

## SPIELENDE

Wenn alle Spieler ihre sieben Rennkarten ausgespielt haben, endet das Spiel. Der Spieler, der jetzt die meisten Futterchips besitzt, ist der Sieger! In diesem Spiel ist das Glück mindestens genauso ausschlaggebend wie ein wenig Cleverness! Wer gewinnt, hat eben auch „Schwein gehabt“.

### 1. VARIANTE

Vor Spielbeginn nimmt jeder Spieler, beim Startspieler angefangen, einen Futterchip aus der Mitte und legt ihn auf ein unbesetztes Streckenplättchen. Die vier Felder vor dem ersten Schwein müssen leer bleiben.

Der Spieler, der als erster ein Schwein auf ein Plättchen mit einem Futterchip zieht, darf den Chip zusätzlich zu seinem Belohnungschip nehmen.

### 2. VARIANTE FÜR DIE JÜNGEREN

Schweinsgalopp kann man mit folgender Änderung auch sehr gut mit jüngeren Kindern spielen: Unabhängig davon, ob sie mit ihrer letzten Karte ein Schwein in die erste Position bringen oder halten können, dürfen die jüngeren Kinder ihre Futterchips am Ende auf jeden Fall behalten.

**Autor:** Heinz Meister

**Grafik:** Franz Vohwinkel

© 2000 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Distribution in der Schweiz:

**Carletto AG**, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



# SCHWEINS- GALOPP



Bei diesem pffiffigen Wettrennen versucht jeder der 2 bis 5 Spieler mit seinen Rennkarten ein „saumäßig gutes“ Rennen zu liefern, um am Ende die meisten Futterchips zu haben.

## SPIELMATERIAL



35 Futterchips



27 Streckenplättchen (davon 3 auf einer Seite mit Startflagge)



1 Spielanleitung



5 Rennschweine (in 5 Farben)



40 Rennkarten (je 8 Karten in den 5 Farben der Rennschweine)

## SPIELVORBEREITUNG



- Die Futterchips werden in der Mitte des Spieltisches bereitgelegt.
- Die Streckenplättchen werden in beliebiger Reihenfolge im Kreis auf den Tisch gelegt. Die Plättchen müssen so herum gedreht werden, dass nur eine Startflagge sichtbar ist. Das ist die Rennstrecke.
- Der sauberste Spieler wird zum Startspieler ernannt. Er stellt die 5 Rennschweine hintereinander, in beliebiger Reihenfolge, auf fünf aufeinander folgende Plättchen der Rennstrecke. Dabei muss das vorderste Schwein links vor dem Plättchen mit der Startflagge stehen. Die Schweine werden so aufgestellt, dass ihr Kopf in Uhrzeigersinn steht. Die Laufrichtung ist immer im Uhrzeigersinn! **Achtung:** Die Spieler haben kein eigenes Schwein in „ihrer“ Farbe. Die Schweine werden von allen Spielern gezogen!
- Der Startspieler mischt die Rennkarten. Jeder Spieler erhält 7 Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt beiseitegelegt und für dieses Rennen nicht mehr benötigt.

## SPIELVERLAUF

### 1. Karte ausspielen

Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er eine seiner Karten ausspielen. Die Karte kommt auf den Ablagestapel.



### 2. Schwein ziehen

Der Spieler zieht das Schwein in der Farbe seiner ausgespielten Karte.



Er zieht das Schwein auf das nächste freie Streckenplättchen. Besetzte Plättchen überspringt er einfach. Wenn das Schwein andere Schweine überrundet, werden die überrundeten Schweine zur besseren Übersicht hingelegt.

### 3. Futterchip



Wenn das Schwein nach dem Ziehen an erster Stelle steht, erhält der Spieler zur



Belohnung einen Futterchip. Den Chip legt er vor sich ab. Wenn ein Spieler ein Rennschwein zieht, ohne dass es danach an erster Stelle steht, dann bekommt er auch keinen Futterchip.

**Hinweis:** Der Spieler bekommt auch dann einen Futterchip, wenn er das Schwein gezogen hat, das bereits an erster Stelle lag.

### Die letzte Rennkarte!

Die jeweils letzte Rennkarte ist für jeden Spieler seine wichtigste: Steht das Schwein, das er gerade gezogen hat, jetzt nicht an erster Stelle, hat er Pech und geht leer aus: Er muss alle seine Futterchips abgeben und zurück in die Mitte legen! Steht das Schwein aber an erster Stelle, erhält er wie gewohnt, einen Futterchip zur Belohnung. Außerdem darf er alle in dieser Runde gesammelten Futterchips behalten.