempre las vallas de manera que se queden encajadas en el sitio. No las dejéis en un ángulo diagonal. No esperéis demasiado tiempo para girar las vallas. Si alguien tarda demasiado, decidle que se dé prisa. El juego continúa luego en el sentido horario y le toca al siguiente jugador tirar el dado y girar la valla.



4. ATRAPAD AL CERDO

El cerdo se irá moviendo por el tablero. Podéis girar las vallas de manera estratégica para atraerlo a vuestros corrales. Intentad cambiar su trayectoria para que acabe en vuestro corral. Cuando el cerdo acabe en un corral, el propietario del mismo obtiene una ficha de cerdo. Apagad el cerdo por un momento y volved a colocar todas las vallas en sus posiciones originales. El jugador que acabe de obtener una ficha de cerdo será el que comience la nueva ronda.

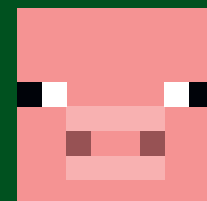
FIN DEL JUEGO

¡Gana el primer jugador en conseguir cinco fichas de cerdo!



Instrucciones de uso del cerdo BrushBug®:

- Por favor, guarda el cerdo en su embalaje original.
- No dejes que se atasque al girar las vallas.
- Vuelve a ponerlo de pie si se vuelca.
- Si se atasca en alguna esquina, dale un ligero empujón.
- Para limpiar el dispositivo, apágalo y quítale las pilas. Limpia la superficie con un trapo seco o ligeramente húmedo. No uses disolventes químicos. Cuando el dispositivo esté totalmente seco, vuelve a colocar las pilas en su sitio y entonces podrás usarlo de nuevo.



VARIANTE DE JUEGO: PANDEMÓNIOUM PORCINO

Baraja las fichas de cerdo con la cara del cerdo hacia arriba. Cada jugador roba una **ficha de cerdo** al empezar la partida en lugar de un corral. Echa un vistazo al **reverso** de la ficha de cerdo que has robado. Mostrará uno de los 4 alimentos que se corresponden con los corrales. **¡No se lo enseñes a los demás jugadores!** Ahora ya sabes a qué corral tienes que atraer al cerdo esta ronda.

Intenta atraer al cerdo a tu corral siguiendo las reglas estándar. ¿Has conseguido atrapar al cerdo? Muestra tu ficha de cerdo a los demás jugadores con la cara de la comida hacia arriba para demostrarles que lo has capturado. Después, dale la vuelta a tu ficha de cerdo a la cara del cerdo y quédatala. Luego, coge una nueva ficha de cerdo y mira en secreto la cara de la comida.

Es posible que varios jugadores roben la misma ficha de comida. Una vez el cerdo haya sido capturado, todos los jugadores que tengan el corral correspondiente en su ficha de cerdo pueden darle la vuelta.

¡Gana el primer jugador en obtener cinco fichas de cerdo! Si hay varios jugadores que lo consiguen en la misma ronda, ¡comparten la victoria!



© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang
Studios logo and the Creeper logo are
trademarks of the Microsoft group of
companies.

© 2013 / 2026

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

Autor: Peter-Paul Joopen · Ilustração: Fiore GmbH
 Direção artística e design: Alex Land · Renderização: Andreas Resch
 Desenvolvimento técnico: Ina Franz · Edição: Stephanie Korupp

O TEU PORCO FUGIU!

Está a correr a toda a velocidade pela tua quinta! Consegues apanhá-lo antes que escape de vez?

