

Sau-Bande!

Das rasante Reaktionsspiel
für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 267 4

Autor: Sai Vision Inc. · Illustration: Dusan Lakicevic/beehive
Design: kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Stefanie Fimpel

„Ein feines Schwein ist stets sauber und rein!“, denkt die Muttersau.

Na, das sehen ihre Ferkel aber ganz anders! Denn kaum taucht die Muttersau in ihrem Waschzuber unter, um ein gemütliches Bad zu nehmen, ist die schönste Schlammschlacht im Gange: Hin und her, kreuz und quer fliegt der Matschball, von einem Ferkel zum anderen. Was für eine herrliche Sauerei!

Doch aufgepasst! Jedes Ferkel schleudert den Matschball so schnell wie möglich zum nächsten Spieler. Denn schon bald taucht die Mutter wieder aus ihrem Badewasser auf! Wer dann gerade den Matschball in seinem Feld liegen hat, bekommt einen „Wasch dich!“-Chip. Und den will wirklich keiner haben!

Die Zeit läuft und jede Sekunde zählt!

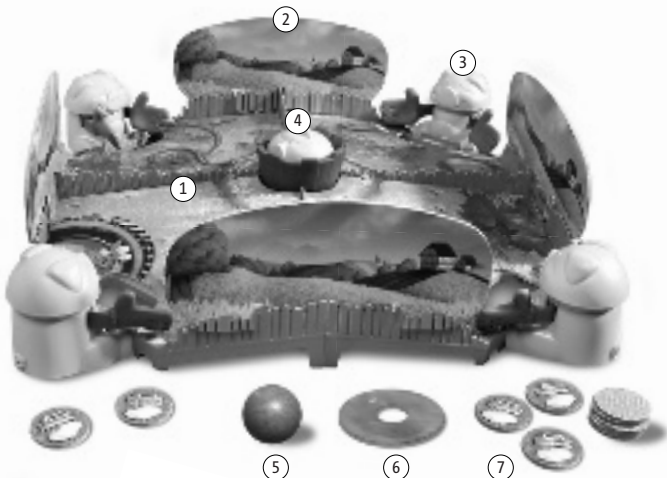
Wen wird die Mutter mit dem Matschball erwischen?

Wer kassiert als Erster drei „Wasch dich!“-Chips?



Inhalt

- ① 1 Spielfeld bestehend aus 4 Stanzteilen und einem 4-teiligen Zaun
- ② 4 Seitenbegrenzungen
- ③ 4 Ferkel
- ④ 1 Timer „Muttersau“
- ⑤ 1 Matschball
- ⑥ 1 Pfütze (Ring)
- ⑦ 9 „Wasch dich!“-Chips
(6 x Chip „weiße Seife“
3 x Chip „rosa Seife“)

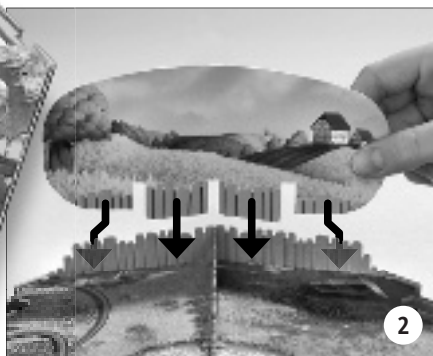
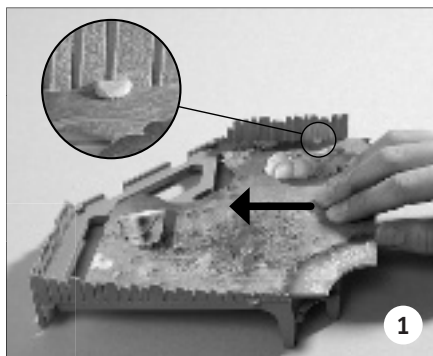
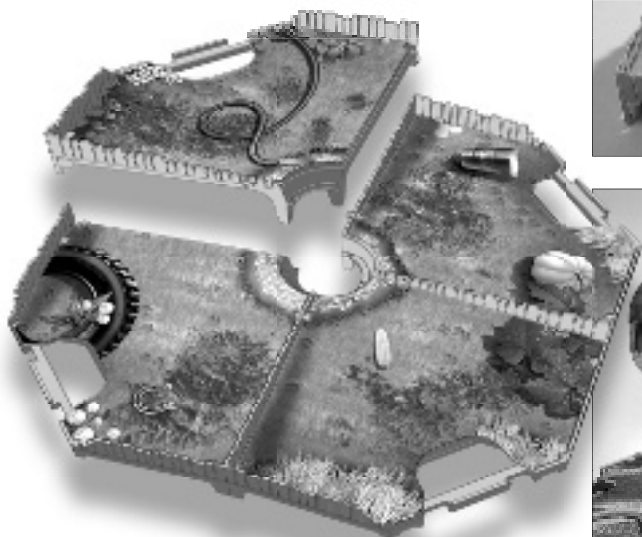


