

# SCHWEINEREI

Ein saublödes Spiel!

## SPIELREGEL

# JEU DE COCHONS

## RÈGLE DU JEU

# PASSA I MAIALI

## COME SI GIOCA

# BIGGEN

## SPELREGELS

# SCHWEINEREI

Ein saublödes Spiel!

## SPIELREGEL:

Nehmen Sie die Bleistifte und den Wertungsblock und wählen Sie einen "Schweinehirten", der für die Schweine und die Punkte verantwortlich ist.

Der Startspieler beginnt und wirft die beiden Schweine. Überprüfen Sie die Position Ihrer Schweine anhand der Abbildungen, um zu sehen, wie viele Punkte Sie erzielt haben. Der "Schweinehirte" hat das letzte Wort und notiert die Punkte auf dem Block.

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich in einem Zug zu erzielen. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie auf Nummer sicher gehen und die Punkte Ihres Wurfs behalten, oder ob Sie Ihre Runde fortsetzen, um zusätzliche Punkte zu gewinnen. Wenn Sie weiter werfen, könnten Sie mit einem Sauhaufen oder einer Sauerei aber auch Punkte verlieren! Wollen Sie das Risiko eingehen?

Hat ein Spieler seine Runde beendet, werden seine Punkte notiert und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

Die Spieler sammeln in jeder Runde Punkte. Wer zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel!

**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.

**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.)

**DOPPELBACKE**



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

**HALBE SUHLE**



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

**VOLLE SUHLE**



**20 Punkte**  
Beide Schweinchen liegen auf dem Rücken!

**GULASCH**



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

**FAULE SAU**



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

**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.)

**SCHNAUZE**



**10 Punkte**  
Ein Schweinchen steht auf beiden Vorderfüßen und der Schnauze. (Das andere liegt auf der Seite – egal auf welcher.)

**VOLLE SCHNAUZE**



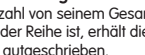
**40 Punkte**  
Beide Schweinchen stehen auf Schnauze und Vorderfüßen.

**SAUHAUFEN**



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

**SCHWEINEREI**



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

## VARIANTE – für echte Schweinefans:

Gespielt wird nach den bekannten Regeln. Sobald ein Spieler 20 oder mehr Punkte erreicht hat, darf er sich als Schweinehellseher betätigen – indem er laut „Tippschwein“ ruft.

Der Hellseher versucht vorherzusagen, in welcher Position die Schweinchen landen werden. Wichtig: Als Hellseher dürfen sich nur Spieler betätigen, die nicht an der Reihe sind! Um „hellzusehen“, muss ein Spieler laut „Tippschwein“ rufen, bevor der Spieler, der an der Reihe ist, die Schweine geschmissen hat. Wer zuerst gerufen hat, darf laut seinen Tipp abgeben!

**Tritt das vorhergesagte Ergebnis ein:** Der Hellseher erhält die doppelte Punktezahl dieses Wurfs gutgeschrieben. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss die doppelte Punktezahl von seinem bisherigen Gesamtergebnis abziehen (maximal auf „0“, Minuspunkte gibt es nicht).

**Ist die Vorhersage falsch:** Der Hellseher muss sich die doppelte Punktezahl von seinem Gesamtergebnis abziehen. Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält die doppelte Punktezahl dieses Wurfs gutgeschrieben.

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

# JEU DE COCHONS

## RÈGLE DU JEU:

Prenez vos crayons et le bloc-notes et choisissez un "porcher" responsable des cochons et des points.


Le premier joueur commence en lançant les deux cochons. Le tableau ci-dessous indique les points qui correspondent à votre lancer. Le "porcher" tranche en cas de doute et note les points sur le bloc-notes.

Le but du jeu est de marquer le plus possible de points à chaque tour. Vous pouvez jouer la sécurité, arrêter votre tour et vous contenter de vos points, ou relancer pour faire mieux, mais avec le risque de perdre vos points si vous faites un Bon jambon ou un Cochon nul! Prendrez-vous ce risque?

