

VEREINFACHTE REGEL (für ein schnelles Spiel)

Aufgepasst ! Diese Regel ist sehr vereinfacht und ist nur für Einsteiger, die sich mit dem Spiel vertraut machen wollen.

1) SPIELVORBEREITUNG

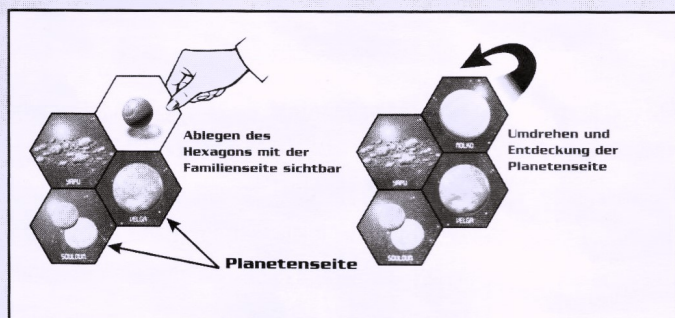
Jeder Spieler zieht blindlings eine Clan-Tafel und nimmt 20 Ferkel und 3 Dicke Gruiken. Dann ziehen die Spieler ein Heiliges Rezept, das sie offen auf ihre Clan-Tafel niederlegen.

Nehmen Sie alle Kampfkarten und folgende Ereigniskarten : Planeten Verschiebung (8), Extra Verschiebung (3), Transporter (2), Rakete (1), Rückenrakete (1), Rückwirkungs-Stoss (1). Alle Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt deren 4. Die restlichen Karten bilden den Nachschubstapel.

Der jüngste Spieler ist der Erste Spieler, dann spielt man im Uhrzeigersinn weiter.

2) SPIELZIEL

Das Heilige Rezept zeigt die 6 Eichelproduktionen (Planeten) in verschiedenen Farben, die Sie besitzen müssen, um das Spiel zu gewinnen.



Aufgepasst ! In der ersten Runde kann man nicht gewinnen, auch wenn man alle Eicheln des Heiligen Rezepts besitzt.

3) AUSLEGEN DES SPIELPLANES

Je nach Spielerzahl nimmt man eine gewisse Anzahl von Planeten :

• Für 3 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 3 rote Planeten, 3 gelbe Planeten, 3 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 4 Asteoriden.

• Für 4 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 4 rote Planeten, 4 gelbe Planeten, 4 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 4 Asteoriden.

• Für 5 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 6 rote Planeten, 6 gelbe Planeten, 6 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 5 Asteoriden.

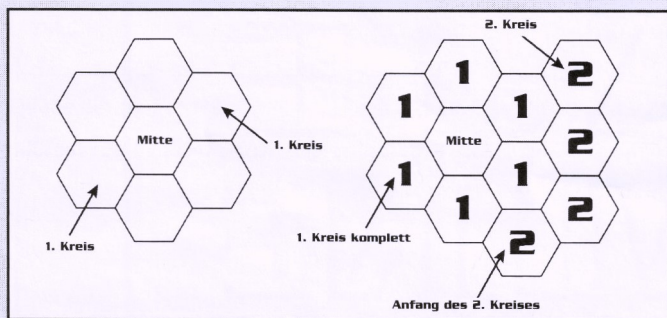
• Für 6 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 7 rote Planeten, 7 gelbe Planeten, 7 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 6 Asteoriden.

Die Spieler nehmen die Planeten-Hexagone und jeder legt ein Hexagon neben das andere wie im Schema angegeben. Der Erste Spieler beginnt.

Der erste Planet ist die Galaxiemitte.





Die Planeten werden sichtbar abgelegt und in aufeinander folgenden Kreisen. Man geht vom ersten Planeten aus.

- Die Hexagone müssen wie folgt abgelegt werden :
- Die Hexagone müssen immer miteinander durch eine ihrer Kanten verbunden sein.
- Die Hexagone müssen kreisförmig um das erste Hexagon herum abgelegt werden, indem sie an eine seiner Kanten angrenzen.
- Man muss immer einen Kreis vervollständigen, bevor man einen neuen beginnt.

(Markieren Sie das Hexagon in der Mitte, damit Sie es nicht aus den Augen verlieren).

4) AUFSTELLEN DER STREITKRÄFTE

Vom Ersten Spieler aus, stellen alle Spieler ihre 5 Ferkel auf einen freien Planeten am Randgebiet des Spielplanes. Der Abstand zwischen 2 Spielern beträgt mindestens einen Planeten.

5) SPIELRUNDE

Eine Spielrunde besteht aus 5 Phasen, die in Spielreihenfolge ausgeführt werden. Alle Spieler spielen eine Phase, bevor man zu der nächsten übergeht.

A) KARTENZIEHEN

B) WELTRAUMREISEN

C) KÄMPFE

D) EICHELPRODUKTION

E) EMPFANG DER NEUEN TRUPPEN

A) KARTENZIEHEN

Bei Beginn einer neuen Runde nehmen die Spieler so viele Karten, bis sie deren 4 auf Hand haben. Man kann Karten ablegen, bevor man neue zieht. Die Ereigniskarten kommen nur bei den Weltraumreisen zum Einsatz und erlauben es mehr und weiter zu reisen.

Bei den Ereigniskarten beachten Sie bei diesem Spiel weder die Zahlen, noch die Buchstaben, die sich unten auf den Karten befinden. Die Kampfkarten kommen bei den Kämpfen zum Einsatz.

B) WELTRAUMREISEN

Jeder Spieler verfügt über 3 Reisen pro Runde. Ein Spieler muss nicht unbedingt alle Reisen unternehmen, aber diese Reisen sind verloren. Man kann seine Reisen keinem anderen Spieler geben.

