

Karte aus und legt sie dann zurück unter den Stapel. Das gleiche passiert mit einem Schwein, das auf ein Überraschungsfeld zieht. Es wird die oberste Karte vom Schweinestapel genommen usw.

Überraschkarten schicken die Spieler entweder vorwärts oder zurück. Diese Züge dürfen nicht seitlich und auch nicht mit einem Richtungswechsel ausgeführt werden. Man zieht also nur die angegebene Felderzahl vorwärts oder aber zurück in Richtung Start.

e. Der Zieleinlauf: Der Treiber muß sein Schwein vor sich her ins Ziel bringen. Wer zuerst sein Schwein, **dann** seinen Treiber ins Ziel gebracht hat, gewinnt. Deshalb gilt folgende Regel für den Zieleinlauf: Ein Schwein darf erst dann die Ziellinie überschreiten, wenn der dazugehörige Treiber die letzten KO-Felder (Feld 24 und 25) überwunden hat. In der Bahn, in der das Schwein die Ziellinie überschreitet, muß auch der Treiber durch's Ziel. Beide müssen das Ziel in **einer** Wurfserie erreichen. Dabei spielt es keine Rolle, ob überzählige Wurfpunkte vorhanden sind; Hauptsache, mit einem Wurf kann zuerst das Schwein und dann der Treiber in der gleichen Spielbahn in's Ziel. (Natürlich darf Ihr böser Mitspieler Sie auch auf den Feldern 26-30 noch rauswerfen. Deshalb also am Ende besonders aufpassen!)

5. Noch ein Tip

Nutzen Sie die roten Überraschungsfelder. Die Karten, die Sie dann ziehen, können Sie schweinitisch schnell in Richtung Ziel bringen. Auch wenn's hier manchmal unangenehme Überraschungen gibt: Wer wagt - gewinnt.

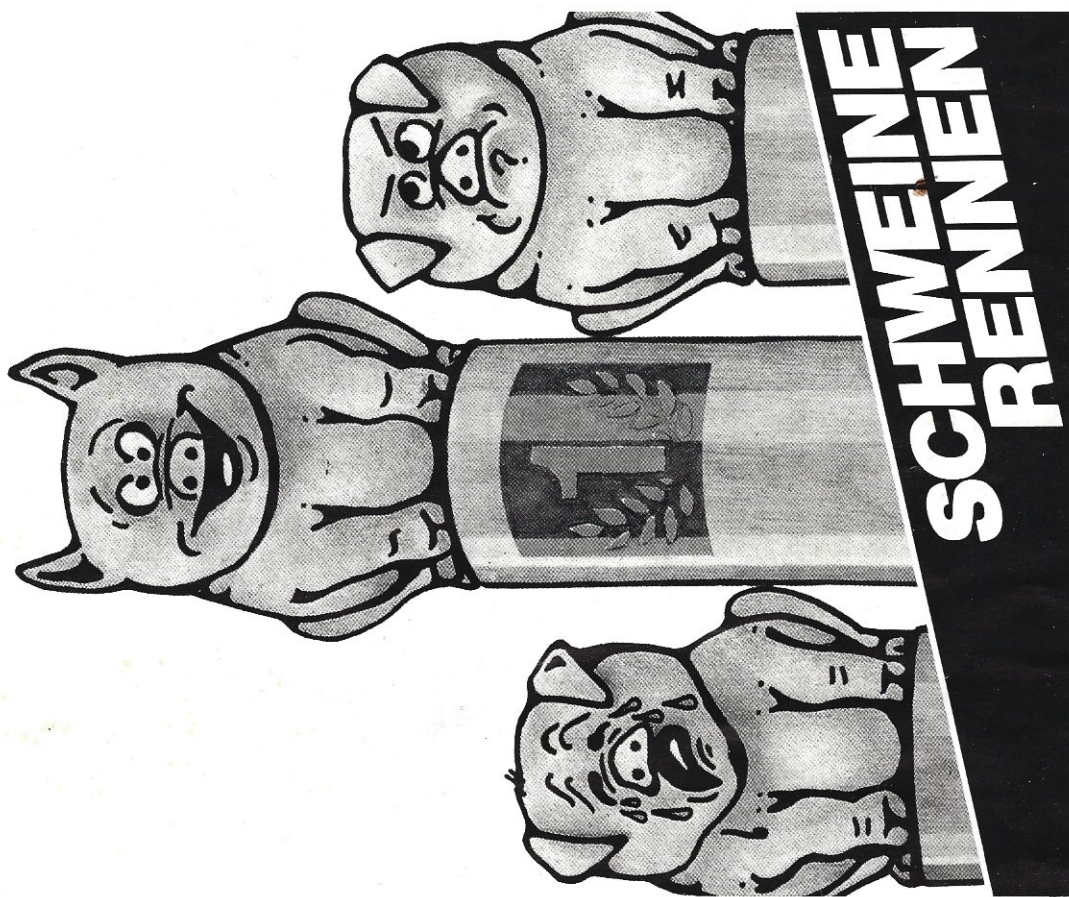
Nun viel Schwein beim Spielen - und grüßen Sie „Alfred, die Turbosau“ sowie „Paul Schlammjogger“.

