

DRECKSAU TOTAL

DAS
KARTENSPIEL

PLUS

SAUSCHÖNE
ERWEITERUNG

Für 2 – 4 SpielerInnen | ab 7 Jahre

Info

Spielt ihr zum ersten Mal Drecksau? Dann spielt am besten einige Partien Drecksau ohne die sauschöne Erweiterung. Lest diese Anleitung zuerst ohne die **gelb markierten Textstellen**. Legt die 34 Karten der sauschönen Erweiterung (Schönsäue, Aus-dem-Staub, Glücksvogel und Lippenstifte), Eimer und Pokale zurück in die Schachtel.

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 Regen schützt. Und die schlaue Drecksau nagelt am besten noch die Stalltür zu, bevor der Bauer zum Putzen vorbeikommt ...

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

Spielmaterial

102 Karten

12 x doppelseitige Schweine (Sauberschwein / Drecksau), 21 x Matsch, 4 x Regen, 9 x Stall, 4 x Blitz, 4 x Blitzableiter, 8 x Bauer-schrubbt-die-Sau, 4 x Bauer-ärgere-dich, 2 x Extra-Matsch, 16 x Schönsau, 12 x Aus-dem-Staub, 4 x Glücksvogel, 2 x Lippenstift

3 Pokale und 3 Matscheimer

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!



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

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.

Jeder Spieler erhält 3 Schweinekarten, unabhängig davon, wie viele Mitspieler es gibt. Die übrigen Schweinekarten werden nicht benötigt. Legt Pokale und Matscheimer zurück in die Schachtel, sie werden nur für das Turnier benötigt. Mischt Schönsau-, Aus-dem-Staub-, Glücksvogel- und Lippenstiftkarten zusammen mit allen weiteren Spielkarten.

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: Du legst die Karte an eine deiner Schweinekarten an. Das gilt für folgende Karten: *Stall, Blitzableiter, Bauer-ärgere-dich*.



Oder: Du legst die Karte offen neben den Nachziehstapel – hier entsteht der Ablagestapel. Das gilt für folgende Karten: *Matsch, Regen, Blitz, Bauer-schrubbt-die-Sau, Aus-dem-Staub, Glücksvogel*.



Die sauschöne Erweiterung bietet mit der Schönsau noch eine dritte Möglichkeit: Du legst die Schönsau-Karte entweder auf eine eigene Schweinekarte oder auf die eines Mitspielers.

Du darfst die entsprechende Aktion der Karte ausführen. Möchtest du keine Karte ausspielen, darfst du eine Karte auch ungenutzt auf den Ablagestapel legen. Anschließend ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel. Kannst du keine deiner 3 Karten ausspielen (Beispiel: 3 Blitzableiterkarten auf der Hand, aber kein eigener Stall), darfst du die Karten den Mitspielern zeigen, sie 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 sauwohl. Mit dem Ausspielen der Karte wird ein eigenes Sauberschwein zur Drecksau! Du rufst laut „Drecksau!“ und drehst eine deiner Sauberschwein-Karten auf die Rückseite, sodass die Drecksau zu sehen ist.



Die Regenkarte – Spielst du 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, Drecksau oder Schönsau) angelegt werden. Sie bietet dem ausgewählten Schwein Schutz vor Regen. Der Stall schützt aber nicht vor der Bauer-schrubbt-die-Sau-Karte, denn der Bauer kann ja noch in den Stall kommen!

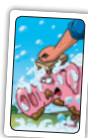


Die Blitzkarte – Mit dem Blitz kannst du einen Stall eines beliebigen Mitspielers abfackeln. Der ausgewählte Stall kommt zusammen mit der Blitzkarte auf den Ablagestapel. Du kannst mit einer Blitzkarte den Stall und die Bauer-ärgere-dich-Karte auf einmal entfernen.



Die Blitzableiterkarte – Wenn du bereits einen Stall vor dir hast, kannst du die Blitzableiterkarte dort anlegen. Nun kann die Blitzkarte eines Mitspielers diesem Stall nichts mehr anhaben. Der so geschützte Stall kann im gesamten Spiel nicht mehr abbrennen!

* mit dem Spieler ist auch immer die Spielerin gemeint



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 kannst du eine beliebige Drecksau eines Mitspielers wieder sauber schrubben. Ruf laut „*Ich putz dich!*“ und dreh eine Schweinekarte eines Mitspielers von der Drecksau-Seite auf die Sauberschwein-Seite um.



Die Bauer-ärgere-dich-Karte – Wenn du bereits einen Stall vor dir liegen hast, in dem eine Drecksau steht, kannst du diese Karte zusätzlich anlegen. Der Stall ist nun von innen fest vernagelt und verhindert jede Bauer-schrubbt-die-Sau-Aktion!

