



HAPPY PIG\$



SZABÁLYOK

A játékban gazdák bőrébe bújtok, akik egy teljes évig disznókat nevelnek, hogy azután eladhassák őket a piacon. A saját tenyésztésű vagy vásárolt disznókat először fel kell hizlalni, hogy nyereséggel lehessen eladni őket. De vigyázzatok, mert az évszakok váltakozása sokminden más is megváltoztathat a tanyán!

TARTALOM

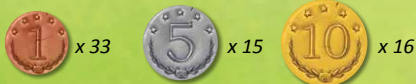
1 PÍAC TÁBLA



20 BÁNKJEGY



64 ÉRME



24 ÉVSZAK KÁRTYA 6 minden évszaktól



75 TÁRGY LAPKA



25 Oltás



25 Tápszer



25 Élet amulett

24 AKCIÓ LAPKA

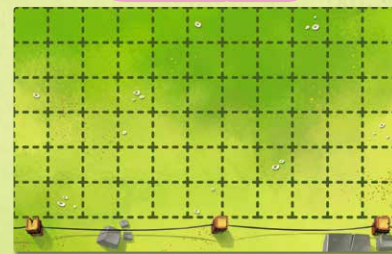
4 akció minden játékosnak



1. JÁTÉKOS JELZŐ



20 KARÁM TÁBLA



196 DÍSZNÓ LAPKA

egyik oldalán beoltva/másik oltás nélkül

50 Kismalacka (Piglet) 48 Süldő disznó (Small pig)



48 Felnőtt disznó (Average pig)

50 Hizott sertés (Big pig)



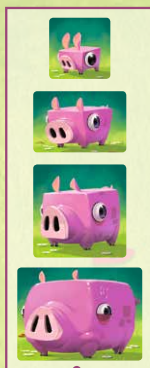
ELŐKÉSZÜLETEK

1 Tegyük a Piacot és a Karám lapkákat az asztal közepére!

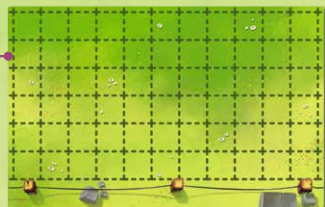
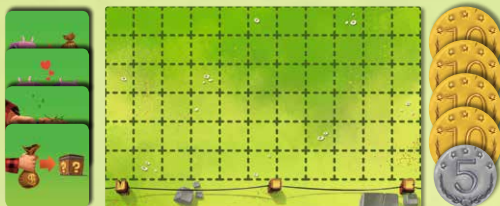
2 Minden játékos megkapja a saját színű Akció lapkáit, egy karámot, és pénzt \$45 értékben.



3 Rendezzük a disznókat méret szerint (Kicsi, Süldő, Felnőtt, Hízott), és tegyük őket is középre!



4 Ugyanígy rendezzük a Tárgy lapkákat is típus szerint (Oltás, Tápszer, Élet amulett). A Tárgyak, a Karámok és a Disznók együtt alkotják az Általános készletet.



5 Tegyük minden pénzt a Piac mellé!

4 Az a játékos, aki legjobban tud malacröfögést utánozni, maga elé rakja az 1. Játékos jelzőt.



7 Válogassuk szét fajtánként az Évszak kártyákat (tavasz, nyár, ősz, tél), majd minden fajtát keverjük meg!

Ezután tegyük vissza a dobozba minden évszaktól 2 kártyát véletlenszerűen - összesen 8 db-ot!

A megmaradókból egy paklit készítünk időrendben: tavasszal kezdve, majd nyár, ősz, tél. Ezt a paklit is helyezzük az asztal közepére, ahol mindenki elérí!

A JÁTÉK KEZDETE

Az 1. Játékosal kezdve óramutató járása szerinti sorrendben haladva minden játékos vásárolhat max. 5 dolgot az Általános készletből (disznót, tárgyat, vagy karámot). A vásárolt disznókat azonnal karámba kell rakni! A tárgyakat csak tegyük a saját karámunk mellé, míg a plusz karámokkal a meglévő karámunkat tudjuk bővíteni.

FIGYELEM: A disznók karámokba tör-, ténő elhelyezésekor figyelembe kell venni a karámokban lévő szabad helyeket!

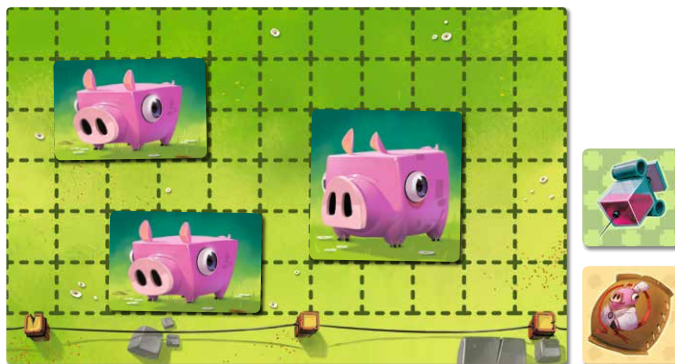
Egyetlen disznó lapka sem lóghat ki a karámból, és nem lóghatnak rá egymásra sem! A disznók bármikor átrendezhetőek, de ha egy játékos nem tudja ezen szabályok betartásával elhelyezni az állatait, akkor a felesleget vissza kell tenni az Általános készletbe!

PÉLDA

A játékos vesz:

- 2 Süldő disznót
- 1 Felnőtt disznót
- 1 Oltást
- 1 Tápszert

Ezeket például az alábbi módon tudja a játékos elrendezni →



A JÁTÉK MENETE

A játék körökből áll, minden körnek 5 fázisa van.

- 1 Évszak kártya felfordítása
- 2 Akció kiválasztása
- 3 Akciók felfedése
- 4 Cselekvés
- 5 Évszakra jellemző hatások

1. FÁZIS: ÉVSZAK KÁRTYA FELFORDÍTÁSA

Az 1. Játékos felfordítja az Évszak pakli legfelső kártyáját. Az Évszak kártyán szerepel, hogy abban a körben maximum hányszor lehet az egyes akciókat végrehajtani (a játékosok számától függetlenül).

Minden Évszak kártyán szerepel egy egyedi hatás is (a kártya alsó részén). Ha grafikont (📈) látunk, az árat módosító hatást jelent, mely a kör elejétől érvényben van. Egyéb hatásoknak viszont csak a kör végén van szerepe!

PÉLDA

Az alábbi nyári Évszak kártya alapján az Etetés akciót legfeljebb 8-szor lehet végrehajtani a körben, függetlenül attól, hogy hány játékos választja ezt.

PÉLDA

Ezen az Évszak kártyán lévő hatás (Szerelmi időszak) azt jelenti, hogy minden játékos kaphat egy Kismalacot minden pár termékeny (Felnőtt vagy Hízott) disznója után.



2.FÁZIS: AKCIÓ KIVÁLASZTÁSA

Minden játékos titokban kiválasztja egy akciókártyáját, melyet lefelé fordítva maga elé helyez.

Négyféle akcióból lehet választani:



ETETÉS: Eggyel növeli egy disznók méretét.

FIGYELEM: Ezt az akciót körönként csak egyszer lehet végrehajtani egy állatra! Nem etethetjük meg kétszer ugyanazt az állatot!

PÉLDA

Az Etetés akció vérehajtása után a játékos kicseréli Süldő disznóját az Általános készletből egy Felnőtt disznóra. Hízott disznót már nem lehet etetni, mert az már nem tud nagyobbra nőni!



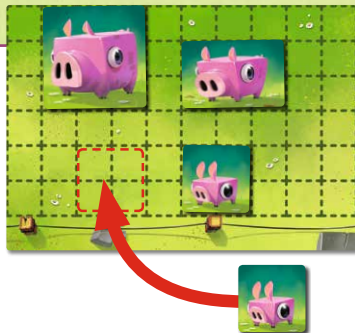
SZAPORÍTÁS: Egy termékeny disznó (Felnőtt vagy Hízott) egy Kismalacot hoz világra, melyet azonnal a karámba kell letenni.

