

Schweinsgalopp  
 Ravensburger, 1992  
 MEISTER Heinz  
 2 - 4 spelers vanaf 6 jaar  
 ± 30 minuten

## Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 5 racevarkens ;
- 35 racekaarten ;
- 50 voederfiches ;
- 1 handleiding.



## Doel van het spel

De bedoeling van het spel is om met de eigen racekaarten een ontzettend slimme en goede race te lopen zodat u na het einde van 3 spelrondes de meeste voederfiches heeft vergaard.

# Spelvoorbereiding

Vóór de eerste spelronde moeten de voederfiches voorzichtig uit het karton worden losgemaakt. De voederfiches worden op een hoopje in het midden van het speelbord gelegd.

Daarna worden de racekaarten zeer grondig geschud en elke speler ontvangt 7 stuks.

De overige racekaarten worden verdekt op een voorraadstapel gelegd. De spelers houden hun racekaarten, verborgen voor de andere spelers, in de hand. De spelers die dit willen kunnen hun handkaarten sorteren per kleur.



Elke speler kiest een hoek van het speelbord. In elke hoek van het speelbord staat een ketel afgebeeld. Elke speler hoopt dat deze ketel, in de loop van het spel met zoveel mogelijk voederfiches zal worden gevuld.

De vijf racevarkens worden achter elkaar op vijf opeenvolgende velden van het speelbord gezet. In de eerste spelronde wordt het eerste varken op het veld voor de geit met de vlag geplaatst.

Het is zeer belangrijk om bij het opstellen van de varkens geen veld tussen de zwijntjes open te laten. De snuit van de varkens geven de looprichting aan.



En zo kan de wedstrijd in galop losbarsten !

## De spelregels

Als één van de spelers al op de rug van een varken een ritje heeft gemaakt dan mag deze speler starten. Zo niet, wordt de jongste speler de startspeler.

Er wordt steeds om de beurt, met de wijzers van de klok mee, gespeeld.

Telkens een speler aan de beurt is, mag hij één van zijn racekaarten uitspelen en het varken dat dezelfde kleur heeft op het eerstvolgende vrije veld zetten.

De rand van de racekaart komt overeen met de kleur van het varken. Uitgespeelde racekaarten worden in deze ronde niet meer gebruikt.



Geen enkele speler is eigenaar van een varken. Elke speler mag elk varken verplaatsen op voorwaarde dat hij de correcte racekaart speelt.

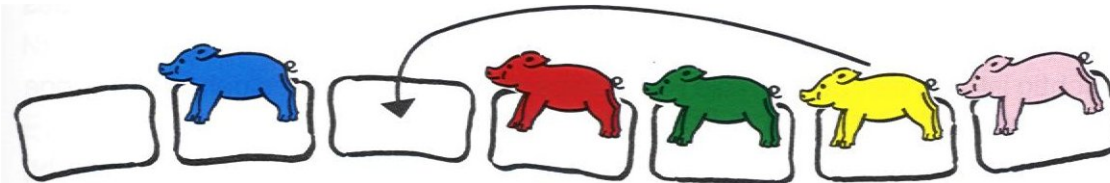
De volgende drie zetmogelijkheden kunnen zich aandienen :



1. Het rode varken rukt binnen de rij één veld naar vóór op de eerstvolgende vrije plaats als de rode racekaart wordt gespeeld.



2. Het blauwe varken ligt al voorop. Niettemin rukt het één veld naar vóór als de blauwe racekaart wordt gespeeld.



3. Het gele varken overspringt, binnen de rij, de varkens die net vóór haar staan en zij landt op het eerstvolgende vrije veld als de gele racekaart wordt gespeeld.



## De voederfiches

De speler ontvangt een voederfiche telkenmale het varken, waarmee hij heeft gespeeld, aan de leiding ligt aan het einde van zijn beurt.



### Voorbeeld

De speler speelt met het roze varken. Aan het einde van zijn zet ligt het roze varkentje aan de leiding. De speler ontvangt een voederfiche.

De speler neemt een voederfiche en legt de voederfiche in de ketel van de hoek die hij heeft uitgekozen aan het begin van het spel.

Het is zeer belangrijk om te weten dat de voederfiches, die de spelers hebben verzameld, nog niet definitief zijn veroverd zolang ze in de ketel op het speelbord liggen, maar daarover later nog veel meer.

Als een varkentje een veld naar vóór gaat zonder daarbij aan de leiding te komen, krijgt hij ook geen voederfiches.

## De afrekening na elke ronde

Een spelronde wordt beëindigd zodra alle spelers hun laatste en zevende kaart hebben uitgespeeld.

De laatste kaart die een speler uitspeelt is daarbij van het allergrootste belang. Als de speler er in slaagt om met zijn laatste kaart een varken aan de leiding te brengen, mag hij een voederfiche nemen van de voorraad en mag hij bovendien alle verzamelde voederfiches van zijn ketel, in de hoek van het speelbord, definitief in veiligheid brengen.

De verzamelde voederfiches van de speler worden uit de ketel gehaald en worden vóór de speler op de tafel gelegd.

De speler die er niet in slaagt om met zijn laatste kaart een varken aan de leiding te brengen of te houden, heeft pech gehad en moet al zijn voederfiches die hij tot nu toe heeft verzameld terug in het midden van het speelbord leggen bij de voorraad.

Hert varkentje laat een droevig geknor horen.



## De volgende spelrondes



Omdat het spel over drie rondes wordt gespeeld, worden de varkens na de eerste race opnieuw in een aaneengesloten rij, in een willekeurige volgorde, op het speelbord geplaatst.

Ook alle racekaarten worden grondig geschud en verdekt aan de spelers uitgedeeld zodat elke speler opnieuw 7 racekaarten heeft.

De voederfiches die definitief werden veroverd, blijven vóór de spelers op de tafel liggen.

## De eindafrekening en het einde van het spel

Na de drie spelrondes eindigt het spel en telt elke speler het totale aantal voederfiches die hij in de drie races heeft verzameld.

De speler die over de meeste voederfiches beschikt, wint het spel. Natuurlijk knort hij van vreugde en plezier.

Maar ... vergist u niet : In dit spel is de snuggerheid waarmee de kaarten worden uitgespeeld even belangrijk als de nodige dosis geluk.

De speler die wint, heeft natuurlijk 'Schwein gehabt !'.

