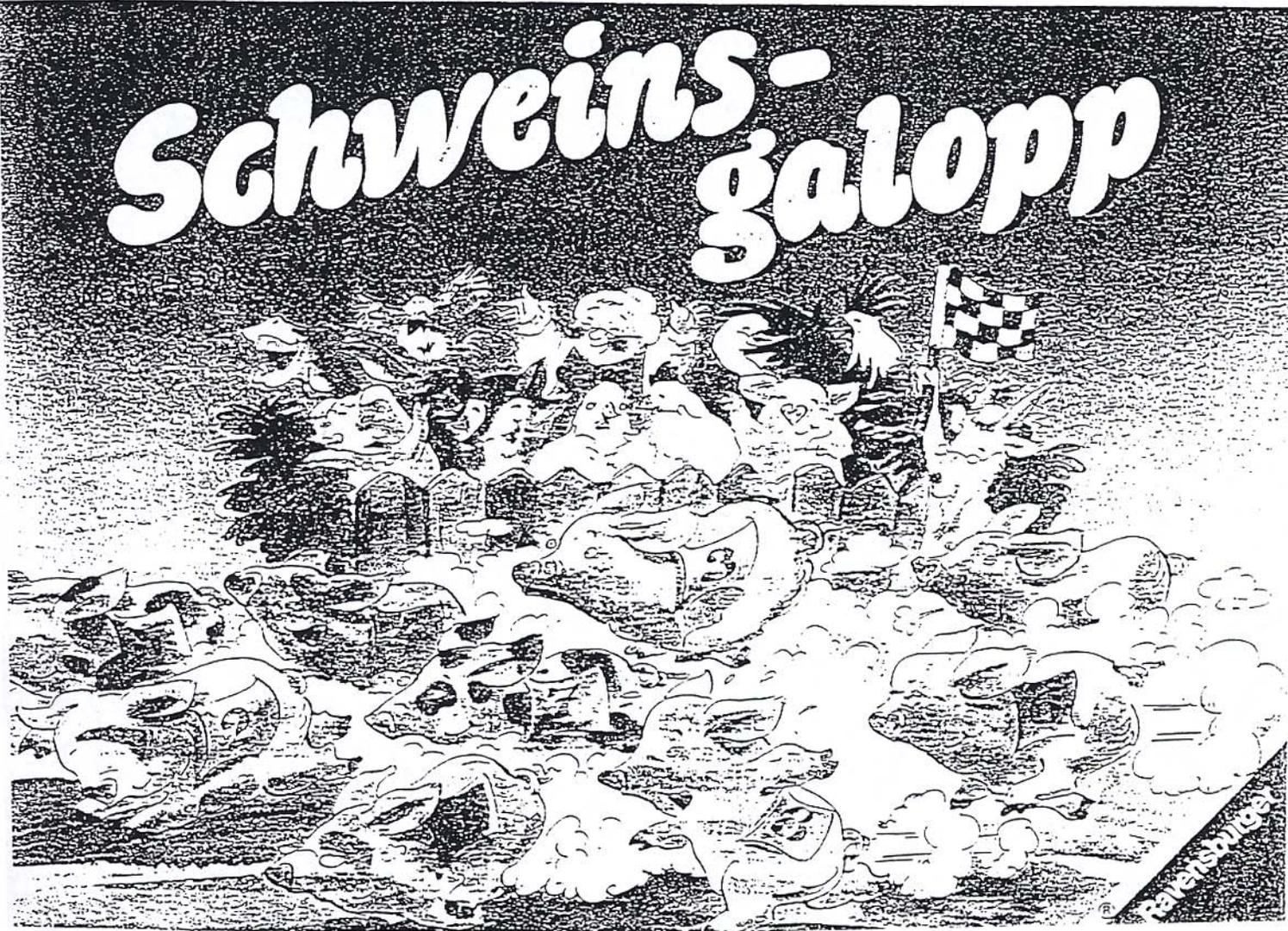
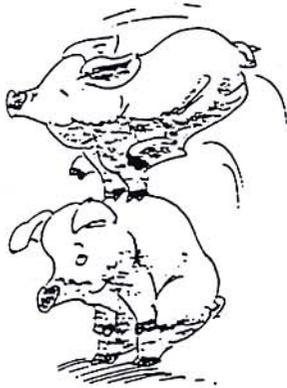


Schweins- galopp



Ravensburger



Ravensburger Spiele® Nr. 21 041 1

Autor: Heinz Meister

Illustration: Iskender Gider

Ein piffiges Wettrennen für 2 – 4 Spieler zwischen 6 und 12 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
5 Rennschweine
35 Rennkarten
50 Futterchips
1 Anleitung

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Rennkarten ein saumäßig gutes Rennen zu liefern und am Ende von drei Spielrunden die meisten Futterchips zu haben.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde müßt ihr vorsichtig die runden Futterchips aus der Stanztafel lösen. Sie werden dann als gemischter Haufen in die Mitte des Spielplans gelegt.

Nun werden die Rennkarten gut gemischt und jeder Spieler erhält 7 Stück. Die restlichen Karten werden verdeckt beiseitegelegt. Die Spieler halten die Karten verdeckt auf der Hand. Wer möchte, kann seine Karten nach Farben sortieren.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine der vier Spielplanecken und den dort abgebildeten Behälter, der im Laufe des Spiels hoffentlich mit vielen Futterchips gefüllt wird.

