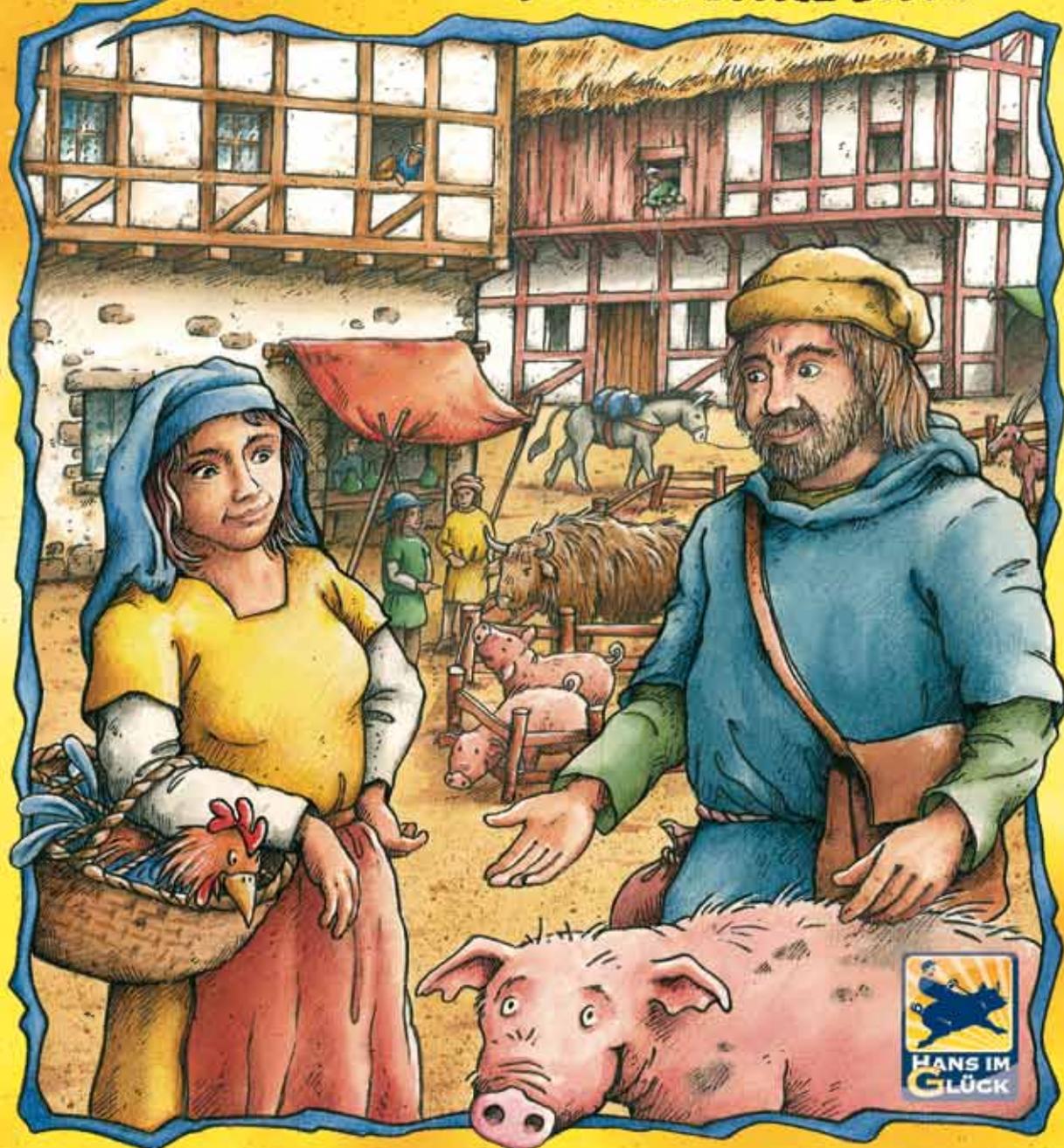


Schweine- bande

Ein Familienspiel von Stefan Dorra



Spielmaterial und Spielaufbau

1 Spielplan, 15 Bauern aus Holz (je 3 in den Farben blau, gelb, grün, rot, schwarz), 5 Bauernhöfe, 25 Futtermarker aus Holz, 5 Reihenfolgeplättchen und 100 sechseckige Tierplättchen (96 Tiere, 6 Tierarten je 16x und 4 Futtersäcke).

