

Info

Spielt ihr zum ersten Mal Drecksau? Dann spielt am besten einige Partien Drecksau ohne die sauschöne Erweiterung. Lest diese Anleitung zuerst ohne die goldgelb markierten Textstellen. Legt die 38 Karten der sauschönen Erweiterung (Schönsäue, Aus-dem-Staub, Glücksvogel, Eimer und Pokale) zurück in die Tasche.

Ab in den Matsch – denn nur als echte Drecksau fühlen sich Schweine sauwohl! Jeder Spieler will als Erster nur noch Drecksäue haben und versucht, die Schweine der Mitspieler sauber zu machen. Da ist es hilfreich, ein Stalldach über dem Kopf zu haben, das vor Regen schützt. Und die schlaue Drecksau nagelt am besten noch die Stalltür zu, bevor der Bauer zum Putzen vorbeikommt ...

Erweiterung: Jetzt ist der Bauer aber sauer: Wieder haben sich seine Schweine im Matsch gewälzt und sehen aus wie Sau! Und das, obwohl doch Bauernmarkt ist und der Bauer am großen Wettbewerb „Wer hat das schönste Schwein?“ teilnehmen will. Schnell versucht er, sie alle auf Hochglanz zu bürsten, bindet ihnen Schleifchen um und schützt sie mit einem Regenschirm. Doch hat er die Rechnung ohne die Schweine gemacht, denn ehe er sich's versieht, macht sich schon wieder eins aus dem Staub und rennt Richtung Matsch ...

Spielmaterial

104 Karten

12 x doppelseitige Schweine (Sauberschwein/Drecksau), 21 x Matsch, 4 x Regen, 9 x Stall, 4 x Blitz, 4 x Blitzableiter, 8 x Bauer-schrubbt-die-Sau, 4 x Bauer-ärgere-dich

16 x Schönsau, 12 x Aus-dem-Staub, 4 x Glücksvogel, 3 x Pokal, 3 x Matscheimer

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, durch geschicktes Einsetzen der Handkarten alle ihre Sauberschweine zu waschechten Drecksäuen zu machen. Wer nur noch Drecksäue vor sich liegen hat, gewinnt!

Wer entweder nur noch Drecksäue oder nur noch Schönsäue vor sich liegen hat, gewinnt!

Vor dem Spiel

Jeder Spieler erhält seine Schweinekarten und legt sie mit der Sauberschwein-Seite vor sich aus. Bei zwei Mitspielern erhält jeder 5 Schweinekarten, bei drei Mitspielern 4 und bei vier Mitspielern 3. Die übrigen Schweinekarten werden nicht benötigt. Alle weiteren Spielkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Spielkarten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Spielkarten bilden den Nachziehstapel.

Jeder Spieler erhält 3 Schweinekarten, unabhängig davon, wie viele Mitspieler es gibt. Die übrigen Schweinekarten werden nicht benötigt. Legt Pokale und Matscheimer zurück in die Tasche, sie werden nur für das Turnier benötigt. Mischt Schönsau-, Aus-dem-Staub- und Glücksvogelkarten zusammen mit allen weiteren Spielkarten.

Ab in den Matsch!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, die kleinste Drecksau beginnt. Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Handkarten aus. Es gibt zwei Möglichkeiten:

 **Entweder:** Der Spieler legt die Karte an eine seiner Schweinekarten an. Das gilt für folgende Karten: Stall, Blitzableiter, Bauer-ärgere-dich.

 **Oder:** Der Spieler legt die Karte offen neben den Nachziehstapel – hier entsteht der Ablagestapel. Das gilt für folgende Karten: Matsch, Regen, Blitz, Bauer-schrubbt-die-Sau, Aus-dem-Staub, Glücksvogel.

 Die sauschöne Erweiterung bietet mit der Schönsau noch eine dritte Möglichkeit: Diese Karte wird entweder auf eine eigene Schweinekarte oder auf die eines Mitspielers gelegt.

Der Spieler darf die entsprechende Aktion der Karte ausführen. Möchte der Spieler keine Karte ausspielen, darf er eine Karte auch ungenutzt auf den Ablagestapel legen. Anschließend zieht er eine Karte vom Nachziehstapel. Kann der Spieler keine seiner 3 Karten ausspielen (Beispiel: 3 Blitzableiterkarten auf der Hand, aber kein eigener Stall), darf er die Karten den Mitspielern zeigen, sie auf den Ablagestapel legen und 3 neue Karten nachziehen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Karten im Einzelnen



Die Matschkarte – Im Matsch fühlt sich jedes Schwein sauwohl. Mit dem Ausspielen der Karte wird ein eigenes Sauberschwein zur Drecksau! Der Spieler ruft laut „Drecksau!“ und dreht eine seiner Sauberschwein-Karten auf die Rückseite, sodass die Drecksau zu sehen ist.



Die Regenkarte – Spielt ein Spieler die Regenkarte, werden alle ausliegenden Drecksäue wieder sauber, auch die eigenen! Schutz vor der Regenkarte genießt allerdings jede Drecksau, die einen Stall hat.



Die Stallkarte – Die Stallkarte kann an ein beliebiges eigenes Schwein (Sauberschwein, Drecksau oder Schönsau) angelegt werden. Sie bietet dem ausgewählten Schwein Schutz vor Regen. Der Stall schützt aber nicht vor der Bauer-schrubbt-die-Sau-Karte!



Die Blitzkarte – Mit dem Blitz kann man einen Stall eines Mitspielers abfackeln. Der ausgewählte Stall kommt zusammen mit der Blitzkarte auf den Ablagestapel. Ein Mitspieler kann mit einer Blitzkarte den Stall und die Bauer-ärgere-dich-Karte auf einmal entfernen.



Die Blitzableiterkarte – Wer bereits einen Stall vor sich hat, kann die Blitzableiterkarte an ihn anlegen. Die Blitzkarte eines Mitspielers kann diesem Stall nichts mehr anhaben. Der so geschützte Stall kann im gesamten Spiel nicht mehr abbrennen!



Die Bauer-schrubbt-die-Sau-Karte – Auf dem Bauernhof herrscht Sauberkeit und Ordnung – und dem Bauern ist jede Dicksau viel zu schmutzig. Mit dieser Karte kann man eine beliebige Dicksau eines Mitspielers wieder sauber schrubben. Der Spieler ruft laut „*Ich putz dich!*“ und dreht eine Schweinekarte von der Dicksau-Seite auf die Sauberschwein-Seite um.



Die Bauer-ärgere-dich-Karte – Wer bereits einen Stall vor sich liegen hat, in dem eine Dicksau steht, kann diese Karte zusätzlich anlegen. Der Stall ist nun von innen fest vernagelt und verhindert jede Bauer-schrubbt-die-Sau-Aktion!

Aufgepasst: An einen Stall, in dem noch ein Sauberschwein oder eine Schönsau steht, kann die Bauer-ärgere-dich-Karte nicht angelegt werden!



Die glücklichste Dicksau – Baut ein Spieler für eine Dicksau einen Stall mit Blitzableiter und vernagelter Stalltür, ist dieses Schwein für den Rest des Spiels eine unangreifbare, glückliche Dicksau!

Aufgepasst: Die glücklichste Dicksau kann also nicht wieder sauschön gemacht werden. Ein Spieler, der eine glücklichste Dicksau besitzt, muss das Spiel mit Dicksauen gewinnen!



Die Schönsau-Karte – Der Bauer putzt die Sau heraus. Ist sie nicht sauschön? Diese Karte kann auf jede doppelseitige Schweinekarte gelegt werden, egal ob Sauberschwein oder Dicksau. Entweder man legt sie auf die eigene Schweinekarte oder auf die eines Mitspielers.

Aufgepasst:

- Die Schönsau hat einen Schirm und bleibt auch bei Regen sauschön!
- Auf eine Dicksau, die in einem vernagelten Stall steht, an die also eine Stall- und eine Bauer-ärgere-dich-Karte angelegt sind, kann die Schönsau nicht gelegt werden – der Bauer kommt ja nicht rein!



Die Aus-dem-Staub-Karte – Die Schönsau will nicht mehr sauschön sein und macht sich prompt aus dem Staub. Die Aus-dem-Staub-Karte wird zusammen mit einer ausliegenden Schönsau-Karte, entweder einer eigenen oder der eines Mitspielers, auf den Ablagestapel gelegt. Zurück bleibt entweder ein Sauberschwein oder eine Dicksau, je nachdem, was unter der Schönsau lag.

Aufgepasst: Nur die Aus-dem-Staub-Karte kann eine Schönsau entfernen! Die Matsch-, Regen- oder Bauer-schrubbt-die-Sau-Karte können eine Schönsau nicht entfernen.



Die Glücksvogel-Karte – Wer den Glücksvogel ausspielt, darf gleichzeitig seine beiden anderen Handkarten ausspielen. Danach zieht der Spieler drei neue Karten vom Nachziehstapel.

Pech gehabt? Hat der Spieler einen zweiten oder dritten Glücksvogel auf der Hand, werden diese Karten ungenutzt mit abgelegt.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?

Dann werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Ende des Spiels

Wer es zuerst schafft, alle seine Sauberschweine in den Matsch zu schicken, und nur noch Dicksäue vor sich liegen hat, gewinnt!

Wer es zuerst schafft, entweder nur noch Dicksäue oder nur noch sauschöne Schönsäue vor sich zu haben, gewinnt!

Lust auf ein sauschönes Dicksau-Turnier?



Spielt ihr mehrere Runden, dann legt die Pokale und Matscheimer in zwei getrennten Stapeln bereit. Jeder Pokal zeigt einen, zwei oder drei Sterne, jeder Matscheimer eine, zwei oder drei Karotten. Das sind die Siegpunkte. Legt sie in aufsteigender Punkteanzahl 1-2-3 bereit. Zu Turnierbeginn liegen also der Eine-Karotte-Eimer und der Ein-Stern-Pokal oben. Je nachdem, mit welcher Schweinebande ein Spieler die Runde gewinnt, erhält er den oben liegenden Pokal für Schönsäue oder den oben liegenden Matscheimer für Dicksäue und legt ihn vor sich ab. Danach startet eine neue Runde. Das Turnier dauert so lange, bis einer der beiden Stapel komplett abgeräumt ist, also 3 bis 5 Runden. Dann zählen alle Spieler ihre gewonnenen Sterne und Karotten zusammen, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Turnier. Bei Gleichstand spielen die nach Punkten führenden Spieler noch eine letzte Entscheidungsrunde.



Variante Blitz-Dicksau

Wenn ihr schon einige Runden gespielt habt und es gern noch dynamischer angehen möchtet, könnt ihr Dicksau – mit oder ohne Erweiterung – auch mal mit vier Handkarten spielen. Das erhöht die Chancen, schneller die eigenen Schweine matschig oder sauschön zu machen!

Autor und Illustrator: Frank Bebenroth
Spielidee zur Dicksau: Arpad Fritsche
Grafik: LIGNE, Katja Witt
Redaktion: Vincent Gatzsch

Art.-Nr. 740405
Alle Rechte vorbehalten
Made in China

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