Aufgepasst: An einen Stall, in dem noch ein Sauberschwein **oder eine Schönsau** steht, kann die Bauer-ärgere-dich-Karte nicht angelegt werden!



Die Extra-Matsch-Karte – Verteidigung! Wenn du diese Karte auf der Hand hast, kannst du eine eigene Drecksau beschützen. Der gegnerische Schrubbangriff oder der Regen wird hiermit abgewehrt. Ruf laut „*Extra-Matsch!*“, leg die Karte auf den Ablagestapel und die eigene Drecksau bleibt Drecksau. Anschließend ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel.



Die glücklichste Drecksau – Baust du für eine Drecksau einen Stall mit Blitzableiter und vernagelter Stalltür, ist dieses Schwein für den Rest des Spiels eine unangreifbare, glückliche Drecksau!

Aufgepasst: Die glücklichste Drecksau kann also nicht wieder sauschön gemacht werden. Wenn du eine glücklichste Drecksau besitzt, musst du das Spiel mit Drecksäuen gewinnen!



Die Schönsau-Karte – Der Bauer putzt die Sau heraus. Ist sie nicht sauschön? Diese Karte kannst du auf jede doppelseitige Schweinekarte legen, egal ob Sauberschwein oder Drecksau. Entweder du legst sie auf die eigene Schweinekarte oder auf die eines Mitspielers.

Aufgepasst:

- Die Schönsau hat einen Schirm und bleibt auch bei Regen sauschön!
- Auf eine Drecksau, die in einem vernagelten Stall steht, an die also eine Stall- und eine Bauer-ärgere-dich-Karte angelegt sind, kann die Schönsau nicht gelegt werden – der Bauer kommt ja nicht rein!



Die Aus-dem-Staub-Karte – Die Schönsau will nicht mehr sauschön sein und macht sich prompt aus dem Staub. Leg die Aus-dem-Staub-Karte zusammen mit einer ausliegenden Schönsau-Karte, entweder einer eigenen oder der eines Mitspielers, auf den Ablagestapel. Zurück bleibt entweder ein Sauberschwein oder eine Drecksau, je nachdem, was unter der Schönsau lag.

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 – Spielst du den Glücksvogel aus, darfst du gleichzeitig deine beiden anderen Handkarten ausspielen. Danach ziehst du drei neue Karten vom Nachziehstapel.

Pech gehabt? Hast du einen zweiten oder dritten Glücksvogel auf der Hand, leg diese Karten ungenutzt mit ab.



Die Lippenstift-Karte – Verteidigung! Wenn du diese Karte auf der Hand hast, kannst du eine eigene Schönsau beschützen. Der gegnerische Aus-dem-Staub-Angriff wird hiermit abgewehrt. Ruf laut „*Lippenstift!*“, leg die Karte auf den Ablagestapel und die eigene Schönsau bleibt Schönsau. Anschließend ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?

Dann werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Ende des Spiels

Wer es zuerst schafft, alle eigenen Sauberschweine in den Matsch zu schicken, und nur noch Drecksäue vor sich liegen hat, gewinnt!

Wer es zuerst schafft, entweder nur noch Drecksäue **oder** nur noch sauschöne Schönsäue vor sich zu haben, gewinnt!

Lust auf ein sauschönes Drecksau-Turnier?



Spielt ihr mehrere Runden, dann legt die Pokale und Matscheimer in zwei getrennten Stapeln bereit (für Aufgeräumte: Ihr könnt diese auch auf der Innenseite des aufgeklappten Schachteldeckels platzieren). 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. Zu Turnierbeginn liegen also der Eine-Karotte-Eimer und der Ein-Stern-Pokal oben. Je nachdem, mit welcher Schweinebande man die Runde gewinnt, erhält man den oben liegenden Pokal für Schönsäue oder den oben liegenden Matscheimer für Drecksäue und legt ihn vor sich ab. Danach startet eine neue Runde. 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. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Turnier. Bei Gleichstand spielen die nach Punkten führenden Spieler noch eine letzte Entscheidungsrunde.



Variante Blitz-Drecksau

Wenn ihr schon einige Runden gespielt habt und es gern noch dynamischer angehen möchtet, könnt ihr Drecksau – mit oder ohne Erweiterung – auch mal mit vier Handkarten spielen. Das erhöht die Chancen, schneller die eigenen Schweine matschig oder sauschön zu machen!

Autor und Illustrator: Frank Bebenroth
Spielidee zur Drecksau: Arpad Fritsche
Grafik: atelier198
Redaktion: Vincent Gatzsch

Art.-Nr. 682675
Alle Rechte vorbehalten
Made in China

©2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