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die 25 Futtermarker werden neben den Plan gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich 2 Bauern (bei 4 oder 5 Mitspielern) bzw. 3 Bauern (bei 2 oder 3 Mitspielern) einer Farbe sowie 1 Bauernhof derselben Farbe, aber keine Futtermarker.

Die 5 Reihenfolgeplättchen werden offen neben den Spielplan gelegt.

Die 100 sechseckigen Tierplättchen werden verdeckt gemischt und auf mehrere Stapel verteilt. Diese verdeckten Stapel werden neben den Spielplan gelegt.

In der Abbildung sind die ersten 25 Tierplättchen für die 1. Runde schon ausgelegt (vgl. **A. Tierplättchen auslegen**).



Futtermarker-
Vorrat



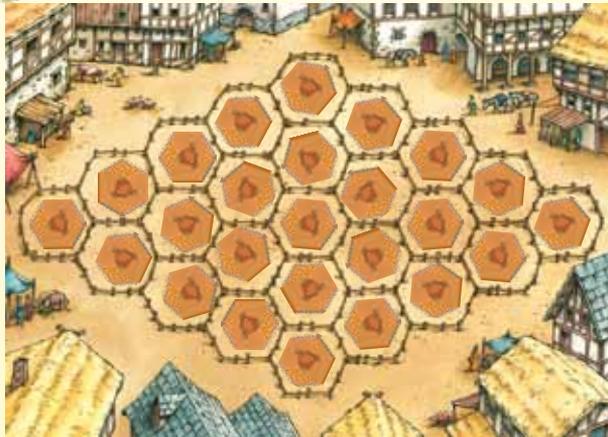
Tierplättchen-
Vorrat



Bauernhof



Bauern



Reihenfolge-
plättchen



Spielablauf

Das Spiel verläuft über 4 Runden. Jede Runde teilt sich in folgende Abschnitte:

A. Tierplättchen auslegen

B. Bauern einsetzen

C. Tierplättchen einsammeln

D. Tierplättchen auf den Bauernhof legen

E. Füttern

A. Tierplättchen auslegen

Zu Beginn jeder Runde legen die Spieler 25 Tierplättchen verdeckt auf die 25 sechseckigen Felder des Spielplans. Die 100 Tierplättchen reichen somit für 4 Runden.

B. Bauern einsetzen

In der ersten Runde beginnt der jüngste Spieler und deckt zunächst 1 Tierplättchen auf. Anschließend muss er sich entscheiden, ob er einen eigenen Bauern auf dieses soeben aufgedeckte Tierplättchen einsetzt oder ob er darauf verzichtet. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sobald ein Spieler seinen letzten Bauern eingesetzt hat, nimmt er sich sofort das niedrigste noch ausliegende Reihenfolgeplättchen.

Dieser Spieler kommt in diesem Abschnitt nicht mehr zum Zug und darf kein weiteres Tierplättchen aufdecken. Er wird einfach übersprungen.

Hat nur noch ein einziger Spieler einen oder mehrere Bauern nicht eingesetzt, deckt er weiterhin ein Tierplättchen nach dem anderen auf. Nach jedem Aufdecken hat er die Möglichkeit, einen Bauern einzusetzen. Seine letzte Bauernfigur muss er spätestens auf das letzte Tierplättchen einsetzen. Sollte es vorkommen, dass ein Spieler noch einen oder mehrere Bauern besitzt, aber bereits alle Tierplättchen aufgedeckt sind, kann er seine Bauern in dieser Runde nicht mehr einsetzen.

Nachdem der allerletzte Bauer gesetzt wurde, kann es vorkommen, dass noch verdeckt liegende Tierplättchen vorhanden sind, diese werden ebenfalls aufgedeckt.