Vor dem ersten Spiel

Drückt alle Pappteile vorsichtig heraus. Nehmt die Ferkel, den Timer und den Matschball aus ihrer Verpackung.

Vorbereitung

- Fügt die vier **Stanzteile** in die einzelnen Fächer des Zauns ein, indem ihr sie vorsichtig unter die Haltenasen schiebt (Abbildung 1).
- Steckt die vier **Zaunteile** in der unten abgebildeten Reihenfolge zu einem **Spielfeld** zusammen.



- Steckt die vier **Seitenbegrenzungen** wie abgebildet an den Zaun (Abbildung 2).
- Die **Ferkel** kommen in die Aussparungen am Spielfeldrand. Sie werden von unten eingehängt (Abbildung 3).
- Der **Timer** hat auf der Unterseite vier längliche Ausbuchtungen, und die Vertiefung in der Spielplanmitte hat vier entsprechende Aussparungen. Stellt den Timer so in die Vertiefung in der Spielplanmitte, dass er dort einrastet.



Im Spiel mit ...

- 4 Spielern:** Jeder Spieler sucht sich ein Ferkel aus.
- 3 Spielern:** Ein Spieler spielt mit zwei Ferkeln, die beiden anderen mit jeweils einem Ferkel. Da der Spieler, der mit zwei Ferkeln spielt, ein höheres Risiko hat, einen „Wasch dich!“-Chip zu kassieren, wechselt ihr nach jeder Runde reihum im Uhrzeigersinn durch. So spielt immer ein anderer Spieler mit zwei Ferkeln.
- 2 Spielern:** Die beiden Spieler spielen mit jeweils zwei nebeneinander liegenden Ferkeln.

- Mischt die 9 „Wasch dich!“-Chips mit der Bildseite nach unten gut durch und stapelt sie anschließend zu einem Turm auf.
- Legt den **Matschball** bereit.
- Die **Pfütze** (Ring) legt ihr zunächst zur Seite. Ihr braucht sie erst später.
- Schiebt das Spiel in die Tischmitte, so dass jeder Spieler es gut erreichen kann.



Hinweis: Das Spiel sollte nicht auf einem Tisch aus weichem Holz gespielt werden. Hier empfehlen wir, etwas zum Schutz unterzulegen oder einfach auf den Boden oder eine andere unempfindliche Fläche auszuweichen.

Ziel des Spiels

ist es, sich nicht mit dem Matschball erwischen zu lassen und möglichst wenige „Wasch dich!“ Chips zu bekommen. Wenn ein Spieler drei „Wasch dich!“-Chips kassiert hat, endet das Spiel und er ist für dieses Spiel das sauberste Ferkel. Und das will doch kein anständiges Schwein sein!

Und los geht's

Wer am schönsten grunzen kann, beginnt, und wird der erste „Zeitgeber“ dieses Spiels. Der Zeitgeber stellt die Zeit am Timer ein und schleudert den ersten Matschball.