FIGYELEM: Ezt az akciót körönként csak egyszer lehet végrehajtani egy disznóra! Nem szaporíthatjuk kétszer ugyanazt az állatot!



PÉLDA

A játékos Szaporítást választja. Mivel van egy Hízott disznója, ezért arra alkalmazva majd egy Kismalacot vehet el az Általános készletből, melyet a lehelyezési szabályoknak megfelelően tehet a karámba.

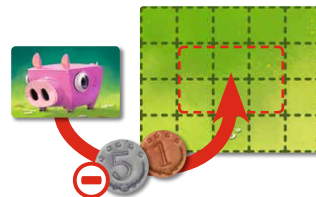


VÁSÁRLÁS: A piacon lehetőség van disznót, tárgyat vagy karám bővítést vásárolni – feltéve, hogy van elég pénzünk.

Miután kifizettük az árát, vegyük el a megfelelő lapkát az Általános készletből! A karámot egy másik karám mellé, a disznót valamelyik karámba, a tárgyat magunk elé rakjuk le!

PÉLDA

A játékos a Vásárlás akciót választotta. \$7 pénze van, ebből \$6-ért vásárol egy Süldő disznót, melyet elvesz az Általános készletből, és betesz a karámba.



ELADÁS: A piacon lehetőség van akár eladni is egy disznót a meghatározott áron.

Tegyük vissza az eladott disznót az Általános készletbe, és vegyük magunkhoz az eladási árnak megfelelő pénzmennyiséget!

PÉLDA

A játékos Eladás akciót választott. Visszatesz egy Hízott sertést az általános készletbe, és kap érte \$15 pénzt.



ÁRAK A PIACON (VÁSÁRLÁS ÉS ELADÁS)

A karám/bővítés ára a piacon:

- első karám: **ingyenes!**
- második karám: **\$10**
- harmadik karám: **\$15**
- negyedik karám: **\$20**
- minden további karám: **\$5-ral több az előzőnél.**



A disznók ára a piacon:

- Kismalac: **\$3**
- Süldő disznó: **\$6**
- Felnőtt disznó: **\$10**
- Hízott sertés: **\$15**

A tárgyak ára a piacon:

- Oltás: **\$1**
- Élet amulett: **\$1**
- Tápszer: **\$1**

3. FÁZIS: AKCIÓK FELFEDÉSE

A játékosok egyidejűleg felfedik az akció kártyáikat.

Az azonos akciót választó játékosoknak meg kell osztozni az adott körben végrehajtható adott akciók számán (amely érték az Évszak kártyán szerepel).

A szétosztás menete: az 1. Játékostól kezdődően órámutató járása szerint haladva minden érintett játékos kap egyet, amíg a pontok el nem fogynak.

PÉLDA

Az aktuális Évszak kártya azt mutatja, hogy 8 Etetés akció lehetséges a körben **(lásd lent!)**. Ha **csak egy játékos** választja az Etetést, akkor mind a 8 akciót ő hajthatra végre. Ha **két játékos** választja az Etetést, akkor mindkettőnek 4 Etetés jut.

Ha **három játékos** választja ezt az akciót, akkor **(lásd a példát oldalt!)**:

Kati és Marcsi fejenként 3-szor Etethet, míg Peti csak 2-szer Etethet a körben.



4. FÁZIS: CSELEKVÉS

Az 1. Játékosal kezdődően minden játékos annyiszor hajtja végre az általa választott akciót, ahány a szétsztás során az előző körben neki jutott.

A játékos el is passzolhat ebből egy vagy több akciót, melyért \$1 pénzbeli kompenzációt kap.

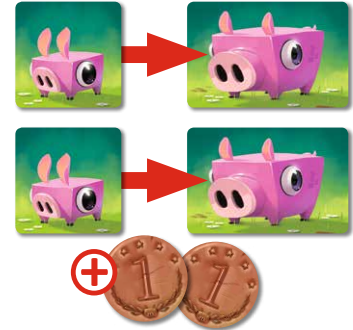
FIGYELEM: Ha a játékosok már megszokták és stabilan alkalmazzák az akciót, akkor a játékmenet gyorsítása érdekében az akciót javasolt egyidejűleg, önállóan végrehajtani.

PÉLDA

8x 

Az aktuális Évszak kártya szerint az Etetés akciót maximum 8-szor lehet végrehajtani. Ha két játékos választotta ezt az akciót, akkor mindkét játékos 4 állatát is megetetheti, eggyel-eggyel megnövelve ezek méretét.

Ha közülük valamelyik csak két disznót akar, vagy csak ennyit tud megetetni, akkor kap \$2-t is (lásd oldalt!), mielőtt a következő játékosra kerülne a sor.



5. FÁZIS: ÉVSZAKRA JELLEMZŐ HATÁSOK

A játékosok végrehajtják az Évszak kártyán lévő hatást a leírás alapján, majd a kör véget ér.

Az 1. Játékos továbbadja a jelzőjét a tőle balra ülő játékosnak. Új kör kezdődik az 1. fázissal.

AZ ÉVSZAKOK VÁLTOZÁSA

Amikor valamely évszak utolsó kártyáját is felfordították, akkor az adott kör végén Évszakváltásra kerül sor.

Az Évszakváltás speciális esemény, melynek során minden olyan állat elveszik, amely nincs beoltva.

Ezeket vissza kell tenni az Általános készletbe.

A játékosok az esetleg náluk lévő oltásokat még közvetlenül Évszakváltás előtt is felhasználhatják, ezzel csökkentve veszteségeiket.



Tavaszi



Nyári



Őszi



Téli



A játék akkor ér véget, ha az összes Évszak kártya elfogyott, és az utolsó kör is véget ért. Ekkor még egy utolsó Évszakváltás történik, ahol szintén minden olyan állat elveszik, amelyik nincs beoltva.

A JÁTÉK VÉGE

Eztuán minden játékos minden állatát értékesíti a piacon a megadott áron. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pénze van.

Döntetlen esetén minden tárgy és karám is értékesítésre kerül a piaci áron. Az a játékos nyer, akinek ezek után a legtöbb pénze van.



FELSZERELÉSI TÁRGYAK

Ha valamilyen felszerelési tárgyat vásárolunk a piacól, akkor tegyük a lapkát magunk elé a karámunk mellé!
Kizárólag a saját tulajdonunkban lévő tárgyakat használhatjuk fel, melyet használat után tegyünk vissza az Általános készletbe!



OLTÁS

Az oltással beolthatjuk egy állatunkat. A beoltott állatok nem pusztulnak el Évszakváltáskor. Miután beoltottunk egy állatot, fordítsuk át a kártyáját, hogy a beoltott oldala nézzen felfelé! Bármikor beolthatjuk állatainkat, még közvetlenül Évszakváltás előtt is! **Ha egy állat be van oltva, akkor már egész életére oltott lesz, akkor is, ha nőtt közben.**



TÁPSZER

A tápszerrel elérhetjük, hogy a választott állatunk eggyel nagyobbra nőjön. Ezt a felszerelési tárgyat csak Etetés akció közben használhatjuk, azaz a választott állat egy helyett két méretet fog nőni. **Csak Kismalacra és Süldő disznóra használhatjuk, mert a Felőtt disznó már csak egy méretet tud nőni!**



