

Drecksau - KSR			
Bei 2, 3, 4 Spielern legt jeder 5, 4, 3 Sauberschweine vor sich aus. Alle weiteren Karten mischen + jedem Spieler verdeckt 3 davon geben. Die Karten auf die Hand nehmen, Rest = verdeckter Nachziehstapel.			
Wer am Zug ist, muss 1 Handkarte		} ENTWEDER an ein eigenes Schwein anlegen ODER auf den Ablagestapel abwerfen.	
Dabei führt man die <u>Aktion der Karte aus</u> oder verzichtet darauf. Kann man keine der 3 Karten abspielen, zeigt man sie vor und wirft sie ab. Danach zieht man 3 neue Karten und der nächste Spieler ist am Zug.			
Kartenname kurz	Ablage erfolgt:		Funktion
	am Schwein	auf Ablage	
Matsch		X	1 saubere Sau wird zur Drecksau.
Regen		X	Alle Säue werden sauber, ausser solche im Stall.
Stall	X		An beliebiges Schwein anlegen, das dadurch vor Regen geschützt ist.
Blitz		X	1 fremden Stall abfackeln (Abwurf). Eine Bauer-ärgere-dich-Karte dort verschwindet ggf. auch.
Blitzableiter	X		An eigenen Stall anlegen. Der Stall ist vor Blitzen geschützt.
Bauer-schrubbt-die-Sau		X	Eine beliebige Sau eines Mitspielers wird sauber.
Bauer-ärgere-dich	X		Karte an eigenen Stall anlegen, wo schon eine Drecksau stehen muss. Kein Bauer kann hier schrubben.
ZIEL: Wer zuerst nur noch <u>Drecksäue</u> vor sich liegen hat, gewinnt.			
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.05.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de			

Drecksau - KSR			
Bei 2, 3, 4 Spielern legt jeder 5, 4, 3 Sauberschweine vor sich aus. Alle weiteren Karten mischen + jedem Spieler verdeckt 3 davon geben. Die Karten auf die Hand nehmen, Rest = verdeckter Nachziehstapel.			
Wer am Zug ist, muss 1 Handkarte		} ENTWEDER an ein eigenes Schwein anlegen ODER auf den Ablagestapel abwerfen.	
Dabei führt man die <u>Aktion der Karte aus</u> oder verzichtet darauf. Kann man keine der 3 Karten abspielen, zeigt man sie vor und wirft sie ab. Danach zieht man 3 neue Karten und der nächste Spieler ist am Zug.			
Kartenname kurz	Ablage erfolgt:		Funktion
	am Schwein	auf Ablage	
Matsch		X	1 saubere Sau wird zur Drecksau.
Regen		X	Alle Säue werden sauber, ausser solche im Stall.
Stall	X		An beliebiges Schwein anlegen, das dadurch vor Regen geschützt ist.
Blitz		X	1 fremden Stall abfackeln (Abwurf). Eine Bauer-ärgere-dich-Karte dort verschwindet ggf. auch.
Blitzableiter	X		An eigenen Stall anlegen. Der Stall ist vor Blitzen geschützt.
Bauer-schrubbt-die-Sau		X	Eine beliebige Sau eines Mitspielers wird sauber.
Bauer-ärgere-dich	X		Karte an eigenen Stall anlegen, wo schon eine Drecksau stehen muss. Kein Bauer kann hier schrubben.
ZIEL: Wer zuerst nur noch <u>Drecksäue</u> vor sich liegen hat, gewinnt.			
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.05.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de			