

glücklichste Drecksau: Baut ein Spieler einer Drecksau einen Stall mit Blitzableiter und vernagelter Stalltür (Bauer-ere-dich-Karte), ist dieses Schwein für den Rest des Spiels eine unangreifbare, glückliche Drecksau!



IST DER NACHZIEHSTAPEL AUFGEBRAUCHT?
 Wenn alle Karten des Ablagestapels gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt.

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst schafft, alle seine Sauberschweine in den Stall zu schicken, und nur noch Drecksäue vor sich liegen, gewinnt das Spiel!

VARIANTE „BLITZ-DRECKSAU“

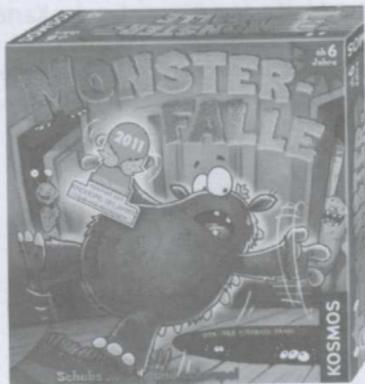
Wenn schon einige Runden gespielt hat und es gerne noch etwas amüsant angehen will, kann die Drecksau-Runde auch mit vier Handkarten spielen. Das erhöht die Chancen, selber ein eigenes Schwein matschig zu machen oder einen Mitspieler wieder sauber zu schrubben!

Text und Illustrator: Frank Bebenroth
 Idee: Arpad Fritsche
 Zeichner: Katja Witt
 Gestaltung: Vincent Gatzsch

ISBN-Nr.: 740276

© 2012 KOSMOS Verlag
 Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0
 Fax: +49 711 2191-199
 www.kosmos.de
 info@kosmos.de

Habt ihr Lust auf noch mehr Spielspaß?

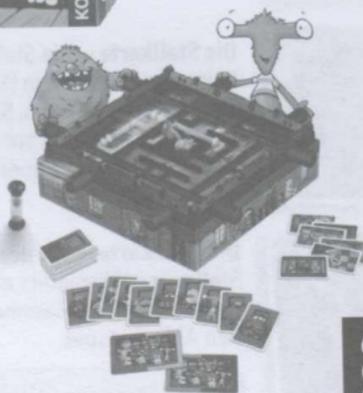


Monsterfalle

Ab 6 Jahren

Art.-Nr.: 680305

Die Monster sind los!!!
 Wer geschickt ist und sich gut mit seinem Mitspieler abspricht, fängt bei diesem rasanten Schiebepaß die meisten Monster.



Mehr Kinderspiele findet ihr unter kosmos.de

DRECKSAU

Kartenspiel



Für 2 – 4 Spieler

Ab 7 Jahre

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 Regenkarten schützt. Und die schlaue Drecksau nagelt am besten noch die Stalltür zu, bevor die Mitspieler den Bauern zum Putzen vorbeischieken ...

SPIELMATERIAL

66 Spielkarten

12 doppelseitige Schweinekarten (Sauberschwein/Drecksau),
 21 Matschkarten, 4 Regenkarten, 9 Stallkarten, 4 Blitzkarten,
 4 Blitzableiterkarten, 8 Bauer-schrubbt-die-Sau-Karten,
 4 Bauer-ärgere-dich-Karten

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 das Spiel!

KOSMOS

KOSMOS

VOR DEM SPIEL

Der Spieler erhält seine Schweinekart und legt sie mit der Sauberschweinseite vor sich aus. Bei **zwei Mitspielern** erhält jeder **5** Schweinekarten, bei **drei Mitspielern** **4** und bei **vier Mitspielern** **3**. Die übrigen Schweinekarten werden nicht benutzt. Alle weiteren Spielkarten werden gut sortiert. Jeder Spieler erhält verdeckt **3** Spielkarten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Spielkarten bilden den Nachziehstapel.



AB IN DEN MATSCH!

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt, die kleinste Drecksau beginnt. Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Handkarten aus. Er hat **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*.

Der Spieler darf die entsprechende Aktion der Karte ausführen. Wenn der Spieler keine Karte ausspielen darf, darf er eine Karte 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, auf den Ablagestapel legen und 3 neue Karten ziehen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

2

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 oder Drecksau) 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.

Aufgepasst: Ein Mitspieler kann mit einer Blitzkarte den Stall und die Bauer-ärgere-dich-Karte auf einmal entfernen!

3



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 abgebrannt werden!



Die Bauer-schrubbt-die-Sau-Karte – Auf dem Bauernhof herrscht Sauberkeit und Ordnung – und dem Bauern ist jede Drecksau viel zu schmutzig. Mit dieser Karte kann man eine beliebige Drecksau eines Mitspielers wieder sauber schrubben (eine Schweinekarte von der Drecksau-Seite auf die Sauberschwein-Seite umdrehen). Dies geschieht am besten mit dem Ausruf: „Ich putz dich!“



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

Aufgepasst: Diese Karte darf nur an einen bereits ausliegenden Stall angelegt werden, in dem auch eine Drecksau steht.

4