© 1985 by „Spiel mit“ Verlag
4600 Dortmund 16
Deutsche Straße 61

Herstellung: Otto Maier

Ravensburger Promotion Service

Made in West Germany



Schweinerennen

Ein saugutes Spiel des
„Spiel mit“ Verlages
für 2-5 Spieler

von Manfred Andexer
und Jochen Zeiss

So kam es zum Spiel

Ort der Handlung:

Ein Herbsttag kurz nach der Jahrhundertwende in „Rombergs Holz“ nördlich vom heutigen Dortmund-Reichsmark.

Beteiligte: Gisbert von Romberg, der westfälische Eulenspiegel; Freiherr von Schorlemer-Alst, der Vorsitzende des Westfälischen Bauernvereins; der Stolz der westfälischen Bauern: das neugezüchtete Rassepferd „Westfälisches Edelblut“ und das „Edelblut von Brönninghausen“ – die Schweine des tollen Romberg.

Was war geschehen? Bei der Hauptversammlung des Westfälischen Bauernvereins einige Monate vorher hatte man dem adeligen Schalk eine Box in den Stallungen für seine Edelblüter zur Verfügung gestellt. Doch statt Pferden standen seine Schweine im Geviert. Das konnte man nicht dulden; die Schweine wurden des Platzes verwiesen.

Beim Abschlüssen bot Romberg Schorlemer-Alst die berühmt gewordene Wette an: „Mein Edelblut ist auf Rennen gezüchtet; und ich halte jede Wette, daß es gegen eure Edelblüter gewinnt! Ich will mit meinen Rassetieren eure Kunstprodukte schlagen!“ Die Wette wurde angenommen. Die Rennstrecke war viertausenddreihundert Meter lang.

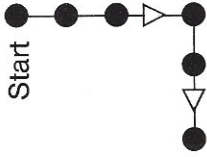
Vorbereitung für das Rennen: Romberg ließ jeden Tag seine Schweine von der Försterei in Rombergs Holz zum Fressen nach Brönninghausen führen. Bald kannten sie den Weg und wurden immer schneller.

Schorlemer und Overweg, die Besitzer des prämierten Rassepferdes, ließen es vom bekannten Rennreiter von Nagel trainieren, der auch beim Rennen im Sattel saß.

Der Tag des Rennens kam. Romberg hatte seine Schweine kräftig huntern lassen. Schon bald übernahmen die Schweine die Führung, auch, weil einige dem Pferd in die Beine geraten waren.

Ausgang des Rennens: Das Rassepferd belegt erst Platz 7.

Nicht erlaubt



b. Das Rauswerfen: Es ist erlaubt, andere Figuren zum Start zurückzuschicken. Dazu muß ein Zug genau auf dem Feld enden, auf dem die rauszuwerfende Figur des Gegners steht. Wer rausfliegt, stellt seine Figur auf ein beliebiges Startfeld.

Natürlich kann ein Treiber einen anderen Treiber, aber auch ein fremdes Schwein zum Start zurückschicken. Und die Schweine brauchen sich ebenfalls nicht auf ihregleichen beschränken, sie dürfen auch fremde Treiber rauswerfen.

c. Der Spielplan: Auf dem Spielplan befinden sich

neutrale Felder



rote Überraschungsfelder



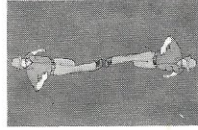
blaue KO-Felder



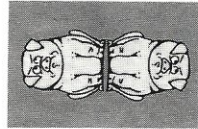
Wer ein **rotes Feld** erreicht, nimmt entweder vom Treiberstapel oder vom Schweinestapel eine seiner Figur entsprechende Karte (genaueres hierzu steht im nächsten Absatz) und führt danach die Anweisungen auf der Karte aus. Wer auf ein **blaues Feld** kommt, ist auf die Nase gefallen. Er muß auf ein beliebiges Startfeld zurück.

d. Die Schweine- und Treiberkarten: Es gibt zwei Sorten Karten. Einen Stapel für die Treiber, einen weiteren für die Schweine.