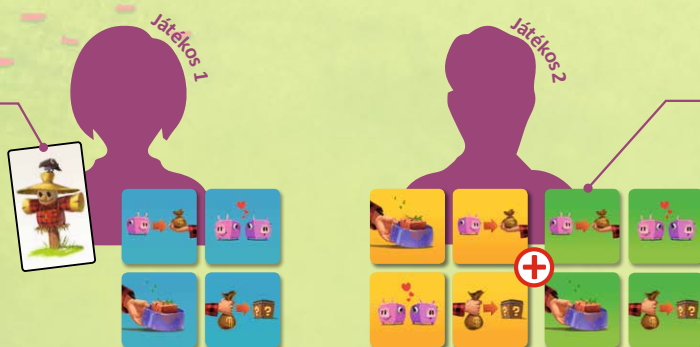
ÉLET AMULETT

Ez a tárgy Szaporítás akció közben használható. Lehetővé teszi, hogy az újszülött állat ne egy Kismalac legyen, hanem egyből Süldő disznó méretűként jöjjön világra.



2-JÁTÉKOS VERZIÓ

1 Az első játékos a szokásos módon megkapja az 1. Játékos jelzőt.



BY BRUNO CATHALA

2 A második játékos a saját színű akciókártyáin kívül egy harmadik színhez tartozó akciókártyákat is megkapja.

Amikor akciókártyát választ, akkor a semleges színű kártyákat birtokló játékos a saját akciója mellett választ egy semleges színű akciót is. A cél, hogy ezzel a semleges akcióval **megnehezítse ellenfele dolgát,**

hátha emiatt annak meg kell osztania akciópontjait. Amikor a választott semleges akcióval az ellenfelet sikerül hátráltatni, akkor a semleges paklit át kell adni a másik játékosnak, aki ugyanígy meg fogja próbálni

hátráltatni ellenfelét. A játékosok így módon folyamatosan adják-veszik a semleges paklit maguk között a játék végéig. A többi szabály változatlanul érvényes!

HALADÓ VÁLTOZAT

Ha a játékosok már gyakorlottan alkalmazzák a szabályokat, akkor játszhatjuk a játék haladó változatát is. Az alábbi két variációs lehetőséget egyikét vagy mindkettőt is alkalmazhatjuk a játék során.

A haladó változat szabályai megegyeznek az általános szabályokkal, csupán az első és második fázisban vannak eltérések:

1. FÁZIS VARIÁCIÓJA: ÉVSZAK KÁRTYA FELFORDÍTÁSA

A játék első fázisában az első játékos a legfelső Évszak kártyát felfordítva nem a paklira, hanem a pakli mellé teszi. A megszokott módon ez a kártya lesz érvényben ebben a körben. Ugyanakkor a következő Évszak kártyát is felfordítja, és azt teszi a pakli tetejére. Ezáltal a játékosok felkészülhetnek, hogy a következő fordulóban milyen akciókra számítsanak. A kör végén a felfordított kártyát tesszük a pakli mellé, az lesz aktív, és felfordítjuk a paklin a következő kártyát stb.

Aktív
Évszak
Kártya →



←
Következő
Évszak
Kártya

2. FÁZIS VARIÁCIÓJA: AKCIÓ KIVÁLASZTÁSA

A játék második fázisában az első játékos, miután kiválasztotta akciókártyáját, egyből meg is mutatja azt a többi játékosnak. A következő játékos ezután választja ki akciókártyáját, és szintén megmutatja azt. És így tovább, míg mindenki nem választott akciót.

A 3. fázisban így kimarad a felfedés, csak az akciópontok elosztása marad.



Minden akció kártya ↑
fel van fordítva!

KÉSZÍTŐK

Szerző: **KURAKI MURA** • Illusztráció: **BIBOUN**

Projektvezető: **LUDOVIC PAPAÏS** • Termékmenedzser US: **JEFF QUICK**

Fordítás: **DANNI LOE-STERPHONE** • Magyar fordítás: **sicc**

© 2016 IELLO USA LLC. Happy Pigs, IELLO, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.

©2016 KURAKI MURA. KURAKI MURA and its logo are registered trademarks of KURAKI MURA.

©2016 SWAN PANASIA. SWAN PANASIA and its logo are trademarks of SWAN PANASIA.

Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Made in Shanghai, China by Whatz Games.

Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789. Lot # HPEN122015

www.iellogames.com

info@iellogames.com



FOLLOW US ON

