

ENDE DES SPIELS

Wer es zuerst schafft,

- **entweder** alle seine Sauberschweine in den Matsch zu schicken, und nur noch Drecksäue vor sich liegen hat
- **oder** wer es zuerst schafft, alle seine Sauberschweine sauschön zu machen, und nur noch Schönsäue vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel!

SAUSCHÖNES DRECKSAU-TURNIER GEFÄLLIG?



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, also zu Turnierbeginn den Eine-Karotte-Eimer und den Ein-Stern-Pokal nach 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 Drecksäue und legt ihn vor sich ab. Danach startet eine neue Runde.

5

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 sauschöne Drecksau-Turnier. Bei Gleichstand spielen die nach Punkten führenden Spieler noch eine letzte, entscheidende Runde.

Autor und Illustrator: Frank Bebenroth
Grafik: Katja Witt
Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de



Artikel-Nr.: 740375

Habt ihr Lust auf noch mehr Spielspaß?

Das Action-Schnipp-Spiel
ums Königreich!



RUMMS!
Ab 7 Jahre
Für 2 – 4 Spieler



Mehr Kinderspiele findet ihr unter kosmos.de

6

DRECKSAU sauschön



Für 2 – 4 Spieler
Ab 7 Jahre

Nur
spielbar
mit:



Bauer Blank ist sauer: Wieder haben sich seine Schweine im Matsch gewälzt und sehen aus wie Sau! Und das, obwohl doch Bauernmarkt ist und Bauer Blank 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, hat sich schon wieder eins aus dem Staub gemacht und rennt Richtung Matsch ...

Mit der sauschönen Erweiterung ist Drecksau jetzt noch abwechslungsreicher und man muss noch besser aufpassen, denn das Ziel ändert sich ständig. Gewinnt man besser mit Drecksäuen den Eimer voll saftigem Matsch oder mit blitzblank-geschmückten Schönsäuen den goldenen Pokal?



1

KOSMOS

SPIELMATERIAL

32 Spielkarten

16 Schönsau-Karten, 12 Aus-dem-Staub-Karten,
4 Glücksvogel-Karten

Für das Turnier:

3 Matscheimer (mit einer, zwei und drei Karotten)
3 Pokale (mit einem, zwei und drei Sternen)

ZIEL DES SPIELS

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

VOR DEM SPIEL

Jeder Spieler erhält 3 doppelseitige Schweinekarten aus dem Drecksau-Grundspiel und legt sie mit der Sauberschweinseite vor sich aus. Die übrigen Schweinekarten werden nicht benötigt. Alle weiteren Spielkarten aus dem **Grundspiel und der Erweiterung** werden zusammen gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt drei Spielkarten, die er auf die Hand nimmt.

Die restlichen Spielkarten bilden den Nachziehstapel.



LOS GEHT'S!

Das Spiel Drecksau mit sauschöner Erweiterung wird genauso wie Drecksau gespielt. **Allerdings gibt es jetzt die folgenden zusätzlichen Karten:**



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 Drecksau. Entweder man legt sie auf das eigene Schwein oder auf das eines Mitspielers.

Aufgepasst:

- Die Schönsau hat einen Schirm und bleibt auch bei Regen sauschön!
- An einen Stall, in dem eine Schönsau steht, kann keine Bauer-ärgere-dich-Karte angelegt werden.
- Auf eine Drecksau, die in einem vernagelten Stall steht, an die also ein Stall und eine Bauer-ärgere-dich-Karte angelegt sind, kann die Schönsaukarte nicht gelegt werden! Die glücklichste Drecksau (Drecksau mit Stall, Blitzableiter und Bauer-ärgere-dich-Karte) kann also nicht wieder sauschön gemacht werden. Ein Spieler, der eine glücklichste Drecksau besitzt, muss das Spiel mit Drecksäuen beenden.

DIE AUS-DEM-STAU-KARTE – Die Schönsau will nicht mehr sauschön sein und macht sich 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 Drecksau, je nachdem, was unter der Schönsau liegt.



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.