Die fünf Rennschweine werden **hintereinander** auf fünf **aufeinanderfolgende** Felder des Spielplans gestellt. Bei der ersten Spielrunde wird das erste Schwein auf das Feld vor der Ziege mit der Startfahne gestellt. Wichtig ist, daß beim Aufstellen kein Feld zwischen den Schweinen frei bleibt. Die Blickrichtung der Schweine entspricht der Laufrichtung im Uhrzeigersinn.



Und schon geht's im Schwein:sgalopp los!

Spielregel

Wenn einer der Spieler schon einmal auf einem Schwein geritten ist, darf dieser anfangen, ansonsten immer der Jüngste.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, und auch die Schweine werden auf der Rennbahn im Uhrzeigersinn gezogen.

Jedesmal, wenn man an der Reihe ist, darf man eine seiner Karten ausspielen und das farblich dazu passende Schwein auf das **nächste freie Feld** ziehen. Die



Farbränder der Karten entsprechen den Farben der Schweine. Ausgespielte Rennkarten sind für die jeweilige Runde aus dem Spiel.

Keinem Mitspieler „gehört“ eines der Schweine. Jeder darf jedes Schwein ziehen, vorausgesetzt er kann die passende Karte ausspielen.

Es gibt folgende drei Zugmöglichkeiten:



1. Das rote Schwein rückt innerhalb der Reihe um ein Feld auf das nächste freie Feld vor, wenn eine rote Karte ausgespielt wird.



2. Das blaue Schwein liegt schon in Führung. Trotzdem rückt es ein Feld vor, wenn eine blaue Karte ausgespielt wird.



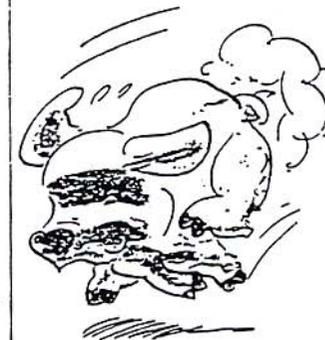
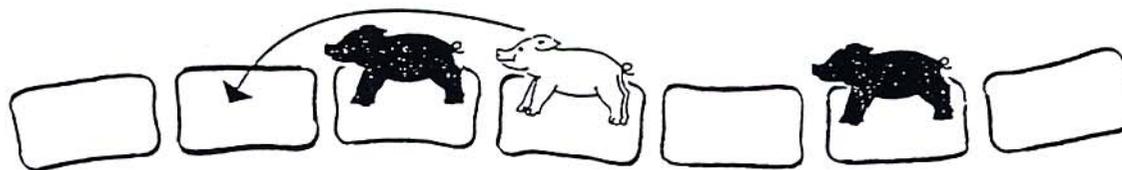


3. Das gelbe Schwein überspringt die vor ihm laufenden Schweine und stellt sich auf das nächste freie Feld, wenn eine gelbe Karte ausgespielt wird.

Das ist auch schon das Schwierigste an diesem Spiel, aber noch lange nicht das Wichtigste! Denn das sind die Futterchips, die in der Mitte des Spielplans liegen.

Die Futterchips

Einen Futterchip gibt es immer dann, wenn das Schwein, das man gezogen hat, am Ende des Zuges die Nase vorn hat und das Rennen anführt.





Der Spieler nimmt sich **einen** Futterchip und legt ihn in den Behälter in der Ecke des Spielplans, die er sich vor Spielbeginn ausgesucht hat.

Wichtig ist, daß den Spielern die Futterchips noch nicht endgültig gehören, solange sie in dem Behälter auf dem Plan liegen. Doch dazu später mehr.

Wenn ein Schwein auf ein freies Feld vorzieht, ohne daß es dadurch in Führung geht, gibt's (leider) auch keinen Futterchip.

Die Rundenabrechnung

Eine Spielrunde ist beendet, wenn alle Spieler ihre sieben Karten ausgespielt haben. Dabei ist die jeweils letzte Karte für jeden Spieler seine wichtigste. Denn nur wenn man mit seiner letzten Karte ein Schwein in Führung zieht, darf man sich einen Futterchip aus der Mitte vom Plan nehmen **und** alle bis dahin erspielten Futterchips in Sicherheit bringen. Dies geschieht einfach dadurch, daß man sie vom Plan aus seiner Ecke nimmt und vor sich auf den Tisch legt.

Wer mit seiner letzten Karte kein Schwein in Führung ziehen kann, hat Pech und muß alle Futterchips, die sich bis dahin in seiner Spielplanecke angesammelt haben, in die Mitte des Spielplans zu den übrigen Futterchips zurücklegen.
Trauergrunz!

Weitere Spielrunden

Weil das Spiel über drei Runden geht, werden die Schweine nach der ersten und zweiten Runde wieder in beliebiger Reihenfolge hintereinander aufgestellt. Auch die Karten werden schnell gemischt und neu verteilt.

Die Endabrechnung

Nach drei Spielrunden zählt jeder, wie viele Futterchips er insgesamt erspielt hat.

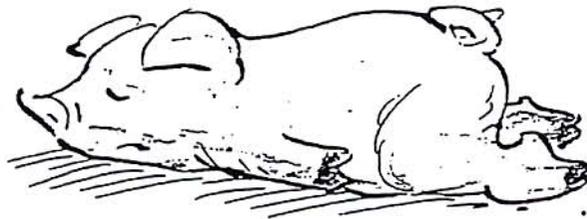
Ende des Spiels

Das Spiel ist nach drei Spielrunden beendet. Wer zum Schluß die meisten Futterchips hat, gewinnt das Spiel.

Freudengrunz.

Doch täuscht euch nicht: In diesem Spiel ist das Glück genauso wichtig wie ein wenig Cleverness! Wer gewinnt, hat eben auch „Schwein gehabt“.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg