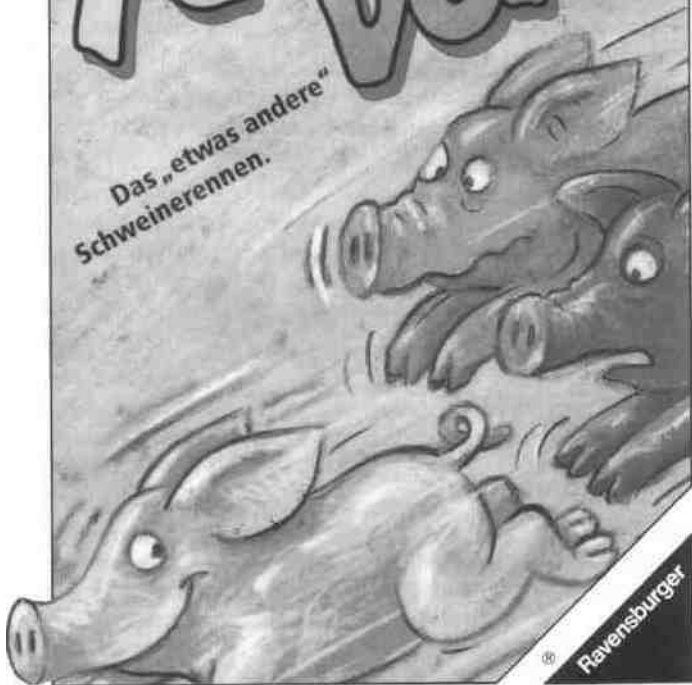


7-99 Jahre

Ferkel! vor!

Das „etwas andere“
Schweinerennen.



 Ravensburger

Ferkel! vor!

Ravensburger Spiele® Nr. 23 054 9

Das „etwas andere“ Schweinerennen
für 2 - 4 Spieler von 7-99 Jahren.

Autorin: Christine Welz

Illustration: Bengt Fosshag

Design: Ravensburger

Inhalt:

- 4 Ferkel in den Farben
Rot, Blau, Gelb und Grün
- 24 Ferkelkarten
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Die 4 Ferkel werden in beliebiger Reihenfolge hintereinandergestellt und die Ferkelkarten vor dem ersten Spiel vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst. Anschließend werden die Karten verdeckt gemischt und an die Mitspieler verteilt. Jeder legt seine Karten offen aus und ordnet sie am besten nach der Farbe des ersten Ferkels.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Ferkel in die richtige Reihenfolge der Ferkelkarten zu bekommen und als erster seine Karten abzugeben.



So springen die Ferkel

Der jüngste Spieler beginnt. Kommt ein Spieler an die Reihe, hat er drei Möglichkeiten, die Ferkel zu bewegen. Pro Zug darf jeweils nur eine der Möglichkeiten eingesetzt werden.

1. Der Spieler setzt ein beliebiges Ferkel von Platz zwei, drei oder vier an die Spitze der Reihe und rückt die restlichen Ferkel auf, so daß die vier Tiere nach jedem Spielzug immer lückenlos hintereinander stehen.

Sind die ersten drei Ferkel nun so angeordnet wie auf einer seiner Ferkelkarten, darf der Spieler die entsprechende Karte in die Schachtel legen. Auf diese Weise kann er bis zu dreimal ziehen und bis zu drei Karten ablegen, danach endet sein Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Zwei beliebige Ferkel tauschen ihre Plätze, zum Beispiel Ferkel zwei und vier. Schafft der Spieler es dadurch, eine seiner Kombinationen zu erreichen, darf er die Karte abgeben. Sein Spielzug ist danach automatisch beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

3. Alle Ferkel ändern ihre Laufrichtung und werden umgedreht. Nun steht Ferkel vier an der Spitze. Falls der Spieler dadurch eine seiner Farbkombinationen erreicht, gilt das gleiche wie beim Ferkeltausch - er gibt eine Karte ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Eine der Spielzug-Möglichkeiten muß ausgeführt werden, selbst wenn der Spieler dadurch keine seiner Farbreihen auf den Karten erreicht. Dann hat er in dieser Runde leider kein „Schwein gehabt“ und hofft, daß es beim nächsten Mal besser klappt!

Sollte durch den Ferkeltausch oder Laufrichtungswechsel zufällig eine Kombination des nächsten Spielers entstehen, ist dies kein **Punktgewinn** für ihn. Es gilt nämlich immer folgende Regel: Zuerst die Ferkel bewegen und - wenn möglich - anschließend die Karte der entstandenen Reihenfolge abgeben.

Ende des Spiels

Wenn der erste Spieler alle Ferkelkarten abgegeben hat, ist das Spiel beendet.

„Ferkel vor!“ für Profis

Die vorhergehende Spielregel bezieht sich bei der Farbkombination immer auf die ersten drei Ferkel. Als Variante könnt ihr die Farbfolge von zwei bis vier als Lösung nehmen. Es gelten dabei die gleichen drei Zugmechanismen wie beim ursprünglichen „Ferkelvor!“.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

