

MATSCH PARTY

Langeweile auf dem Bauernhof? Fehlanzeige bei dieser Schweine-Matsch-Party. Hier geht es hoch her und alle haben matschmäßigen Spaß. Mit Karten bewegt ihr eure Schweine über den Spielplan und sammelt Matschklumpen. Je mehr Matsch, desto dreckiger werden die Schweine – und desto schneller füllt ihr eure Sammelplättchen. Ein gekonnter Sprung von der Planke bringt euch besonders viele Matschklumpen ein, aber auch die anderen können davon profitieren. Wer alle eigenen Sammelplättchen zuerst füllt, gewinnt!

GAMEPLAY
VIDEO



| | | | |
|------|----|-----|--------|
| KIDS | 5+ | 2-4 | 15 min |
|------|----|-----|--------|



Spielinhalt und Aufbau

A Spielplan

Legt den Spielplan in die Schachtel.

B Matschpfütze

Schale im Schachteleinsatz

C 120 Matschklumpen

Füllt alle Matschklumpen in die Matschpfütze.

D 4 Schweine

Wählt jeweils eine Farbe und legt das passende Schwein in die Matschpfütze.

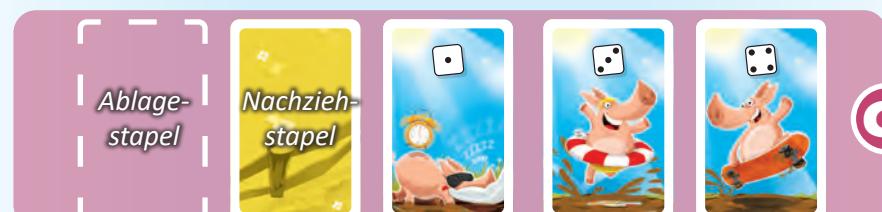
E 16 Sammelplättchen

(4 für jedes Schwein)

Nehmt euch, passend zur Farbe eures Schweins, 4 Sammelplättchen.

Legt sie mit der Vorderseite nach oben nebeneinander vor euch.

(Nehmt euch bei 4 Personen jeweils 3 Sammelplättchen.)



Beispielaufbau für das gelbe Schwein

1

F 2 Scheunen und 1 Planke

1. Steckt die beiden Scheunen in die Schlitze des Schachtelbodens.
2. Befestigt anschließend die Planke auf beiden Scheunen.

G 44 Karten

(11 für jedes Schwein)

Nehmt euch, passend zur Farbe eures Schweins, 11 Karten. Mischt sie und legt sie als verdeckten Nachziehstapel unterhalb eurer Sammelplättchen bereit. Danach zieht ihr 3 Karten und legt sie offen daneben.



Die Rückseiten der Karten und die Umrandung der Sammelplättchen haben die gleiche Farbe wie euer Schwein!



Spielziel

Mit euren Karten bewegt ihr eure Schweine über den Spielplan und sammelt Matschklumpen. Je mehr Matsch, desto dreckiger werden sie – und desto schneller füllt ihr eure Sammelplättchen. Wer zuerst alle eigenen Sammelplättchen voll hat und umdrehen konnte, gewinnt!

Spielablauf

Das jüngste Kind darf beginnen. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, wählst du **EINE der beiden folgenden Möglichkeiten**:

Spiele 1 Karte

Wähle eine deiner offen vor dir liegenden Karten aus. Bewege dein Schwein auf dem Spielplan **im Uhrzeigersinn** so viele Felder weit, wie auf der Karte angegeben ist.

Mit der Jokerkarte kannst du zwischen 1 und 5 Felder weit ziehen.

Führe danach die auf dem Feld abgebildete **Aktion** (siehe Seite 3 & 4) aus.

Anschließend legst du die gespielte Karte zur Seite und bildest damit deinen Ablagestapel.

Liegt dein Schwein zu Beginn deines Zuges in der Matschpfütze, bewegst du es im Uhrzeigersinn über das Feld mit dem gelben Pfeil auf den Spielplan.



Wichtig: Endet deine Bewegung auf einem Feld auf dem bereits ein Schwein steht, ziehst du auf das nächste freie Feld. Auf jedem Feld darf immer nur ein Schwein stehen.

Beispiel: Sam wählt eine seiner offen liegenden Karten mit einer 2 drauf und zieht mit seinem gelben Schwein 2 Felder weit. Da dort bereits das blaue Schwein steht, stellt er sein Schwein auf das freie Feld dahinter.



ODER



Ziehe auf 3 Karten nach

Ziehe von deinem Nachziehstapel so viele Karten nach, bis wieder genau 3 Karten vor dir liegen.

Wichtig: Es dürfen nie mehr als 3 Karten vor dir ausliegen.

