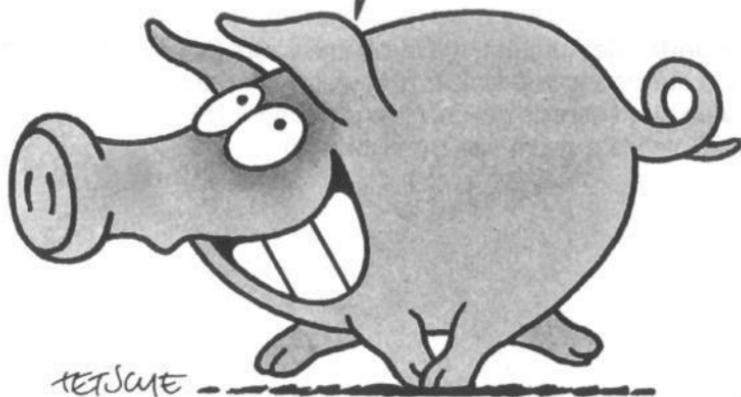


SCHWEIN GEHABT!

WER ERKREISELT
SICH WOHL HIER
ALS ERSTER
SO EIN BORSTENTIER?



TETSCHKE

®

Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 01 263 3

Autor: Wolfgang Riedesser

Grafik: Tetsche

Ein tierischer Spaß für 2 bis 5 fröhliche Leute
ab 10 Jahren

Inhalt: 1 beispielbarer Spieleinsatz

1 Kreisel

5 Schweine (in je 8 Teile gestanzt)

20 Wettscheiben in 4 Farben



Tja Freunde, die Aufgabe, die euch in diesem Spiel gestellt wird, ist ebenso aufregend wie simpel und wer den sonntäglichen Schweinebraten nicht gerade mit der Heugabel aufspießt, dem dürfte diese kleine Spielkiste recht viel Spaß bringen.

Also worum geht's?

Wer sich als erster die 8 verschiedenen Teile eines Schweins zusammenkreiselt hat, ist Gewinner der Spielerunde und hat offensichtlich neben einem guten Riecher recht viel Schwein gehabt!

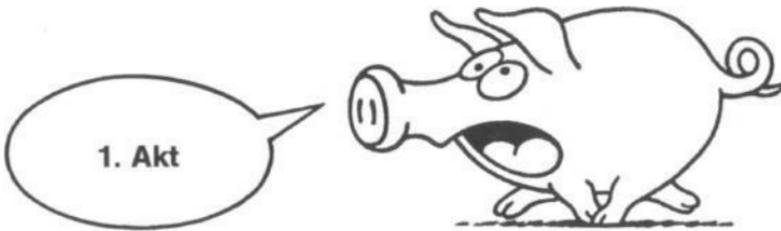
Weil die **Vorbereitung** schon die halbe Miete ist, darf sich jeder von euch 4 verschiedenfarbige Wettscheiben nehmen. Bei weniger als 5 Mitspielern werden die restlichen Scheiben beiseite gelegt.

Nun darf sich jeder ein ganzes Schwein nehmen und es in seine 8 Teile zerlegen. Diese Schweinebacken, Schweinsköpfe, Schweinehexen, Schweinekotelets und restlichen Teile werden vermischt und offen auf den Tisch gehäufelt. Die restlichen Schweine werden bei weniger als 5 Spielern vor eurer Spielwut verschont und bleiben im Stall.

Wenn sich jeder von euch jetzt noch je 2 beliebige Schweineteile aus dem großen Schweinehaufen an Land zieht und offen vor sich legt, kann's endlich losgehen!

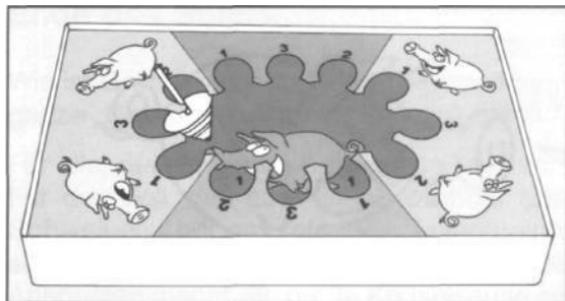
Die große Schweinekreiselei

Eine Komödie in zwei Akten.



Euer Mitspieler mit den kleinsten Ohren darf als erster kreiseln. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Er setzt den Kreisel dazu mitten ins ausgestanzte Schwein in der Spieleschachtel, gibt ihm mächtig Dampf und läßt ihn losbrausen. Eure Aufgabe ist es nun, vorherzusagen, auf welcher Farbe der Kreisel wohl letztlich landen wird. Dazu muß jeder in letzter Sekunde, bevor der Kreisel zu rotieren aufhört, diejenige der 4 farbigen Wettscheiben offen vor sich auf den Tisch abwerfen, von der er glaubt, daß sie mit der Farbe übereinstimmt, auf der der Kreisel schließlich landet. Klar, daß der „Kreiselspieler“ ebenfalls mittippen darf!

