

SCHWEINE-FRASS!

Ein Memomenü für
3 bis 7 Spieler ab 6 Jahren!

Alle Spieler versuchen ihre Futterkarten an die Schweinchen zu verfüttern. Doch aufgepasst, diese sind bei ihrer Mahlzeit sehr wählerisch. Wer beim "Falsch-Füttern" erwischt wird, muss die gesamte Mahlzeit dieses Schweines an sich nehmen. Es gewinnt, wer am Spielende das wenigste Futter hat.

Spielmaterial: 70 Spielkarten:
36 Futterkarten (Wert 1),
14 Futterkarten (Wert 2),
7 Doppel-Menüs (6x Wert 2 &
1x Wert 0),
7 hungrige Schweine und
7 „Schnarch“-Karten

Seite 1

Seite 2

Startspieler nimmt nun eine seiner Futterkarten, benennt sie (z.B. „Ein Apfel!“) und legt sie verdeckt an einem beliebigen Schweinchen ab. In gleicher Weise folgt nun der reihum nächste Spieler. Nachdem jedes Schwein eine Futterkarte erhalten hat, dürfen Doppelmenüs ausgespielt werden.

Die Menüfolge beim Füttern:

1. Keines der Schweine darf zweimal hintereinander gefüttert werden.
2. Es darf nicht zweimal hintereinander das selbe Futter verfüttert werden. (Einige Ausnahme: Ein Spieler hat kein anderes Futter mehr)

BEISPIEL: Wenn Grunz eine Maiskarte erhalten hat, darf der folgende Spieler keinen Mais (oder erneut Grunz) füttern!

Seite 3

Seite 4

dreht und nachgeschaut, ob die zuletzt gespielte Karte bereits vorhanden ist.

Ist dies der Fall, bekommt der Ausspieler das gesamte Futter dieses Schweinchens. Zusätzlich gibt ihm der Zweifler eine Futterkarte.

Bei falscher Behauptung erhält der Zweifler das aufgedeckte Futter. Bei jeder „Schweinefraß!“-Behauptung wird die Rundenkarte zum nächsten Schweinchen weitergezogen und der nun folgende Spieler kommt an die Reihe (Menüfolge beachten!).

„Schnarch“-Karten (Verdauungsschlaf) dürfen innerhalb eines Zuges zusätzlich zu einer Futterkarte gespielt werden. Sie werden auf ein beliebiges Schweinchen gelegt. Die „Schnarch“-Karte wird vom Ausspieler, wenn er

Vorbereitung: Zuerst werden die 7 Schweinekarten zu einem Kreis ausgelegt. Die Rundenkarte wird oberhalb der Startkarte (Trüffel) angelegt. Alle Futterkarten (bis auf die Doppelmenüs) werden gemischt und reihum offen an die Spieler verteilt.

Die Spieler legen ihre erhaltenen Karten nach Futter getrennt offen auf den Tisch. Zum Schluß erhält jeder Spieler noch eine „Schnarch“-Karte und zieht eine der 7 verdeckten Doppelmenükarten. Nicht benötigte Doppelmenü- und „Schnarch“-Karten kommen aus dem Spiel.

Und los geht's: Wer die letzte Karte erhalten hat, beginnt das Spiel. Zuvor schiebt jeder Spieler eine seiner Futterkarten (keine Doppelmenü-Karte!) seinem rechten Nachbarn zu. Der

Doppelmenükarten hindern den nächsten Spieler, zwei der Leckereien zu verfüttern.

Bemerkt ein Spieler, dass der ihm folgende Spieler...

... die **selbe Futterkarte** einem Schwein serviert (obwohl er noch anderes Futter hat), oder
... das **selbe Schwein** bedient, so sagt er „**Schweinerei!**“

In beiden Fällen schenkt er diesem Spieler eine seiner Karten. Der ertappte Spieler muss die falsche Karte austauschen (im zweiten Fall ein anderes Schwein bedienen!).

Keinem Schwein darf das selbe Futter ein weiteres Mal gefüttert werden. Jeder kann die Fütterung eines Spielers anzweifeln, indem er „**Schweinefraß!**“ sagt. Der Stapel wird umge-

erneut an die Reihe kommt, unter das Schweinchen geschoben. Solange darf dieses Schweinchen nicht gefüttert werden!

Spielende: Das Spiel endet, wenn ... es einem Spieler gelingt, seine **letzte Futterkarte** loszubekommen.

... die **Runden-Karte** das Schweinchen **Trüffel** erreicht.

Nun erfolgt die Auswertung.

Alle Futterkarten einer Sorte, die ein Spieler noch besitzt, bringen einen oder zwei Minuspunkte ein (Futterkarten ohne Zahl bringen einen Minuspunkt).

Beispiel: 3 Paprika (1)+2 Karotten (1), 1 Apfel (2)= 1+1+2 = 4 Minuspunkte.

Oink!

©2004 by Harry Zapp
©2006 Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH