

Spielende



Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Spielfigur als erster das Zielfeld (Pokal) erreicht oder darüber hinausziehen würde. Schaffen das mehrere Spieler im selben Zug, gewinnt, wer weitergekommen wäre. Gibt es immer noch Gleichstand, so gibt es mehrere Sieger.

Der Autor

Klaus Teuber ist einer der erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres“ gewählt. Außerdem hat er dreimal den 1. Platz beim Deutschen Spielepreis gewonnen und zwei seiner Spiele wurden als bestes Kinderspiel ausgezeichnet. Mit seinen „Siedlern von Catan“ ist ihm ein moderner Klassiker gelungen.

Illustration

Gabriela Silveira

Foto

Dirk Hoffmann

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Art.-Nr. 91104

© 1999 Klee-Spiele GmbH

D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.



FETTE BÄUCHE

Das lustige Schweinefüttern für 2-4 Spieler ab 6 Jahren



Gut genährt stehen fünf Schweine mit ihren fetten Bäuchen in ihrem Pferch und warten darauf, von den Spielern gefüttert zu werden. In jedes Schwein passen unterschiedlich viele Futterchips. Wenn ein Spieler ein Schwein, das bereits voll ist, zum „Platzen“ bringt, freuen sich seine Mitspieler. Diese dürfen dann einige Felder auf der Zählleiste vorrücken - nur der Spieler, der das Schwein „platzen“ ließ, muß stehen bleiben. Wer sich als bester Futtermeister erweist, gewinnt.

Spielmaterial

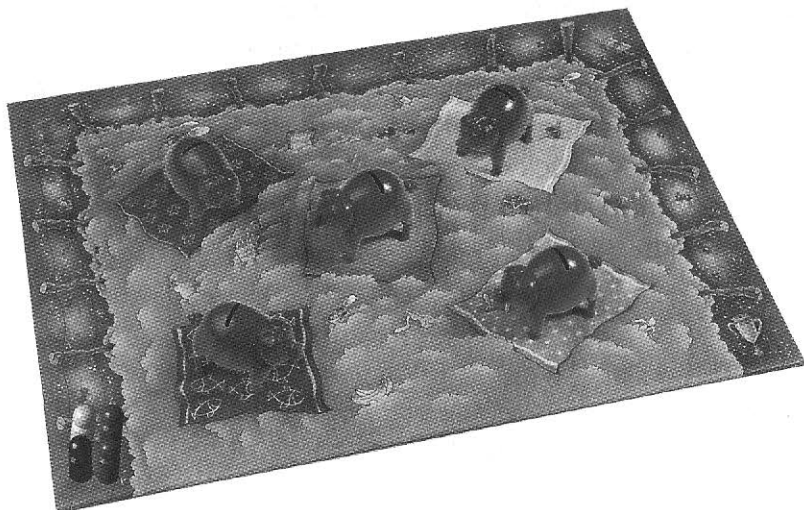
- 1 Spielplan
- 5 Schweine mit 5 verschiedenen Bäuchen
- 4 Spielfiguren
- 1 Ziffernwürfel (mit den Werten 2, 3, 3, 4, 4, 5)
- 1 Farbwürfel
- 80 Futterchips (je 20 in vier Farben)

Spielvorbereitung

- Jedes Schwein besteht aus zwei Teilen: Körper und Bauch. Die Bäuche sehen von außen alle gleich aus, in jeden Bauch passen aber unterschiedlich viele Futterchips hinein. Unter jeden Schweinekörper wird ein beliebiger Bauch angebracht.
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die er auf das Startfeld (Pfeil) stellt.

- Außerdem erhält jeder 20 Futterchips in der Farbe seiner Spielfigur und legt sie vor sich ab.
- Jeder Spieler nimmt sich ein beliebiges Schwein und steckt zwei seiner Chips hinein (bei drei und vier Spielern). Im Spiel zu zweit nimmt sich jeder zwei Schweine, in die er je zwei seiner Chips steckt.
- Dann werden die Schweine gut gemischt (solange durcheinander schieben, bis alle die Orientierung verloren haben) und auf den Spielplan gestellt - eins auf jede Decke.

So werden die Figuren aufgestellt:



Spielverlauf

- Der jüngste Spieler erhält die beiden Würfel und beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Wer an der Reihe ist, würfelt mit den beiden Würfeln.
- Die gewürfelte Zahl gibt an, wie viele seiner Futterchips er in die Schweine stecken muß. Die Chips muß er auf **zwei** Schweine verteilen.
- Ein Schwein darf er sich beliebig aussuchen, das andere wird durch die gewürfelte Farbe bestimmt. In das Schwein, das auf der gleichfarbigen Decke steht, muß er mindestens einen Chip einstecken.
- Hat der Spieler „schwarz“ gewürfelt, darf er sich beide Schweine aussuchen.

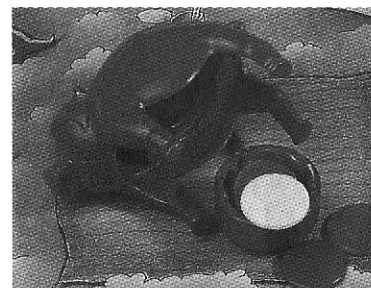
- Wenn ein Spieler Chips in ein Schwein steckt, muß er vorher ansagen, wie viele er in dieses Schwein stecken möchte.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine „4“ und die Farbe „blau“. Er sagt an, daß er das Schwein auf der blauen Decke mit einem Chip füttern wird und das Schwein auf der gelben Decke mit drei Chips.

Achtung:

1. Die Chips müssen so eingesteckt werden, daß sie vollständig in den Bauch fallen. Ein Chip darf nicht aus dem Schlitz herausragen.
 2. Die Schweine dürfen nicht angehoben und geschüttelt werden (um herauszubekommen, wie viele wohl schon im Bauch sind).
- Wenn kein Schwein platzt, erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die Würfel, würfelt und steckt wie beschrieben Chips in zwei Schweine.

Der Bauch ist voll



- Steckt ein Spieler einen Chip in ein Schwein und der Bauch des Schweins ist zu voll, dann „platzt“ das Schwein. Der Bauch fällt ab und die Chips fallen heraus.
- Jeder Spieler setzt nun seine Spielfigur so viele Felder weiter, wie er Chips in dem „geplatzten“ Schwein hatte.
- Nur der Spieler, der das Schwein zum „Platzen“ brachte, muß stehen bleiben - egal wie viele Chips von ihm im Schwein steckten.
- Jeder Spieler erhält seine Chips wieder zurück.
- Der Bauch wird wieder unter den Körper gesteckt und das Schwein wieder auf seine Decke gestellt.
- Anschließend geht das Spiel normal beim linken Nachbarn weiter; auch dann, wenn der Spieler, der am Zug war, noch nicht alle Chips eingesteckt hatte. Sein übriger Zug verfällt.