Treiberkarten



Schweinekarten



Die Karten sind an zwei unterschiedlichen Stellen auf dem Spielplan abgelegt. Kommt ein Treiber auf ein rotes Überraschungsfeld, so zieht der Spieler vom Treiberstapel die oberste Karte, führt die Anweisung der

Mit den Wetteinnahmen dieser westfälischen Variante der Geschichte vom Hasen und Igel stiftete Romberg den „Großen Preis von Bullbergen“, der später noch zweimal ausgeritten wurde.

So schildert uns Josef Winckler, der Chronist des tollen Romberg, das erste Schweinerennen.

Seit 1983 haben wir diese Tradition wieder aufleben lassen. Diverse Schweinerennen brachten viel Spaß für alle Beteiligten. Um diesen Spaß auch – in spielerischer Form – daheim erlebbar zu machen, haben wir die Idee des Schweinerennens in ein Spiel übertragen, das säuslich viel Freude – und jede Menge Spannung – bringt.

Viel Glück beim Spielen; und treiben Sie Eilfriede, das Warzenschwein oder Alfred, die Turbosau mit so viel Schwung ins Ziel, daß Sie selber es auch noch schaffen.

1. Das Spiel enthält:

- 1 Spielplan
- 24 Schweinekarten
- 24 Treiberkarten
- 5 Schweinefiguren
- 5 Treiber
- 1 schwarzer Schweinewürfel
- 1 weißer Treiberwürfel
- 1 Spielregel

2. Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als erster mit Schwein und Treiber das Ziel zu erreichen. Wer dies schafft, hat gewonnen.

3. Spielvorbereitung

Die Schweinekarten und die Treiberkarten werden getrennt gut durchgemischt und mit der Rückseite nach oben auf die beiden im Spielplan vorgesehenen Felder gelegt.

Danach wählt sich jeder Spieler ein Schwein (das ist die kleinere Spielfigur) und einen Treiber gleicher Farbe aus. Die Figuren werden je Spieler **nebeneinander** auf die Startfelder gestellt. Dabei darf derjenige Spieler, der mit beiden Würfeln die niedrigste Punktzahl würfelt, als erster eine Startposition wählen, die anderen folgen dann in aufsteigender Reihenfolge. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl setzt also als letzter seinen Treiber und sein Schwein auf die Ausgangsfelder, er darf mit dem Spiel beginnen. Die restlichen Spieler kommen danach im Uhrzeigersinn an die Reihe.

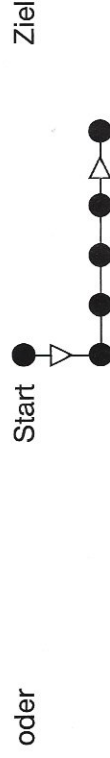
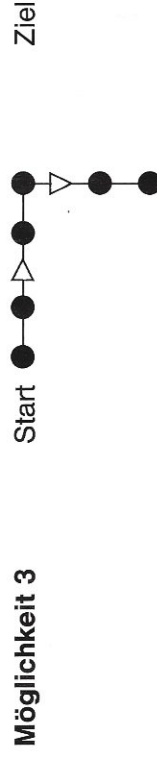
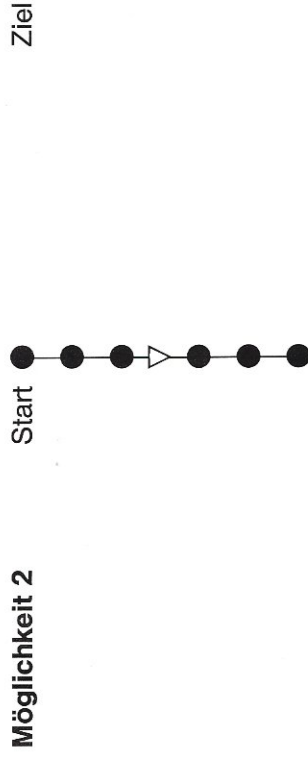
4. Spielregel

a. Das Ziehen: Die Spieler würfeln mit dem schwarzen Würfel und dem weißen Würfel gleichzeitig. Die geworfene Augenzahl des schwarzen Würfels gilt für das Schwein, die des weißen Würfels für den Treiber.

Gezogen wird – je Auge ein Feld – entweder vorwärts oder seitwärts. Pro Figur darf dabei **ein** Richtungswechsel vorgenommen werden. Es darf niemals ein Würfelzug in Richtung Start (also rückwärts) ausgeführt werden.



Ein Beispiel:



und jede weitere gleichartige Kombination