C. Tierplättchen einsammeln

Der Spieler mit dem Reihenfolgeplättchen ① beginnt mit dem Einsammeln der Tierplättchen. Er wählt einen seiner Bauern aus und sammelt alle Tierplättchen in einer Reihe ein, die von diesem Bauern ausgehen muss. Danach kommen die Mitspieler in der Reihenfolge der Reihenfolgeplättchen (nicht im Uhrzeigersinn!) zum Zug. Haben die übrigen Mitspieler ebenfalls je 1 Reihe eingesammelt, kommt der Spieler mit dem Reihenfolgeplättchen ① erneut zum Zug. Er nimmt seinen zweiten Bauern und erhält erneut mehrere Tierplättchen usw. Im Spiel zu zweit und zu dritt kommen alle Mitspieler noch ein drittes Mal zum Zug.

Beim Einsammeln gelten folgende Regeln:

- Der Spieler nimmt das Tierplättchen, auf dem sein Bauer steht.
- Er nimmt alle noch ausliegenden Tierplättchen in einer Reihe seiner Wahl, die vom Bauern ausgeht.



- Die Reihe endet entweder am Spielfeldrand oder an einem anderen Bauern oder am letzten ausliegenden Tierplättchen dieser Reihe.
- Ein leeres Feld innerhalb einer Reihe beendet die Reihe **nicht**.
- Der Spieler nimmt den Bauern zu sich zurück.

Im Beispiel haben 3 Spieler bereits mit ihrem ersten Bauern Tierplättchen eingesammelt. **Rot** hat 2 Hühner, 1 Esel und 1 Rind erhalten. **Gelb** hat 1 Huhn, 1 Esel und 1 Schwein und **Grün** hat 1 Huhn, 1 Schaf und 1 Rind eingesammelt. **Blau** hat jetzt 3 verschiedene Reihen zur Auswahl:



Blau entscheidet sich für die 3. Möglichkeit.

in diesem Zug gesammelt



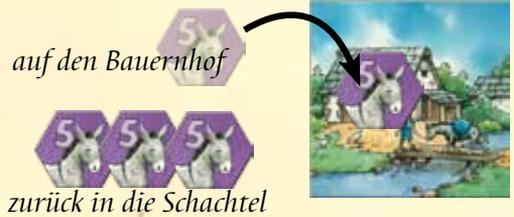
Die aufgenommenen Tierplättchen legt jeder Spieler offen vor sich auf den Tisch. Gleiche Tierplättchen werden untereinander gelegt.

Tierplättchen, die nach dem Einsammeln aller Spieler nicht aufgenommen wurden und somit noch auf dem Spielplan liegen, werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Dann ist dieser Abschnitt zu Ende.

D. Tierplättchen auf den Bauernhof legen

Jetzt können alle Spieler Tiere auf ihren Bauernhof legen. Dabei gelten folgende Regeln:

- **4er-Gruppe:** Der Spieler hat 4 Tierplättchen der gleichen Art gesammelt, z.B. 4 Esel. Er legt 1 Esel auf seinen Bauernhof und die restlichen 3 Esel zurück in die Schachtel. Hat er noch weitere Esel, die keine weitere 4er-Gruppe bilden, lässt er sie einfach vor sich liegen.
- **6er-Gruppe:** Der Spieler hat von jeder Art mindestens 1 Tier gesammelt, also je 1 Huhn, 1 Schaf, 1 Ziege, 1 Esel, 1 Schwein, 1 Rind. Er legt das Rind auf seinen Bauernhof und die restlichen 5 Tiere zurück in die Schachtel.
- Ein Tier kann **nicht** doppelt verwendet werden, also für eine 4er-Gruppe und gleichzeitig für eine 6er-Gruppe.
- Ein Spieler muss eine Gruppe nicht einlösen. Er kann sie vor sich liegen lassen. Das ergibt dann einen Sinn, wenn ...
 - ... der Spieler 4 Schweine hat und sie in der letzten Runde einlösen will (siehe **Schweineprämie**).
 - ... der Spieler hofft, ein Tier, z.B. mit einer kleinen Zahl, später für eine 6er-Gruppe verwenden zu können.



Nur die Tiere auf dem Bauernhof bringen am Spielende die Punkte, die für ein gutes Abschneiden nötig sind! Ein Esel auf dem Bauernhof ergibt z.B. 5 Punkte usw.

Schweineprämie in der letzten Runde

Hat ein Spieler in der vierten und letzten Runde 4 Schweine offen vor sich liegen, legt er 2 davon auf seinen Bauernhof und die restlichen 2 Schweine in die Schachtel zurück. Hat er 8 Schweine, legt er 4 davon auf seinen Bauernhof, bei 12 Schweinen 6 usw.

