



Ein Schweinemärchen

Es gab einmal eine Zeit, in der das traditionsreiche Historienspiel des Schweineschmeißens tatsächlich noch mit Original-Schweinen ausgeübt wurde. Jonas und Franzl, zwei der beliebtesten Wurf Schweine, waren es leid, ständig mit blauen Flecken an den peinlichsten Stellen herumzulaufen. Eines Tages kamen sie auf die Idee, kleine, niedliche Schweinchen zu entwerfen, die dann an ihrer Stelle geschmissen werden sollten. Nacht für Nacht schnitzten sie an den Minischweinchen, ganz nach ihrem Ebenbild. Schließlich, während sie eine Punktetabelle in den Pfahl eines Schweinepferches schnitzten, rief Jonas laut „So eine Schweinerei!“, und das war die Geburtsstunde des Spieles.

Das Spiel war bei den Einwohnern von Schweineland ein saumäßiger Erfolg. Jonas und Franzl in ihren Pferchen waren total überwältigt von den Folgen ihrer Idee. Sie wurden mit Ehrungen überhäuft und galten bald als gemachte Schweine. Aber niemals vergaßen sie die harten Zeiten, in denen sie noch Wurf Schweine waren und noch zu Lebzeiten vermachten sie ihr gesamtes Vermögen der Unfall-Klinik, in der man sich immer lebevoll ihrer blauen Flecken angenommen hatte. Wir hoffen, Sie mögen das Spiel von Jonas und Franzl. Denken Sie ab und zu mal an die beiden armen Schweine – und ihre blauen Flecken!

Ziel des Spiels

Alle Spieler schmeißen in jeder Runde beide Schweinchen und versuchen, saumäßig viele Punkte (die meisten) zu erreichen. Wer zuerst 100 Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielausstattung

1 Etui, 2 Schweinchen, 1 Wertungsblock, 2 Stifte.



Das Spiel

- Entfernen Sie das Deckblatt des Wertungsblocks. Es zeigt eine Übersicht der Punkte, die man pro Wurf erhält und kann im Spiel sehr nützlich sein.
- Ein Spieler wird (nur für das Spiel) zum „Schweinehirten“ befördert; seine Aufgabe ist es, die Punkte der einzelnen Spieler auf dem Wertungsblatt zu notieren.
- Ein Spieler fängt an, vielleicht, wer die schönsten Ohren hat? Der Startspieler nimmt beide Schweinchen in die Hand. Er wirft sie kurz in die Luft... dann werden seine Punkte gezählt. Die Anzahl der Punkte hängt davon ab, wie die Schweinchen landen.

SAU



1 Punkt

Beide Schweinchen liegen jeweils auf der gleichen Seite. (z.B.: Beide mit dem Punkt nach oben, oder beide mit der leeren Seite nach oben.)

FAULE SAU



0 Punkte

Jedes Schweinchen liegt auf einer anderen Seite. (Eines mit dem Punkt nach oben, das andere zeigt die leere Seite.) Diese Würfelrunde wird mit 0 Punkten gewertet.

HAXE



5 Punkte

Ein Schweinchen steht auf allen vier Füßen. (Das andere liegt auf der Seite – egal auf welcher.)

DOPPELHAXE



20 Punkte

Beide Schweinchen stehen auf ihren Füßen.

HALBE SUHLE



5 Punkte

Ein Schweinchen liegt auf dem Rücken und streckt die Füße in die Luft. (Das andere liegt auf der Seite – egal auf welcher.)

VOLLE SUHLE



20 Punkte

Beide Schweinchen liegen auf dem Rücken!

SCHNAUZE



10 Punkte

Ein Schweinchen steht auf beiden Vorderfüßen und der Schnauze. (Das andere liegt auf der Seite – egal auf welcher.)

VOLLE SCHNAUZE 40 Punkte



Beide Schweinchen stehen auf Schnauze und Vorderfüßen.

GULASCH



Jede Kombination aus HAXE, HALBE SUHLE, SCHNAUZE und BACKE, bei der die jeweiligen Punkte addiert werden. (z.B.: Haxe + Schnauze = 15 Punkte.)

BACKE



15 Punkte

Ein Schweinchen steht auf einer Backe und stützt sich auf einen Vorderfuß und ein Ohr. (Das andere liegt auf der Seite – egal auf welcher.)

SAUHAUFEN



Beide Schweinchen berühren sich in beliebiger Position. Der Spieler verliert alle Punkte, die er in den bisherigen Runden dieses Spieles erzielt hat. Der linke Nachbar setzt das Spiel fort.

DOPPELBACKE



60 Punkte

Beide Schweinchen stehen auf der Backe und strecken einen Fuß in die Luft!

SCHWEINEREI



Für Schweine ist das eine völlig unmögliche Position. Der Spieler muss sofort aus dem Spiel ausscheiden!

Fortgang des Spiels

Sobald die Punkte des Spielers notiert sind, muss er sich entscheiden, ob er seine Runde fortsetzt, also weiter „Schweine schmeißt“ (um zusätzliche Punkte zu gewinnen), oder ob er genug hat und aufhört. Nicht vergessen: Wer weitermacht, kann zwar Punkte dazugewinnen, er kann aber auch Punkte verlieren. Wer hat schon soviel Schwein?

Wer an der Reihe ist, kann in seiner Runde beliebig lange weiterwürfeln, bis:

1. Der Spieler aufhört und seine Punkte für diese Runde notieren lässt.
2. Der Spieler eine „Faule Sau“ wirft und für diese Runde „0“ Punkte erhält.
3. Der Spieler einen „Sauhaufen“ wirft und alle seine Punkte verliert, die er bisher in diesem Spiel angesammelt hat.

Hat ein Spieler seine Runde beendet, nennt der „Schweinehirte“ die erzielten Punkte dieser Runde und notiert sie. Dann setzt der linke Nachbar das Spiel fort.

Ende des Spiels

Der erste Spieler, der 100 Punkte erreicht, Gewinnt das Spiel!



Variante – für echte Schweinefans

Gespielt wird nach den bekannten Regeln. Sobald ein Spieler 20 oder mehr Punkte erreicht hat, darf er sich als Schweinehellseher betätigen – indem er laut „Tippschwein“ ruft.

Der Hellseher versucht vorherzusagen, in welcher Position die Schweinchen landen werden.

Wichtig: Als Hellseher dürfen sich nur Spieler betätigen, die nicht an der Reihe sind!

Um „hellzusehen“, muss ein Spieler laut „Tippschwein“ rufen, bevor der Spieler, der an der Reihe ist, die Schweine geschmissen hat. Wer zuerst gerufen hat, darf laut seinen Tipp abgeben!

Tritt das vorhergesagte Ergebnis ein:

Der Hellseher erhält die doppelte Punktezahl dieses Wurfes gutgeschrieben. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss die doppelte Punktezahl von seinem bisherigen Gesamtergebnis abziehen (maximal auf „0“, Minuspunkte gibt es nicht).

Ist die Vorhersage falsch:

Der Hellseher muss sich die doppelte Punktezahl von seinem Gesamtergebnis abziehen. Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält die doppelte Punktezahl dieses Wurfes gutgeschrieben.

Der Spieler, der dran ist, bleibt weiter an der Reihe, solange er es wünscht – entsprechend der Regeln des Basisspieles.



© 2001 David Moffat Enterprises.

Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Winning Moves.

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können

Art. Nr. 30089



Winning Moves Deutschland GmbH
Belsenplatz 2 • 40545 Düsseldorf