Timer einstellen

Der Zeitgeber drückt den Kopf der Muttersau nach unten in den Waschzuber und zieht ihn anschließend im Uhrzeigersinn auf (siehe Pfeilrichtung des Ringelschwanzes). Je öfter ihr dreht, desto länger badet die Muttersau, ehe sie wieder aus ihrem Badewasser herausspringt. Das Spiel startet, sobald der Zeitgeber den Timer loslässt.

Wichtig! Hinweis an die Eltern:

Bitte erklären Sie Ihrem Kind, wie der Timer aufgezogen wird. Ziehen Sie den Timer nur so weit auf, bis Sie einen Widerstand, den sogenannten Anschlag, spüren. **Um eine Beschädigung des Timers zu vermeiden, darf dieser Anschlag nicht überdreht werden!**

Matschball schleudern

Der Zeitgeber beginnt die Runde und schleudert als Erster den Matschball ins Feld eines Mitspielers.

Wie wird geschleudert?

Ihr schleudert den Matschball, indem ihr eurem Ferkel mit den Fingerspitzen, mit der flachen Hand oder mit der Faust kurz auf den Kopf drückt.



Dadurch gehen die beiden Arme des Ferkels zusammen und der Matschball fliegt zum nächsten Spieler.

Wenn der Matschball nicht über den Zaun fliegt, sondern ins eigene Feld zurück rollt, dann drückt schnell nochmal auf den Kopf eures Ferkels!

Jede Sekunde zählt!

Der Timer rattert und schon bald taucht die Mutter wieder aus ihrem Waschzuber auf! Also beeilt euch! Schleudert den Matschball so schnell wie möglich weiter.

Der Matschball wird aus dem Spiel geschleudert

Der Spieler, der den Matschball ins Aus geschleudert hat, bringt ihn wieder ins Spiel. Er legt den Ball vor sein Ferkel und spielt weiter. Fliegt der Matschball **gerade dann** aus dem Spiel, **wenn die Zeit abläuft**, kassiert kein Spieler einen „Wasch dich!“-Chip. Der Spieler, der den Matschball ins Aus geschleudert hat, startet einfach eine neue Runde.

Der Matschball kullert seitlich an einem Ferkel vorbei

Wenn ein Spieler den Kopf seines Ferkels zu lange, zu oft oder zu früh drückt, kann es passieren, dass der Matschball seitlich am Ferkel vorbeikullert. Dieser Spieler bringt den Ball wieder zurück ins Spiel. Er legt ihn vor sein Ferkel und spielt weiter.

Ende der Runde

Sobald die Mutter mit einem „Klack-Geräusch“ aus ihrem Waschzuber auftaucht, darf der **Matschball nicht mehr weitergeschleudert werden**. Wer jetzt den Matschball in seinem Feld liegen hat, nimmt den obersten „Wasch dich!“-Chip vom Stapel. Es gibt zwei Arten von „Wasch dich!“-Chips:



Wasch dich!-Chip „weiße Seife“:

Der Spieler muss diesen „Wasch dich!“-Chip zu sich nehmen. In der **nächsten Runde** ist er der neue Zeitgeber.



Wasch dich!-Chip „rosa Seife“:

Der Spieler nimmt den Chip zu sich und lädt gleichzeitig zum „**Pfützen-Fest!**“ ein. Jetzt könnt ihr einen eurer Chips wieder los werden.



**Wasch dich,
du Ferkel!**



Wie funktioniert das „Pfützen-Fest“?

Von Zeit zu Zeit macht die Muttersau eine kurze Bade-Pause, um ihr Badewasser zu erneuern. In dieser Zeit stellen die Ferkel ihre Geschicklichkeit unter Beweis und veranstalten ein „**Pfützen-Fest**“. Dazu nimmt ihr den Timer aus der Spielfeldmitte und stellt ihn beiseite. Legt stattdessen die Pfütze in die Vertiefung.

Nun ist jede Menge Fingerspitzengefühl gefragt! Denn jetzt geht es darum, den Matschball geschickt in die Pfütze zu schleudern. Den Anfang macht der Spieler, der zum „Pfützen-Fest“ eingeladen hat.

