

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 vorbeischicken ...

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!



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.



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.*

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, 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 sawohl. 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!



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 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.

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



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 Drecksäue vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel!

VARIANTE „BLITZ-DRECKSAU“

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

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

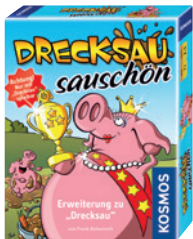
© 2012 KOSMOS
Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



Artikel-Nr.: 740276

Lust auf noch mehr Spielspaß?

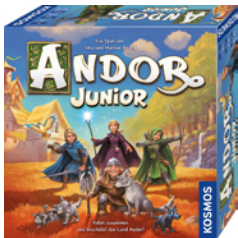


Die Erweiterung
zu „Drecksau“

Für 2 – 4 Spieler
Ab 7 Jahre



Das kooperative
Abenteuerspiel



Für 2 – 4 Spieler
Ab 7 Jahre



Mehr Kinderspiele findet ihr unter kosmos.de

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.



2

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.

3

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.

4