Quand vous arrêtez votre tour et que vous empochez vos points, passez les cochons au joueur de droite; c'est son tour de lancer.

Vous accumulez les points à chaque tour. Le premier joueur à atteindre 100 points est le vainqueur!

**TROTTEUR**




**5 points**  
Un des cochons retombe sur ses 4 pattes (l'autre est sur un flanc).

**DOUBLE TROTTEUR**




**20 points**  
Les deux cochons retombent sur leurs 4 pattes.

**BAJOUE**




**15 points**  
Les 3 points d'appui d'un cochon sont le groin, une oreille et une patte avant (l'autre cochon est sur un flanc).

**DOUBLE BAJOUÉ**



**60 points**  
Les deux cochons sont posés sur le groin, une oreille et une patte avant.

**TOURNEDOS**




**5 points**  
Un cochon atterrit sur le dos, les 4 pattes en l'air (l'autre est sur un flanc).

**DOUBLE TOURNEDOS**




**20 points**  
Les 2 cochons sont sur le dos, les 4 pattes en l'air.

**COMBINAISON MIXTE**




Ajoutez les points  
Une combinaison mixte est une combinaison de Trotteur, Tournedos, Groin-Groin et Bajoué (ex.: Trotteur + Groin-Groin marquent 15 points).

**COCHON NUL**



**0 points**  
Les cochons atterrissent sur des flancs différents (un avec point noir et l'autre sans point noir)

**BON FLANC**




**1 point**  
Les deux cochons atterrissent sur le même flanc (deux flancs avec point noir, ou 2 flancs sans point noir).

**GROIN-GROIN**



**10 points**  
Un cochon atterrit sur le groin et sur ses deux pattes avant (l'autre est sur un flanc).

**DOUBLE GROIN-GROIN**



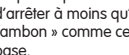
**40 points**  
Les 2 cochons atterrissent sur le groin et sur les deux pattes avant.

**BON JAMBON**



Vous perdez TOUS vos points accumulés.  
Les deux cochons se touchent.

**COCHON À CHEVAL**



Vous êtes éliminé.  
Cette position est impossible et surtout indigne!

## VARIANTE – pour les passionnés du Jeu de Cochons:

Les règles de base de jeu restent les mêmes mais l'on a cette fois la possibilité de faire un pari. N'importe quel joueur, hormis celui qui lance, ayant déjà marqué 20 points peut décider de parier. Il s'agit alors pour lui de prédire dans quelle position les petits cochons vont retomber. Il doit donner son pronostic juste avant qu'un autre joueur lance les petits cochons. Pour cela, il faut crier « Je parie » !

**Si le parieur fait un bon pronostic :** il gagne le double des points marqués au lancer. Le joueur qui lance doit alors déduire le double de points de son total, (un joueur ne peut jamais aller en deçà de 0 point).

**Si le parieur se trompe dans son pronostic :** il doit déduire le double de points marqués de son total et le lanceur gagne alors le double de points.

Un joueur peut lancer les petits cochons jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter à moins qu'il n'obtienne un « Cochon Nul » ou un « Bon Jambon » comme cela a déjà été énoncé dans les règles de base.

## PASSA I MAIALI

### COME SI GIOCA:

Prendi le matite ed il blocco segnapunti, poi scegli un "Porcaro" che sia il responsabile dei maiali e dei punti.

Il primo giocatore lancia i due maiali. Confronta la posizione dei maiali con lo schema in basso per sapere quanti punti hai guadagnato. Il "Porcaro" ha l'ultima parola e scrive i punti sul blocco segnapunti.

Lo scopo del gioco è quello di guadagnare il maggior numero di punti in un turno. Devi quindi decidere se giocare prudentemente e passare il turno, accontentandoti dei punti guadagnati finora, o se tirare di nuovo per cercare di aumentare il tuo punteggio. Se decidi di tirare di nuovo potresti perdere tutto facendo "Bacon" o "Abbuffata"! Hai abbastanza coraggio per rischiare?