Pfützen-Fest-Regeln:

| | |
|---|--|
| Der Spieler trifft die Pfütze in der Spielfeldmitte. | Der Spieler darf einen seiner „Wasch dich!“-Chips abgeben. |
| Der Spieler hat nach seinem <u>dritten Versuch</u> die Pfütze nicht getroffen und der Matschball liegt noch immer in seinem Feld. | Der Spieler gibt den Matschball an seinen linken Nachbarn weiter, der nun seinerseits drei Versuche hat, die Pfütze zu treffen. |
| Der Spieler trifft ins Feld eines anderen Mitspielers. | Der Zug des Spielers ist vorbei und der andere Mitspieler jetzt an der Reihe. Er hat ebenfalls drei Versuche, die Pfütze zu treffen. |
| Der Matschball fliegt aus dem Spielfeld. | Der Spieler legt den Matschball zurück in sein Feld und spielt wie gehabt weiter. |

Tipp: Das „Pfützen-Fest“ braucht etwas Übung! Am besten trifft ihr, indem ihr eurem Ferkel mit den Fingerspitzen vorsichtig auf den Kopf drückt.

Ihr spielt so lange, bis es einem Spieler gelingt, die Pfütze zu treffen. Dieser Spieler darf einen beliebigen seiner „Wasch dich!“-Chips abgeben (wenn er einen hat). Dieser Chip kommt zurück unter den Stapel.

Nehmt nun die Pfütze wieder aus der Vertiefung der Spielfeldmitte und **stellt den Timer** dorthin zurück. Der Spieler, der soeben einen seiner „Wasch dich!“-Chips abgeben durfte, ist der neue Zeitgeber der **nächsten Runde**.



Ende des Spiels

Sobald ein Spieler drei „Wasch dich!“-Chips kassiert hat, endet das Spiel. Er ist für dieses Spiel das sauberste Ferkel. Der Spieler, der die wenigsten „Wasch dich!“-Chips gesammelt hat, darf sich freuen, denn er hat das Spiel gewonnen. Bei gleicher Anzahl an Chips kann es auch mehrere Sieger geben.

Teamvariante für Gruppen mit bis zu 8 Spielern

Es gelten die Regeln wie bisher. Jetzt teilt ihr euch aber in aktive Spieler, die sogenannten „**Ferkelspieler**“ und passive Spieler, die „**Klopfer**“ auf. Ein **Ferkelspieler** und ein **Klopfer** bilden jeweils ein Team.

Das „Pfützen-Fest“ entfällt – d. h. in diesem Spiel habt ihr keine Möglichkeit, eure „Wasch dich!“-Chips los zu werden.

Bei 8 Spielern:

Die Ferkelspieler spielen wie gehabt mit den Ferkeln; allerdings spielen sie jetzt mit **geschlossenen Augen** (bei Bedarf Augen verbinden). Die Klopfer stellen sich jeweils hinter ihre Ferkelspieler. Durch ein leichtes Klopfen mit der Hand auf den Rücken oder die Schulter, lässt der Klopfer den Ferkelspieler wissen, dass der Matschball nun in seinem Feld liegt und weggeschleudert werden muss.

Bei 6 Spielern:

Ein Ferkelspieler spielt mit zwei Ferkeln.

Ihm wird von seinem Klopfer entweder auf die rechte oder linke Schulter geklopft (siehe Regel für die Teamvariante mit 4 Spielern).

Die beiden anderen Ferkelspieler spielen jeweils mit einem Ferkel (siehe für die Teamvariante mit 8 Spielern).

Bei 4 Spielern:

Die beiden Ferkelspieler spielen jeweils mit zwei nebeneinander liegenden Ferkeln. Die beiden Klopfer klopfen jeweils ihren Ferkelspielern entweder auf die linke oder rechte Schulter.

So wissen die Ferkelspieler, ob der Matschball im linken oder rechten Spielfeld liegt und mit welchem der beiden Ferkel sie den Matschball wegschleudern müssen.

Sobald ein Team drei „Wasch dich!“-Chips kassiert hat, endet das Spiel. Es hat diesmal leider verloren.



© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



Ravensburger

231649