



### Ziel des Spiels

Alle Spieler schmeißen in Jeder Runde beide Schweinchen und versuchen, saumäßig viele Punkte (die meisten) zu erreichen. Wer zuerst 100 Punkte gesammelt hat, gewinnt.

### Spielausstattung

1 Etui, 2 Schweinchen, 1 Wertungsblock, 2 Stifte.



### SAUEREIM

Ein Schweinchen wollte in der Höhe reiten, herrlich durch die Lüfte gleiten. Da hat es das Gleiten mal probiert und ist dabei plötzlich abgeschmiert. Aus der Traum, es landete leider auf der Seiten.

### Das Spiel

1. Entfernen Sie das Deckblatt des Wertungsblocks. Es zeigt eine Übersicht der Punkte, die man pro Wurf erhält und kann im Spiel sehr nützlich sein.  
2. Ein Spieler wird (nur für das Spiel) zum "Schweinehirten" befördert; seine Aufgabe ist es, die Punkte der einzelnen Spieler auf dem Wertungsblatt zu notieren.  
3. Ein Spieler fängt an, vielleicht, wer die schönsten Ohren hat? Der Startspieler nimmt beide Schweinchen in die Hand. Er wirft sie kurz in Luft... dann werden seine Punkte gezahlt. Die Höhe der Punkte hängt davon ab, wie die Schweinchen landen.

### SAU



### 1 Punkt

Beide Schweinchen liegen jeweils auf der gleichen Seite. (Z.B.: Beide mit dem Punkt nach oben, oder beide mit der leeren Seite nach oben.)

### FAULE SAU



Jedes Schweinchen liegt auf einer anderen Seite. Diese Würfelrunde wird mit 0 Punkten gewertet (Z.B.: Eines mit dem Punkt nach oben, das andere zeigt die leere Seite.)

### HAXE



### 5 Punkte

Ein Schweinchen steht auf allen vier Füßen. (Das andere liegt auf der Seite - egal auf welcher.)

### DOPPELHAXE



### 20 Punkte

Beide Schweinchen stehen auf ihren Füßen

### HALBESUHLE



### 5 Punkte

Ein Schweinchen liegt auf dem Rücken und streckt die Füße in die Luft. (Das andere liegt auf der Seite - egal auf welcher.)

### VOLLESUHLE



### 20 Punkte

Beide Schweinchen liegen auf dem Rücken!

### SCHNAUZE



### 10 Punkte

Ein Schweinchen steht auf den beiden Vorderfüßen und der Schnauze. (Das andere liegt auf der Seite - egal auf welcher.)

## Variante - Für echte Schweinefans

Gespielt wird nach den bekannten Regeln. Sobald aber ein Spieler 20 oder mehr Punkte erreicht hat, darf er sich als Schweinehellscher betätigen - indem er laut "Tischschwein" ruft.

Der Hellscher versucht vorherzusagen, in welcher Position die Schweinchen landen werden. Wichtig: Als Hellscher dürfen sich nur Spieler betätigen, die nicht an der Reihe sind!

Um "hellzusehen", muß ein Spieler laut "Tischschwein" rufen, bevor der Spieler, der an der Reihe ist, die Schweine geschmissen hat. Wer zuerst gerufen hat darf laut seinen Tip abgeben!

### Tritt das vorhergesagte Ergebnis ein:

Der Hellscher erhält die doppelte Punktezahl dieses Wurfes gutgeschrieben. Der Spieler, der an der Reihe ist, muß die doppelte Punktezahl von seinem bisherigen Gesamtergebnis abziehen (bis maximal auf "0", Minuspunkte gibt es nicht).

### Ist die Vorhersage falsch:

Der Hellscher muß sich die doppelte Punktezahl von seinem Gesamtergebnis abziehen. Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält die doppelte Punktezahl dieses Wurfes gutgeschrieben.

Der Spieler, der dran ist, bleibt weiter an der Reihe, solange er es wünscht - entsprechend der Regeln des Basisspiels.



## SAUEREIM

Es war ein Schweinchen aus Sachsen, das malte gern Bilder mit Wachsen. Es übte mit Sand und mit Steinchen. malte Schnauze und Backe und Beinchen. Doch am besten gelangen ihm Haxen.

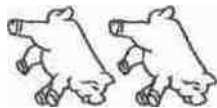
© 1995 David Moffat Enterprises.  
Packaging © 1995 Hasbro International Inc.  
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.  
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

### VOLLE SCHNAUZE

**40 Punkte**

Beide Schweinchen stehen auf Schnauze und Vorderfüßen.



### GULASCH

Jede Kombination aus HAXE, HALBE SUHLE, SCHNAUZE und BACKE, bei der die jeweiligen Punkte addiert werden. (Z.B.: Haxe + Schnauze = 15 Punkte.)



### BACKE

**15 Punkte**

Ein Schweinchen steht auf einer Backe und stützt sich auf einen Vorderfuß und ein Ohr. (Das andere liegt auf der Seite - egal auf welcher.)



### SAUHAUFEN

Beide Schweinchen berühren sich in beliebiger Position. Der Spieler verliert alle Punkte, die er in den bisherigen Runden dieses Spiels erzielt hat. Der linke Nachbar setzt das Spiel fort.



### DOPPELBACKE

**60 Punkte**

Beide Schweinchen stehen auf der Backe und strecken einen Fuß in die Luft!



### SCHWEINEREI

Für Schweine ist das eine völlig unmögliche Position. Der Spieler muß sofort aus dem Spiel ausscheiden!



## Fortgang des Spiels

Sobald die Punkte des Spielers notiert sind, muß ersieh entscheiden, ob er seine Runde fortsetzt, also weiter "Schweine schmeißt" (um zusätzliche Punkte zu gewinnen), oder ob er genug hat und aufhört. Nicht vergessen: Wer weitennacht, kann zwar Punkte dazugewinnen, er kann aber auch Punkte verlieren. Wer hat schon soviel Schwein?

Wer an der Reihe ist, kann in seiner Runde beliebig lange weiterwürfeln, bis:

1. Der Spieler aufhört und seine Punkte für diese Runde notieren läßt.
2. Der Spieler eine "Faule Sau" wirft und Kr diese Runde "0" Punkte erhält-
3. Der Spielereinen "Sauhaufen" wirft und olle seine Punkte verliert, die er bisher in diesem Spiel angesammelt hat.

Hat ein Spieler seine Runde beendet, nennt der "Schweinehirte" die erzielten Punkte dieser Runde upd notiert sie. Dann setzt der linke Nachbar das Spiel fort.



## SAUEREIM

Ein Schweinchen sang gern Lieder, auf allen Beinen hüpfte es auf und nieder. Das war doch eine tolle Tat, wurde aber nicht in Futter ausgezahlt. Auf der Schnauze steht es nun lieber.

## Das Ende des Spiels

Der erste Spieler, der 100 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel!