

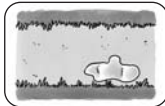
SCHWEINS- GALOPP

von Heinz Meister

Ein pfiffiges Wettrennen für 2 - 4 Spieler

SPIELMATERIAL

- 1 Spielanleitung
- 5 Rennschweine (in 5 Farben)
- 35 Rennkarten (je 7 Karten in den 5 Farben der Rennschweine)
- 22 Streckenkarten
- 55 Futterkarten

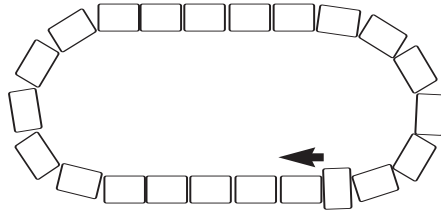


SPIELZIEL

Mit seinen Rennkarten versucht jeder Spieler ein saumäßig gutes Rennen zu liefern, um am Ende von drei Spielrunden die meisten Futterkarten zu haben.

SPIELVORBEREITUNG

Die Streckenkarten werden im Kreis in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch gelegt. Das ist die Rennstrecke, und jede Karte ist ein Feld.



Es wird ein Startspieler bestimmt. Er stellt die fünf Rennschweine **hintereinander, in beliebiger Farbreihenfolge, auf fünf aufeinander folgende** Felder der Rennstrecke. Wichtig ist, dass beim Aufstellen kein Feld zwischen den Schweinen frei bleibt. Die Blickrichtung der Schweine entspricht der Laufrichtung im Uhrzeigersinn. Die Streckenkarte unter dem vordersten Rennschwein wird um 90 Grad gedreht. Das ist die Startlinie.

Die Futterkarten werden als Stapel offen in die Mitte des Spieltisches gelegt. Auch wenn sie unterschiedliches Schweinefutter zeigen, bei Spielende ist jede Karte gleich viel wert.

Der Startspieler mischt nun die Rennkarten gut, und jeder Spieler erhält 7 Stück, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt beiseitegelegt und für diese Spielrunde nicht mehr benötigt.

SPIELREGEL

Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Die Rennschweine werden auf der Rennbahn im Uhrzeigersinn gezogen.

Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er eine seiner Karten ausspielen und das farblich dazu passende Schwein auf das **nächste freie Feld** ziehen. Die Hintergrundfarben der Karten entsprechen den Farben der Schweine. Ausgespielte Rennkarten kommen auf einen gemeinsamen Ablagestapel und sind für die laufende Runde aus dem Spiel.

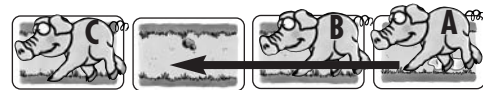
Achtung! Keinem Spieler „gehört“ eines der Schweine. Jeder darf jedes Schwein ziehen, wenn er die passende Karte ausspielt.



Zugmöglichkeiten

Ein Schwein zieht auf eine direkt vor ihm liegende freie Streckenkarte vor, wenn eine Rennkarte seiner Farbe gespielt wird.

Wenn Streckenkarten vor einem Schwein besetzt sind springt das Schwein auf das nächste freie Feld.



Die Futterkarten

Wenn ein Spieler ein Rennschwein bewegt, das danach erster ist oder bleibt, darf er sich eine Futterkarte aus der Tischmitte nehmen und legt sie **offen** vor sich auf seiner linken Seite ab.



Achtung! Futterkarten, die ein Spieler offen vor sich liegen hat, gehören ihm noch nicht endgültig, sondern erst dann, wenn er seine letzte Rennkarte erfolgreich spielt. Doch dazu später mehr.

Wenn ein Spieler ein Rennschwein auf ein freies Streckenfeld vorzieht, ohne dass es dadurch in Führung geht, dann gibt es leider auch keine Futterkarte.



Das Ende einer Spielrunde und die Belohnung

Wenn alle Spieler ihre sieben Rennkarten ausgespielt haben, endet eine Spielrunde. Dabei ist die jeweils **letzte Rennkarte** für jeden Spieler seine wichtigste. Denn nur wenn ein Spieler mit seiner letzten Rennkarte ein Schwein in Führung zieht, darf er sich eine Futterkarte

aus der Mitte vom Tisch nehmen, offen vor sich hinlegen und jetzt erst alle in dieser Runde gesammelten Futterkarten in Sicherheit bringen, das heißt: der Spieler legt die offenen Futterkarten von seiner linken Seite **verdeckt** auf die rechte Seite.

Wer mit seiner letzten Karte kein Schwein in Führung ziehen kann, hat Pech und muss alle offen liegenden Futterkarten in die Mitte des Tisches auf den allgemeinen Futterkartenstapel zurücklegen.

Weil das Spiel über drei Runden geht, werden die Schweine nach der ersten und zweiten Runde wieder in beliebiger Reihenfolge direkt hintereinander an der Startlinie aufgestellt. Jetzt werden auch **alle** Rennkarten wieder schnell gemischt und jeder Spieler erhält erneut 7 Karten.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist nach drei Spielrunden beendet. Der Spieler, der zum Schluss die meisten verdeckten Futterkarten auf seiner rechten Seite eingesammelt hat, gewinnt das Spiel.