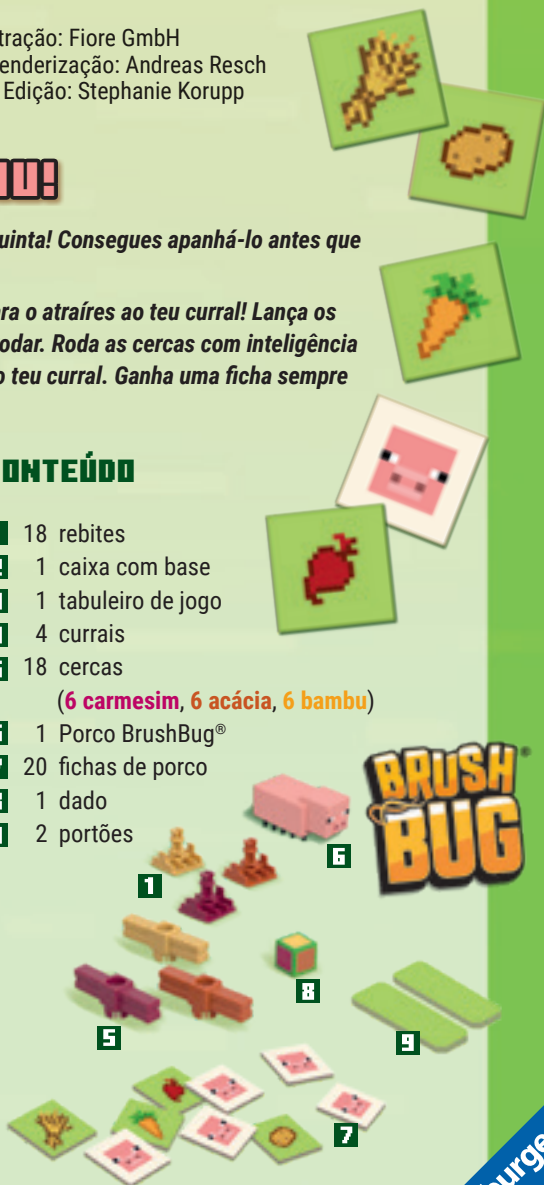
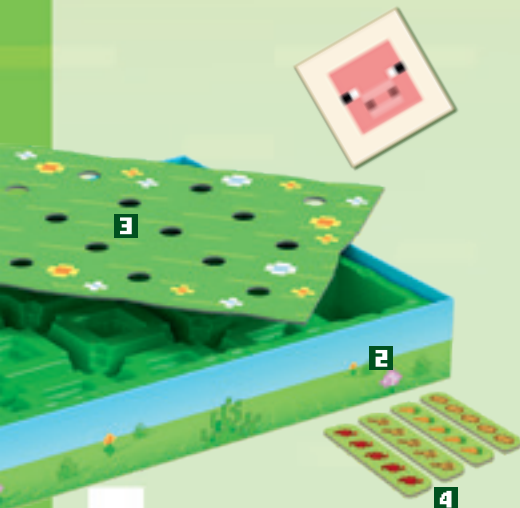
Rápido, usa a comida preferida do porco para o atraíres ao teu curral! Lança os dados para ver quais as cercas que podes rodar. Roda as cercas com inteligência para que o porco encontre o caminho até ao teu curral. Ganha uma ficha sempre que o consegues apanhar.

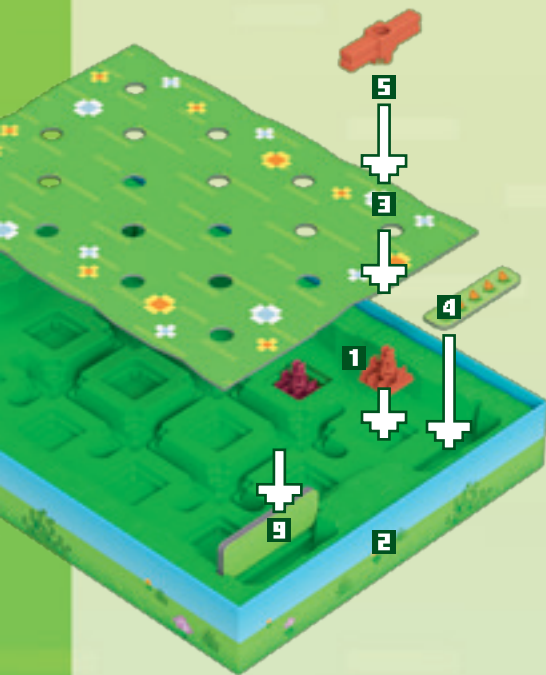
OBJETIVO DO JOGO

A primeira pessoa a apanhar cinco fichas de porco vence!

CONTEÚDO

- 1** 18 rebites
- 2** 1 caixa com base
- 3** 1 tabuleiro de jogo
- 4** 4 currais
- 5** 18 cercas
- (6 carmesim, 6 acácia, 6 bambu)
- 6** 1 Porco BrushBug®
- 7** 20 fichas de porco
- 8** 1 dado
- 9** 2 portões



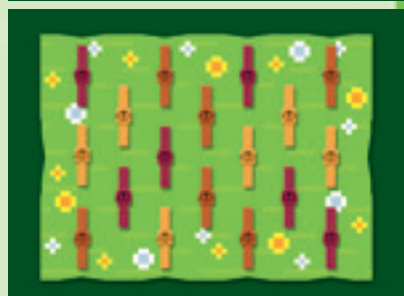
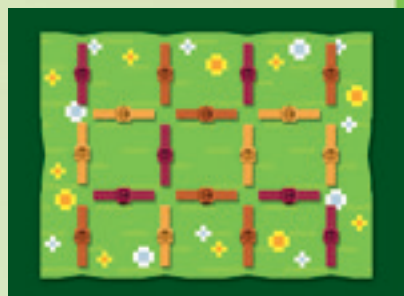


ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

Pede a um adulto para te ajudar a preparar o jogo. Destaca com cuidado todas as peças dos respetivos suportes.

Como preparar o tabuleiro de jogo:

- Coloca os rebites **1** nas 18 cavidades da base da caixa **2**.
- Cobre tudo colocando o tabuleiro de jogo **3** por cima.
- Coloca os currais **4** nos quatro compartimentos que se encontram nos cantos da base.
- Encaixa as cercas **5** nos rebites, conforme ilustrado.



