

SCHWEINEREI

Ein sauberes Spiel*
für 2 oder mehr Spieler.



Ziel des Spiels...

...ist, als erster Spieler durch Werfen der Schweinchen mindestens 100 Punkte zu erzielen.

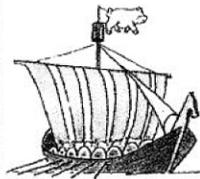
SCHWEINEREI ist ein uraltes Spiel der Wikinger, das über viele Jahrtausende in Vergessenheit geraten war.

Erst den neueren Forschungen von Professor S. Ch. Nitzel aus Wien ist es zu danken, daß SCHWEINEREI heute wieder nach den Original-Regeln gespielt werden kann.

Bei den Ausgrabungen im berühmten Wikinger-Hafen Haithabu hatte man sich zunächst immer wieder gewundert, wie klein die luxuriös eingerichteten Decks kajüten auf den Normannenschiffen waren.

S. Ch. Nitzel wies nun nach, daß diese Luxuskabinen nicht etwa für den Kapitän, sondern für jeweils eine trüchtige Muttersau bestimmt waren, die die Wikinger auf ihren Weltreisen mitzunehmen gewohnt waren.

Auch in fernen Ländern wollten sie nämlich nicht auf ihr geliebtes Spiel SCHWEINEREI verzichten. Ursprünglich wurde es bei den rauen Eroberern so gespielt, daß



man mehrere lebende Schweine in die Luft warf und aus ihrer Stellung bei der Landung den Sieger des Spiels ermittelte (unbewiesen ist bislang die Theorie, daß das Kinderspiel „Figurenwerfen“ eine über die Jahrtausende versaute Form der SCHWEINEREI ist).

Auf den langen Seereisen fehlte nun an Bord der Platz, um mehrere Schweine mitzunehmen. Man half sich, indem man die bereits erwähnte trüchtige Sau mitnahm und ihren Wurf im neuentdeckten Land großzog. Die ereignislose Zwischenzeit vertrieben sich die Wikinger mit täglichem „Sau-Gucken“: Sie schauten nach, ob die Ferkel schon groß genug für eine kleine SCHWEINEREI waren.

(Später, als das Spiel längst vergessen war, konnten die Menschen mit dem Begriff „Sau-Gucken-Zeit“ nichts mehr anfangen und verballhornten ihn zu „Saure -Gurken-Zeit“). Durch die Hinweise von Professor S. Ch. Nitzel gelang es in den späten siebziger Jahren, einige bisher rätselhafte Runen-Inschriften zu entziffern.

So beklagt sich ein gewisser Hauptmann Hövar darüber, daß seine pflichtvergessenen Krieger nächtelang SCHWEINEREI betrieben. Und das nördlich des Polarkreises, wo eine Nacht immerhin 180 Tage lang sei.

Verständlich wird nunmehr auch ein Lied des Sängers Adgir, in dem er die Wikinger als „Sauhaufen“ bezeichnet.



Weil die Lust der Wikinger an SCHWEINEREI schließlich so überhandnahm, daß darunter die Eroberungsgeschäfte litten, erließ das Thing (der damalige Bundestag) ein Gesetz, das das Spielen mit lebenden Schweinen mit hohen Steuern belegte.

Die Wikinger umgingen das Gesetz, indem sie fortan SCHWEINEREI mit aus Schweineknöcheln geschnitzten Schweinchen spielten. Daraufhin wurde auch das Spielen mit geschnitzten Schweinen besteuert.

Das war der Anfang vom Ende: Die kunstvoll gefertigten Schweinchen verkamen zu einfachen Würfeln. Und für lange, lange Zeit erinnerten nur noch die Begriffe wie „Schwein haben“ oder „knobeln“ (= knöcheln) an die große Zeit genußreicher SCHWEINEREI.

Jetzt aber können wir endlich SCHWEINEREI spielen, daß die Schwarte kracht: MB hat nach den authentischen Unterlagen von Professor S. Ch. Nitzel das Spiel mit allen Regeln wieder zusammengeferkelt. Wir wünschen viel Schwein und säuischen Spaß!



SPIELREGELN

- Das Deckblatt des Blockchens abtrennen und für die Punktwertung aufheben.
- Ein Spieler wird für das Aufzeichnen der erzielten Punkte bestimmt. Die Punktwerte hängen von der Lage der Schweinchen nach dem Wurf ab: Je „schwieriger“ die Lage, desto mehr Punkte zählt der Wurf.
- Es wird ausgeworfen, wer das Spiel beginnt. Dieser Spieler wirft nun beide Schweinchen zusammen auf eine ebene Fläche und merkt sich den Wert des Wurfs (siehe Wertung), falls er weiterwerfen will.
- Jeder Spieler darf in seinem Durchgang solange weiterwerfen, bis er *entweder* aufhören möchte (dann wird ihm die Summe aller Würfe dieses Durchgangs vom Aufschreiber gutgeschrieben) *oder* „FAULE SAU“ wirft (dann wird sein ganzer Durchgang mit 0 bewertet) *oder* „SAUHAUFEN“ wirft (dann verliert er alle Punkte aus allen bisherigen Durchgängen dieses Spiels) *oder* „SCHWEINEREI“ wirft (dann scheidet er ganz aus dem Spiel aus).
- Am Ende des Durchgangs notiert der Aufschreiber die Summe der erzielten Punkte und addiert sie zu den Punkten, die er dem betreffenden Spieler bisher bereits gutgeschrieben hatte. Der Spieler gibt die Schweinchen an den Mitspieler zu seiner Linken weiter, und nun beginnt dieser mit seinem Durchgang.

MB 808 4595 000

INHALT DES SPIELS

- 1 Etui,
- 2 Schweinchen,
- 1 Zählblockchen,
- 1 Stift und die Spielanleitung.

MB
MILTON BRADLEY GMBH

© 1984 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention.
4595 - XD 1183
Printed in W-Germany

SCHWEINEREI: Ausscheiden

Da diese Position in der Natur nicht vorkommt, muß der Spieler sofort ausscheiden!



GEWINNER DES SPIELS

Der Aufschreiber muß genau aufpassen: Wenn einer der Spieler beim Werfen 100 Punkte erreicht oder überschreitet, erklärt ihn der Aufschreiber zum Gewinner des Spiels.

SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Das Spiel läuft nach den Grundregeln. Ausnahme: Jeder Spieler (außer dem Werfenden) darf vor dem Wurf eines Mitspielers „SAUSTALL“ rufen und auf den bevorstehenden Wurf wetten:

A Sagt er den Wurf richtig vorher, bekommt er das Doppelte der geworfenen Punkte gutgeschrieben. Der Spieler hingegen bekommt ebensoviele Punkte (also auch das Doppelte der geworfenen) abgezogen. (Unter 0 Punkte kann er jedoch nicht absinken!) Und er gibt die Schweinchen sofort an den nächsten Spieler weiter.

B Hat der Wetter den Wurf hingegen falsch vorhergesagt, bekommt er das Doppelte der tatsächlich geworfenen Punktzahl abgezogen (auch er kann dabei nicht unter 0 Punkte sinken!), während der Spieler die Pluspunkte aus seinem Wurf ebenfalls verdoppeln darf.

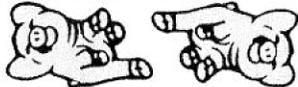
Zu beachten: Pro Wurf darf es nur einen „SAU-WETTER“ geben. Wer also zuerst „SAUSTALL“ ruft, der darf auf den bevorstehenden Wurf eines Mitspielers als einziger wetten. Und: Er muß bereits mindestens 20 Punkte auf seinem Konto haben, um überhaupt wetten zu dürfen. Ruft er aber „SAUSTALL“, obwohl er weniger als 20 Punkte hat, dann dürfen Mitspieler und Aufschreiber nicht auf seine mangelnde Punktzahl hinweisen. Merkt nämlich der Werfende nichts und wirft die Schweinchen trotzdem, dann gilt die Wette als angenommen.

In jedem Fall bleibt der Spieler solange am Wurf, bis er aufhören möchte, „FAULE SAU“, „SAUHAUFEN“ oder „SCHWEINEREI“ wirft (siehe Grundregeln), oder sein Wurf von einem „SAU-WETTER“ richtig vorhergesagt wurde.

DIE WERTUNG

FAULE SAU: 0 Punkte

Die Schweinchen liegen auf der Seite, eins auf seiner rechten, eins auf seiner linken. Der Durchgang zählt 0 Punkte, und der nächste Spieler ist dran.



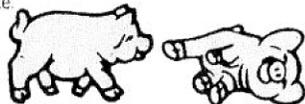
SAU: 1 Punkt

Die Schweinchen liegen auf der gleichen Seite, beide auf ihrer rechten oder beide auf ihrer linken.



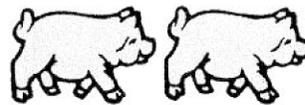
HAXE: 5 Punkte

Ein Schweinchen landet auf allen vieren, das andere liegt auf der Seite.



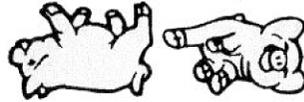
DOPPELHAXE: 20 Punkte

Beide Schweinchen landen auf allen vieren.



HALBE SUHLE: 5 Punkte

Ein Schweinchen liegt auf dem Rücken, das andere auf der Seite.



VOLLE SUHLE: 20 Punkte

Beide Schweinchen liegen auf dem Rücken.



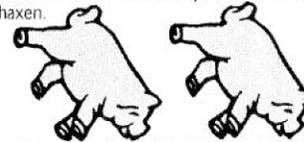
SCHNAUZE: 10 Punkte

Ein Schweinchen stützt sich auf seine Schnauze und beide Vorderhaxen, das andere liegt auf der Seite.



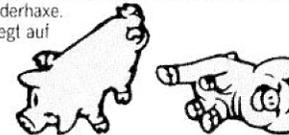
VOLLE SCHNAUZE: 40 Punkte

Beide Schweinchen stützen sich jeweils auf Schnauze und Vorderhaxen.



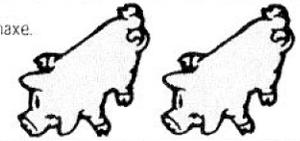
BACKE: 15 Punkte

Ein Schweinchen lehnt auf Schweinebacke, Schweinsohr und einer Vorderhaxe. Das andere liegt auf der Seite.



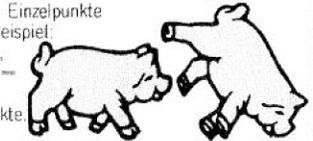
DOPPELBACKE: 60 Punkte

Beide Schweinchen lehnen jeweils auf Schweinebacke, Schweinsohr und einer Vorderhaxe.



GULASCH: Kombinierte Punkte

Jede Kombination von HAXE, HALBE SUHLE, SCHNAUZE und BACKE. Die Einzelpunkte werden addiert. Beispiel: HAXE = 5 Punkte, plus SCHNAUZE = 10 Punkte, macht zusammen 15 Punkte.



SAUHAUFEN: Zurück auf 0 Punkte

Beide Schweinchen berühren einander in irgendeiner Position. Der Spieler verliert alle Punkte, die er bisher im gesamten Spiel gemacht hat, und gibt die Schweinchen sofort an den nächsten Spieler weiter.