Haben einer oder sogar mehrere von euch die richtige Farbe getippt, kann man nur sagen: Schwein gehabt! Diese Spieler dürfen sich sofort anschließend so viele Schweineteile ihrer Wahl aus dem großen Schweinehaufen nehmen, wie die Zahl in der Buche anzeigt, in der der **Kreiselstiel** zum Stillstand gekommen ist.



In unserem Beispiel bekommt jeder Mitspieler, der die gelbe Wettscheibe abgeworfen hat, als Belohnung 2 Schweineteile seiner Wahl, mit denen er sein bereits begonnenes Schwein weiter vervollständigen kann.

Landet der Kreiselstiel nicht eindeutig in einer der 12 Buchten, dann gewinnt die violette Farbe. Wer in der entsprechenden Runde auf Violett gesetzt hat, wird in diesem Augenblick um **ein** Schweineteil reicher, darf sich dieses aus dem Schweinehaufen nehmen und in sein Schwein einbauen.

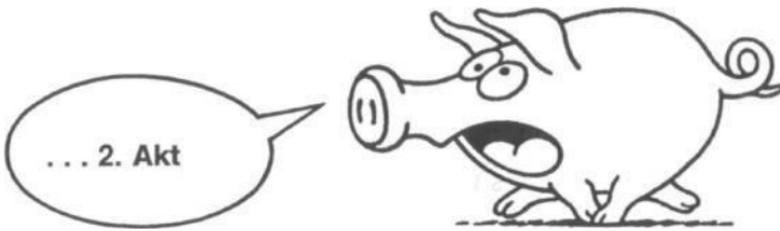
Wir schlagen euch vor, bevor ihr euch schlägt, daß immer der Spieler, der kreiselt, den Schiedsrichter in kritischen Kreiselfällen spielt.

Ende der Schweinekreiselei

Wer mit List, Geschick und Kreiselglück als erster sein Schwein vollständig zusammengekreiselt hat, hat gewonnen!

Können sich in einer Runde mehrere Kreiselkönige gleichzeitig das letzte fehlende Teil des Schweins ergattern, dann hat der gewonnene, der darüber hinaus das meiste Schwein hat, also insgesamt die meisten Teile sammeln konnte.

Wenn ihr das bis hierher beschriebene Spielchen ein- oder zweimal gespielt habt, wird's Zeit, daß ihr auch den . . .



kennenlernt. Jeder von euch hat vor jeder Runde die Chance, eine der 4 Wettscheiben verdeckt vor sich auf den Tisch zu legen. Diese Chance kann, muß aber nicht wahrgenommen werden. Anschließend wird mit Volldampf gekreisel und wie in der Grundregel mit den restlichen 3 Wettscheiben offen auf die Farbe getippt, auf der der Kreisel (hoffentlich) landet.

Stimmt die offen ausgespielte Wettscheibe mit der Farbe, auf der der Kreisel liegt überein, gibts Schweineteile wie gehabt. Und jetzt kommt's: Stimmt die Farbe der vor der Runde verdeckt ausgespielten Wettscheibe mit der Farbe überein, auf der der Kreisel landet, dann geht's dem Schwein eures linken Nachbarn an den Kragen:

Diesem müßt ihr nämlich ein Schweineteil eurer Wahl aus dessen bereits zusammengekreiseltem Schwein „ausbauen“ und in euer Schwein „einbauen“.

Solltet ihr das gnadenlose Pech haben, daß euer Nachbar nur noch Schweineteile besitzt, die ihr nicht einbauen könnt, dann dürft ihr ihn trotzdem ärgern, indem ihr ein beliebiges Teil aus seinem Schwein herausnehmt und zurück auf den großen Schweinehaufen legt. Bevor die große Keilerei losgeht: Ihr dürft das Schwein eures linken Nachbarn nur so lange „demontieren“, bis er nur noch **ein** Teil hat. Diese eiserne Reserve muß jedem Spieler sicher sein.

Ende des Spiels

Wie im Grundspiel hat derjenige gewonnen, der sich als erster die ganze „Schweineerei“ zusammengekreiselt hat.

Für alle, die nie genug bekommen können, hier noch einige Tips: Für den Fall, daß euer linker Nachbar tatsächlich nur noch ein Schweineteil hat, empfehlen wir, keinen verdeckten Tip abzugeben, sondern mit allen 4 Wettscheiben auf Farbe zu spielen.

Ansonsten macht die große Kreiselsause am meisten Spaß, wenn ihr zuerst eine Wettscheibe verdeckt ablegt und dann mit einer der restlichen drei Scheiben voll auf die Farbe wettet, auf der der Kriesel (hoffentlich) stehenbleibt. Anschließend werden alle anderen mit Schweineteilen aus dem Schweinehaufen belohnt, die mit der offen ausgespielten Wettscheibe die richtige Farbe getippt haben.

Ganz zum Schluß noch ein Hinweis, wie ihr am friedlichsten zu eurem Borstentier kommt: Zuerst müßt ihr mit eurem linken Nachbarn „abrechnen“. Dies natürlich nur dann, wenn eure verdeckt ausgelegte Wettscheibe mit der Kreiselfarbe übereinstimmt.



Alles klar? Dann wünschen wir euch jetzt beim tierischen Vergnügen um Schweinebacken und Schweinsohren viel Schwein und turbulente Stunden.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