ANTES DE JOGAR

- Coloca o porco **6**, as fichas de porco **7** e o dado **8** ao alcance. Na versão básica do jogo, só usas a face das fichas de porco (imagem de porco). O verso (imagem de comida) usa-se na variante "Piggy Pandemonium" (ver p. 28).
- Cada jogador escolhe um canto marcado com um curral que mostra um dos alimentos preferidos do porco. Atrai o porco para o canto para ganhar fichas de porco. Se houver menos de quatro jogadores, usa um portão **9** para bloquear o(s) curral(ais) que não for(em) utilizado(s). Coloca de lado os portões que sobrarem. Com apenas dois jogadores, escolhe currais em cantos opostos.
- Coloca todas as cercas numa das posições iniciais mostradas à direita.

COMEÇA A JOGAR!

1. SOLTA O PORCO

O jogador mais novo começa. Liga o porquinho acionando o interruptor na parte de baixo e solta-o no meio do tabuleiro.



2. LANÇA O DADO



Obtiveste uma cerca **carmim (vermelha)**, **acácia (castanha)** ou **bambu (amarela)**? Roda rapidamente uma cerca dessa cor.

Por exemplo: se o dado indica uma cerca **carmim (vermelha)**, roda uma cerca vermelha.

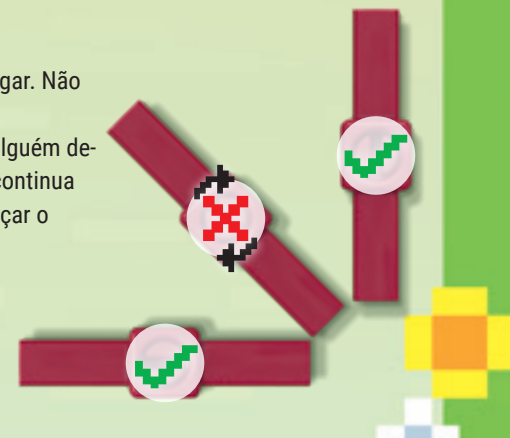


Obtiveste um ponto de interrogação? Então roda uma cerca de uma cor à tua escolha, seja **carmesim (vermelho)**, **acácia (castanho)** ou **bambu (amarelo)**.

3. RODA UMA CERCA

Gira sempre as cercas de modo que encaixem no lugar. Não as deixes inclinadas na diagonal.

Não esperes muito tempo para girar as cercas. Se alguém demorar demasiado, diz-lhe para se apressar. O jogo continua no sentido horário e é a vez do jogador seguinte lançar o dado e virar uma cerca.



4. APANHA O PORCO

O porco vai correr pelo tabuleiro. Podes tentar atraí-lo para o teu curral movendo as cercas estrategicamente. Tenta modificar o percurso para que o porco acabe no teu curral. Assim que ele entrar num curral, o dono desse curral recebe uma ficha de porco.

Desliga o porco por um momento e coloca todas as cercas de acordo com uma das posições iniciais. A pessoa que acabou de ganhar uma ficha de porco inicia a nova ronda.

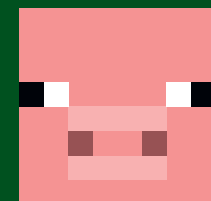


FINAL DA PARTIDA

O primeiro jogador a apanhar cinco fichas de porco ganha!

Instruções de utilização do porco BrushBug®:

- Guarda o porco na embalagem original.
- Não o deixes entalado quando rodases as cercas.
- Se ele tombar, levanta-o.
- Se ficar preso num canto, dá-lhe um empurrãozinho.
- Para limpar o aparelho, desliga-o e retira as pilhas. Limpa a superfície com um pano seco ou ligeiramente húmido. Não utilizes solventes químicos. Depois de o aparelho estar completamente seco, podes voltar a colocar as pilhas e utilizá-lo.



VARIANTE DO JOGO: PIGGY PANDEMONIUM

Mistura as fichas de porco com o lado do porco voltado para cima. Cada jogador tira uma ficha de porco no início da partida, em vez de escolher um curral. Dá uma olhadela ao verso da ficha de porco que tiraste. Ela mostra um dos 4 alimentos correspondentes aos currais. **Não deixes que os teus adversários a vejam!** Agora já sabes para qual curral tens de atrair o porco nesta ronda.

Tentar atrair o porco para o teu curral, seguindo as regras habituais. Conseguieste apanhá-lo? Vira a tua ficha de porco com o lado do alimento para cima para provar que conseguiste apanhar o porco. Depois, vira a ficha para o lado do porco e fica com ela. Agora, pega numa nova ficha de porco e olha secretamente para o lado do alimento. É possível que vários jogadores tenham o mesmo curral como objetivo. Assim que o porco for capturado, todos os jogadores cuja ficha de porco mostre o alimento correspondente podem virá-la. O primeiro jogador a reunir cinco fichas de porco ganha! Se vários jogadores o conseguirem na mesma ronda, partilham a vitória!



© 2026 Mojang AB. Todos os direitos reservados. Minecraft e os logótipos de Minecraft, Mojang Studios e Creeper são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft.

© 2013 / 2026

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