Se decidi di fermarti con i punti che hai, passa i maiali alla tua destra. Ora è il suo turno di lanciare i maiali.

Ogni turno aggiungi punti al tuo totale, e il primo giocatore ad arrivare a 100 è il vincitore!

### ZAMPE



**5 punti**  
Quando un maiale atterra su tutte le quattro zampe, si chiama Zampe!

### DOPPIO ZAMPE



**20 punti**  
2 maiali a 4 zampe sono tanti punti!

### GUANCIA PIEGATA



**15 punti**  
Il naso, una zampa e un orecchio a terra: è Guancia Piegata!

### DOPPIA GUANCIA PIEGATA



**60 punti**  
Tanti, tanti punti quando lanci DGP!

### CINGHIALE



**5 punti**  
Quando un maiale atterra sulla schiena a gambe all'aria, è un Cinghiale!

### DOPPIO CINGHIALE



**20 punti**  
8 gambe all'aria guadagni venti punti!

### GRIGLIATA MISTA!



Si ha una Grigliata Mista quando hai una qualsiasi combinazione di Zampe, Grugno o Guancia Piegata. Somma i punti al tuo punteggio.

### ABBUFFATA



**0 punti**  
Se i maiali atterrano su lati opposti non prendi punti in questo turno.

### DOPPIO FIANCO



**1 punto**  
Se tutti i due maiali atterrano su lo stesso lato, questo è un Doppio Fianco. Un solo maiale caduto sul lato non vale nulla.

### GRUGNO



**10 punti**  
Quando un maiale atterra sul naso e sulle zampe anteriori, è Grugno.

### DOPPIO GRUGNO



**40 punti**  
40 punti... da non disprezzare!

### BACON



Se i maiali atterrano e si toccano, perdi TUTTI i punti guadagnati fino ad ora!

### LA CAVALLINA



E' davvero uno scandalo... Sei fuori dal gioco!

### VARIANTE – per i veri tifosi:

Si giocherà secondo le regole conosciute. ? Una volta che un giocatore ha raggiunto 20 o più punti, può funzionare come un maiale veggente - by gridando "Tip maiale".

Il chiaroveggente sta cercando di prevedere quale posizione atterrerà i maiali. Importante: Come un chiaroveggente solo i giocatori autorizzati ad operare che non sono sulla lista! Al fine di "vedere la luce", un giocatore deve, in base alla chiamata "Tip maiale" prima che il giocatore che tocca, ha gettato i maiali. Chi per primo ha chiamato, può presentare secondo il suo suggerimento!

**Se il risultato previsto:** Il chiaroveggente riceve il doppio dei punti questa cucciolata accreditati. Il giocatore che ha sua volta deve raddoppiare il punteggio del suo precedente sottrazione risultato complessivo (fino a, meno punti non esistono "0").

**Se l'errata previsione:** Il chiaroveggente deve essere tirato fuori il doppio dei punti del suo risultato complessivo. Il giocatore che sta volta, il doppio dei punti di questa cucciolata è accreditato.

Il giocatore che tocca, rimane ulteriormente la serie, il tempo che vuole - secondo le regole del gioco di base.

## BIGGEN

### SPELREGELS:

Pak je potloden en de scoreblok en kies een "Varkenshoeder" die de leiding neemt over de Biggen en de punten.

De startspeler gooit de twee varkens. Vergelijk de positie van jouw Biggen met de afbeeldingen en bepaal de score. De "Varkenshoeder" heeft het laatste woord en noteert de punten op de scoreblok.

Doel van het spel is om zoveel mogelijk punten per beurt te behalen. De speler moet besluiten of hij met zijn beurt door wil gaan om extra punten te winnen, of dat hij stopt. Wie doorgaat kan extra punten winnen, maar ook punten verliezen! Durf jij het risico te nemen?