Sollte dein Nachziehstapel leer sein, nimm alle bislang gespielten Karten von deinem Ablagestapel und mische sie. Dann lege sie verdeckt als neuen Nachziehstapel vor dir ab.

Hinweis: Du kannst diese Möglichkeit nicht wählen, wenn du schon 3 Karten offen vor dir liegen hast.



Nachdem du entweder eine Karte gespielt und die Aktion ausgeführt, oder auf 3 Karten nachgezogen hast, ist die nächste Person an der Reihe.

Durch die Aktionen, die ihr auf dem Spielplan ausführt, erhaltet ihr im Laufe des Spiels Matschklumpen. Diese sammelt ihr auf euren Sammelplättchen.

Auf jedem Sammelplättchen können 4 Matschklumpen liegen. Wenn ein Sammelplättchen voll ist, legst du die 4 Matschklumpen zurück in die Matschpfütze und drehst das Plättchen um.

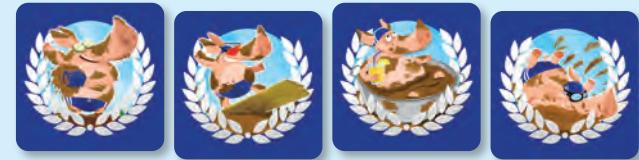


Spielende

Sobald du dein letztes Sammelplättchen umgedreht hast, endet das Spiel sofort.

Du bist das dreckigste Schwein und hast gewonnen!

Sollte es vorkommen, dass mehrere Personen im selben Zug ihr letztes Sammelplättchen umdrehen, teilt ihr euch den Sieg.



Aktionen

Sprung von der Planke

Ziehst du auf eins der beiden Scheunen-Felder, darf dein Schwein auf die Planke und springen. Stelle es dazu an den Rand des Loches und schubse es vorsichtig in die Matschpfütze.

Überprüfe, ob Matschklumpen herausgesprungen sind:

a) Sind **keine** Matschklumpen herausgesprungen?

Es passiert nichts weiter und die nächste Person ist an der Reihe.

b) Landen Matschklumpen auf einem Feld, **auf dem ein Schwein steht**,

wird es dreckig. Die Person, der das Schwein gehört, darf sich freuen und legt die Matschklumpen auf ihre Sammelplättchen.

c) Landet ein Matschklumpen **genau zwischen zwei Feldern** und es ist nicht eindeutig, welches Schwein dreckig wird, bekommen beide einen Matschklumpen.

Nehmt euch dazu einen weiteren Matschklumpen aus der Matschpfütze.

d) **Alle anderen Matschklumpen**, die außerhalb der Matschpfütze landen

(auf leeren Feldern oder außerhalb der Schachtel) erhältst du und legst sie auf deine Sammelplättchen.

e) Dein Schwein landet nicht in, sondern neben der Matschpfütze:

- Wenn dabei keine Matschklumpen aus der Pfütze springen, darfst du den Sprung wiederholen.

- Springen Matschklumpen aus der Pfütze, verteilst du sie nach den bekannten Regeln und legst dein Schwein direkt in die Matschpfütze.



Wichtig: Dein Schwein bleibt nach dem Sprung in der Matschpfütze, bis du wieder an der Reihe bist.



Noch ein Zug

Du darfst direkt noch einen weiteren Zug machen! 1 Karte ausspielen oder auf 3 Karten nachziehen.



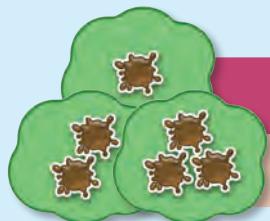
Waschzeit

Alle anderen müssen dir einen Matschklumpen von einem ihrer Sammelplättchen geben – sofern sie mindestens einen Matschklumpen haben.



Positionstausch

Tausche die Position deines Schweins mit der eines beliebigen anderen Schweins und führe auf dem neuen Feld die Aktion aus. Tauschst du deine Position mit einem Schwein in der Matschpfütze, führst du keine Aktion aus.



Matschklumpen nehmen

Nimm dir so viele Matschklumpen (1, 2 oder 3) aus der Matschpfütze, wie auf dem Feld abgebildet sind.



Karte(n) ziehen

Ziehe maximal so viele Karten (1 oder bis zu 3) wie auf dem Feld abgebildet sind. Es dürfen aber nie mehr als 3 Karten vor dir ausliegen.



Karte vom Nachziehstapel spielen

Ziehe die oberste Karte deines Nachziehstapels und bewege dein Schwein entsprechend vielen Felder. Führe die abgebildete Aktion auf dem neuen Feld aus.



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns:
kundenservice@schmidtspiele.de.
Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 40674

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Änderungen vorbehalten

Autorenteam: Martino Chiacchiera & Carlo Molinari
Illustration: Cyril Bouquet
Grafik: Daniel Müller
Redaktion: Thomas Franke