*Achtung! In diesem Spiel ist das Glück mindestens genauso ausschlaggebend wie ein wenig Cleverness!
Wer gewinnt, hat eben auch „Schwein gehabt“.*

VARIANTE

Alle Spieler erhalten zu Beginn des Spiels eine Futterkarte, die sie der Reihe nach, noch vor dem Spielbeginn, auf unbesetzte Streckenkarten legen. Die vier Felder vor dem ersten Schwein müssen leer bleiben. Der Spieler, der als erster ein Schwein auf die Streckenkarte mit der Futterkarte zieht, darf sie zusätzlich zu seinen offenen Futterkarten legen.



Autor: Heinz Meister
Grafik: Franz Vohwinkel

© 2005 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich:
Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



SCHWEINS- GALOPP

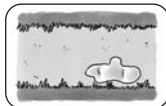


by Heinz Meister

A clever race for 2 - 4 players

CONTENTS

- 1 rule booklet
- 5 racing pigs (in 5 colors)
- 35 race cards (7 cards in each of the 5 colors of racing pigs)
- 22 race track cards
- 55 food cards

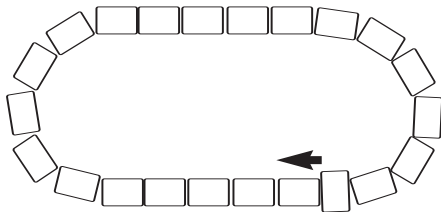


GOAL

With his race cards, each player tries to create a really great race in which he has collected the most food cards at the end of three racing rounds.

PREPARATION

Place the race track cards in an oval on the table. The pigs race on this track; each card on the track is a space.



Choose a starting player; we suggest the "piggist" player. The starting player places all 5 racing pigs on the track, in **any order**, facing the clockwise direction (the direction of the race), on **5 consecutive spaces** (no empty space between the pigs). He turns the race track card under the starting pig at right angles to the others to indicate the starting line.

Place the food cards face up in the middle of the race track. Although the cards show several different kinds of food, all food counts one point when scoring.

The starting player shuffles the race cards and deals 7 to each player face down. These are the players' hands and are kept secret from the other players. Put the remaining race cards aside for this round.

PLAYING THE GAME

The starting player begins and the others follow in clockwise order, the same direction that the pigs race around the track.

On a player's turn, he plays one card face up in a stack next to the food cards. He then moves the pig that matches the color of the background of the card played to the **next empty space** (clockwise) on the track. Once played, the race cards remain in the discard pile for the round.

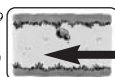
Note! The pigs do not belong to any specific player. A player plays a card to move the pig of that color.



Possible moves

The pig being moved moves forward one space as the space in front of it is empty.

When one or more spaces in front of the pig being moved are filled with pigs, the pig skips over the filled spaces to the next empty space.



The food cards

When a player moves a pig so that it is ahead of all other pigs, he takes a food card from the food card stack in the middle of the table and places it face up on the table to his left.



Note! The player first puts the food cards face up on his left. A player may win these cards and move them to his right face down on the last turn of the round (see below).

When a player moves a pig so that it is not ahead of all other pigs, he takes no food card.



The end of the round and the reward

When all players have played all seven of their cards the round ends. The **last** race card played by each player in a round is the most important for that player. If a player moves a pig ahead of all other pigs with his **last** race card in the round, he takes a food card from

the food card stack **and** takes this card and all other food cards collected this round and moves them to his right, placing them face down. This is his reward for the round and the cards will count towards victory at the end of the game.

If a player does not move a pig ahead of all others with his **last** race card of the round, he returns all the face up food cards on his **left** (those he took in this round) to the food card stack in the middle of the table. He has no reward for this round.

As the game is played for three rounds, the starting player changes after the first and second rounds. The new starting player is the player to the left of the previous starting player. The new starting player places all 5 racing pigs on the track, in any order, facing the clockwise direction (the direction of the race), on 5 consecutive spaces (no empty space between the pigs) starting at the starting line. Then, the starting player shuffles all the race cards and deals 7 to each player face down.

END OF THE GAME

The game ends after three rounds. The player who has collected the most food cards, face down on his right, wins the game.

Note! Luck is as important as cleverness in Galloping Pigs. The winner is the clever player who is lucky!

VARIANTS

At the beginning of a round, each player, starting with the starting player and going clockwise around the table, draws one food card and places it on any empty space on the race track. Players may not place their food cards in the first four spaces after the starting line. The player, who first moves a pig to a space with a food card, takes that food card in addition to any food card he may have earned and puts it face up on his left.

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Ranch, NM 87174
or RioGames@aol.com
or visit our website at www.riograndegames.com



English translation: Jay Tummelson
Author: Heinz Meister
Graphics: Franz Vohwinkel
© 2005 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich
All Rights Reserved.
Made in Germany.
www.abacusspiele.de