E. Füttern

Alle Spieler müssen alle ihre Tiere füttern, die nicht im Bauernhof liegen. Jedes Tier benötigt 1 Futtermarker. Hat ein Spieler keine Futtermarker, muss er ein oder mehrere Tiere verkaufen. Ein Tier bringt so viele Futtermarker, wie seine Zahl angibt, 1 Schwein bringt z.B. 6 Futtermarker.

*Beispiel: **Blau** besitzt 7 Tiere (wie im Beispiel auf S. 4 unten): 1 Huhn, 3 Ziegen, 1 Esel und 2 Schweine und keine Futtermarker. Er tauscht seinen Esel und sein Huhn gegen 7 Futtermarker. Esel und Huhn kommen aus dem Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt. Für die jetzt noch 5 vorhandenen Tiere zahlt er 5 Futtermarker zurück in den Vorrat. Für die nächste Runde verbleiben ihm 2 Futtermarker.*

Mit einem gesammelten Futtersack kann ein Spieler alle vorhandenen Tiere einmal füttern. Danach legt er den Futtersack in die Schachtel zurück. Der Spieler kann aber auch seine Tiere mit Futtermarkern füttern und seinen Futtersack aufbewahren. Sobald alle Mitspieler ihre Tiere gefüttert haben, endet die Runde.



Neue Runde

Alle weiteren Runden verlaufen wie die erste, mit folgender Ausnahme:

A. Tierplättchen auslegen (wie gehabt)

B. Bauern einsetzen

Hier beginnt jetzt der Spieler mit dem Reihenfolgeplättchen **1**. Nachdem dieser Spieler 1 Tierplättchen aufgedeckt und eventuell 1 Bauern eingesetzt hat, legen **alle** Spieler ihre Reihenfolgeplättchen neben den Spielplan zurück. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

C. - E. (wie gehabt)

Besonderheiten zum Schluss

Nachdem alle Spieler in der vierten und letzten Runde ihre Bauern auf den Spielplan eingesetzt, Tierplättchen eingesammelt, Tiergruppen eingelöst und **ihre verbliebenen Tiere gefüttert haben**, passiert noch Folgendes:

Jetzt kann jeder Spieler 4 beliebige Tierplättchen als 4er-Gruppe einlösen, sofern er noch 4 oder mehr Tierplättchen besitzt, und das niedrigste Tierplättchen jeder dieser Gruppen auf seinen Bauernhof legen.

Besitzt ein Spieler beispielsweise noch 2 Rinder und 2 Ziegen, legt er 1 Ziege auf seinen Bauernhof und legt die anderen 3 Tiere zurück in die Schachtel.

Besitzt ein Spieler noch 8 oder mehr Tierplättchen, so kann er sogar 2 oder mehr 4er-Gruppen einlösen. Tierplättchen und Futtersäcke, die er nicht mehr einlösen kann, kommen ebenfalls in die Schachtel zurück.

Wertung

Jeder Spieler zählt die Punkte der Tiere auf seinem Bauernhof. Jedes Tier zählt je nach aufgedruckter Zahl 2, 3, 4, 5, 6 oder 7 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Herrscht hierbei Punktegleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Schweinen. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Spieletipps

- Besitzt ein Spieler z.B. noch 2 Esel aus einer vorherigen Runde, sollte er zusehen, dass er in dieser Runde 2 weitere Esel erhält.
- Um die Schweineprämie in der letzten Runde zu erhalten, kann es sich lohnen, seine Schweine einige Runden nicht einzulösen, sondern durchzufüttern.
- Die Spieler sollten beim Füttern in der letzten Runde darauf achten, mindestens 4 Tierplättchen aufzuheben, um diese zum Schluss als 4er-Gruppe einlösen zu können. Also vorher lieber 1 wertvolleres Tier verkaufen als 2 weniger wertvolle.

Wir danken für viele Testrunden Gregor Abraham, Tom Hilgert, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner und besonders auch Dieter Hornung, sowie Hanna & Alex Weiß für das Regellektorat.



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de

oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

Unser weiteres Spieleprogramm finden Sie im Internet auf

unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de