Wanneer een speler zijn ronde beëindigd heeft en zijn punten pakt, worden de Biggen doorgegeven aan de speler rechts van hem.

Je verzamelt iedere beurt punten; de winnaar is degene die als eerste 100 punten heeft behaald!

### SPAARVARKEN



**5 punten**  
Eén Big staat op alle vier zijn poten. (De andere Big ligt op een willekeurige zijde).

### DUBBEL SPAARVARKEN



**20 punten**  
Beide Biggen staan op alle vier de poten!

### ZWIJNERIJ



**15 punten**  
Eén Big steunt op zijn wang, een oor en een voorpoot. (De andere Big ligt op een willekeurige zijde).

### DUBBELE ZWIJNERIJ



**60 punten**  
Beide Biggen steunen op hun wang en steken een poot in de lucht!

### VARKENSKOT



**5 punten**  
Eén Big ligt op zijn rug, zijn poten wijzen naar boven. (De andere Big ligt op een willekeurige zijde).

### DUBBEL VARKENSKOT



**20 punten**  
Beide Biggen liggen op de rug!

### WILD ZWIJN



Elke combinatie van Spaarvarken, Varkenskot, Snuitje en Zwiijnerij, waarbij de afzonderlijke scores bij elkaar worden geteld. (Bijvoorbeeld: Spaarvarken + Snuitje = 15 punten).

### LUI VARKEN



**0 punten**  
Beide Biggen liggen op een andere zijde. Voor deze worp krijgt een speler geen punten en dit betekent tevens het einde van zijn of haar beurt.

### BIGGEN



**1 punt**  
Beide Biggen liggen op dezelfde zijde. (Bijvoorbeeld allebei met de stip naar boven of allebei met de blanco zijde boven).

### SNUITJE



**10 punten**  
Eén Big steunt op beide voorpoten en snuit. (De andere Big ligt op een willekeurige zijde).

### DUBBEL SNUITJE



**40 punten**  
Beide Biggen steunen op beide voorpoten en snuit.

### BEESTENBENDE



Beide Biggen raken elkaar op willekeurige wijze. De speler raakt alle punten kwijt die hij eerder in het gehele spel heeft behaald.

### ZWIJNENBOEL



Deze Biggen verkeren in een onmogelijke positie. De speler moet zich direct uit het spel terugtrekken!

### VARIANT – voor de echte zwiijntjes:

Het spel wordt gespeeld volgens de bekende regels. Zodra een speler 20 punten of meer heeft behaald, mag hij als "Zwiijenziener" optreden door "Knor, Knor!" te roepen.

De Zwiijenziener kan dan proberen te voorspellen in welke houding de biggen zullen landen. Belangrijk: een speler mag alleen als Zwiijenziener optreden als hij of zij niet zelf aan de beurt is! Een Zwiijenziener moet "Knor, Knor!" roepen voordat de speler die aan de beurt is, de biggen geworpen heeft. Alleen degene die het eerst roept, mag de worp (hardop) voorspellen.

**Als de voorspelling juist is:** De Zwiijenziener mag het dubbele aantal punten van de worp bij zijn totaal bij laten schrijven. De speler die aan de beurt is, moet het dubbele aantal punten van zijn worp aftrekken van de tot dan toe behaalde punten. (Hij mag echter niet minder dan 0 punten overhouden: er wordt niet met negatieve scores gewerkt.)

**Als de voorspelling onjuist is:** De Zwiijenziener moet het dubbele aantal punten van de worp aftrekken van zijn puntentotaal. De speler die aan de beurt is, mag het dubbele aantal punten van de worp bij zijn totaal bij laten schrijven.

De speler die aan de beurt is mag, als hij dat tenminste wil, net zolang doorgaan tot zijn beurt volgens de regels van het basisspel voorbij is.



© 2014 David Moffat Enterprises. All rights reserved.



Production and Distribution by:  
Winning Moves Deutschland GmbH  
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf  
www.winningmoves.de