Entfernungen

Die Ferkel und die Dicken Griiken können nur zu einem angrenzenden Planeten reisen, ausser der Spieler besitzt Ereigniskarten, die es erlauben über mehrere Planeten hinweg vorzurücken. Während einer Reise kann ein Spieler beliebig viele Truppen verschieben, unter der Bedingung, dass die Truppen auf demselben Planeten ankommen und von demselben Planeten aufbrechen.

C) KÄMPFE

Besitzen 2 Spieler Truppen auf demselben Planeten, ist der Kampf unvermeidlich. Der Spieler, der den Planeten als Erster besitzt, ist der Verteidiger. Der Besitzer eines Planeten ist der Spieler, der als Erster seine Truppen auf dem Planeten abgestellt hat und der immer noch Truppen darauf hat, wenn ein anderer Spieler landet. Der Spieler, der auf dem Planeten landet, ist der Angreifer.

Kommt ein Spieler auf einen Planeten, wo sich Truppen eines anderen Spielers befinden, sitzen die Schweine des Verteidigers auf diesem Planeten fest und zwar genau so viele wie jene des Angreifers und sie müssen den Kampf aufnehmen.

Berechnen der Kampfmacht

Die Kampfmacht eines jeden Spielers wird wie folgt berechnet :

- Die Art der Truppen (Ferkel oder Dicke Griiken) bestimmt den Wert des Würfels. Besitzen Sie nur Ferkel, dann würfeln Sie mit 1W6. Besitzen Sie wenigstens einen Dicken Griiken würfeln Sie mit 1W8.
- Dann addieren Sie + 1 für jede andere Truppe, die Sie besitzen, egal ob Ferkel oder Dicke Griiken.

Beispiel : Besitzen Sie einen Dicken Griiken und 2 Ferkel, beträgt Ihre Kampfmacht $1W8$ (Dicker Griik) + 2 (2 Ferkel) = $1W8+2$. Besitzen Sie 4 Ferkel, beträgt Ihre Kampfmacht $1W6$ (erstes Ferkel) + 3 (3 Ferkel) = $1W6+3$.

- Dann können Sie Ihre Kampfkarten spielen. Der Verteidiger legt seine Karte(n) verdeckt vor sich hin, dann tut der Angreifer dasselbe. Die Kartenzahl, die jeder spielen darf, ist unbegrenzt. Dann werden die Karten zusammen umgedreht. Die Kampfkarten erbringen weitere Punkte für die Kampfmacht. Die Kampfkarten gelten während des ganzen Kampfes. Dann werden sie abgelegt.

Vernichtung

Auf den Kampfkarten steht unten eine Zahl, die den verwendeten technologischen Wert angibt. Wenn die Summe der technologischen Punkten aller Karten, die von beiden Spielern (Verteidiger und Angreifer) abgelegt wurden, 6 oder mehr beträgt, dann werden alle Truppen aller Spieler, die sich auf diesem Planeten befinden, vernichtet.



Ausführung der Kämpfe

Die Kämpfe werden in sich folgenden Runden ausgeführt, bis einer der Spieler ausscheidet oder die Flucht ergreift. Bei einer Kampfunde würfelt jeder Spieler mit dem Würfel, der seiner Truppenart entspricht und zählt dann seine Kampfmacht, Karten inbegriffen, hinzu. Gibt es keine Vernichtung, bedingt durch eine technologische Überrüstung, vernichtet der Spieler mit der höchsten Punktwertung eine Truppe seines Gegners.

Die Dicken Gruiken scheiden immer zuletzt aus. Es ist der Spieler, der verliert, der die ausscheidende Truppe bestimmt. Bei Gleichstand gibt es kein Opfer. Bei Beginn jeder Kampfunde, ausser bei der ersten, können Angreifer und Verteidiger beschliessen die Flucht zu ergreifen.

Die Flucht

Ab der zweiten Kampfunde kann ein Spieler beschliessen die Flucht zu ergreifen. In diesem Falle, muss er sich auf einen angrenzenden Planeten, wo er schon Truppen besitzt, begeben. Kann er es nicht, müssen seine Truppen bis zum bitteren Ende kämpfen. Nichts hindert einen Spieler daran auf einen Planeten zu flüchten, wo seine Truppen dann wieder von neuem angegriffen werden oder selbst angreifen. Die Truppen auf der Flucht werden dann zur Kampfmacht hinzugezählt. Eine Truppe kann unendlich oft die Flucht ergreifen, aber den allerersten Kampf muss sie durchziehen.

Der Mehrkampf

Mehrere Spieler können denselben Planeten angreifen. In diesem Falle gibt es einen Verteidiger und mehrere Angreifer. Die Kämpfe werden in der Reihenfolge der Ankunft ausgeführt, der Überlebende des ersten Kampfes wird der neue Verteidiger gegen den nächsten Angreifer und so weiter.

Neuorganisation

In Spielreihenfolge kann jeder Spieler beschliessen seine Truppen neu zu organisieren, indem er sie auf einen anderen Planeten rückt. Bedingung dabei ist, dass es sich um einen angrenzenden Planeten handelt und, dass der Spieler schon Truppen auf diesem Planeten besitzt.

DJ EICHELPRODUKTION

Nach den Kämpfen erhalten die Spieler einen Eichelproduktion-Marker in derselben Farbe wie die Planeten, die sie besitzen. Nur die farbigen Planeten produzieren Eicheln, die Asteoriden produzieren nichts. Man erhält einen Marker für jeden Planeten, die Doppelplaneten geben deren 2 ab.

Ein Doppelplanet kann nie zwischen 2 Spielern aufgeteilt werden. Die Eichelproduktion-Marker dienen dazu den aktuellen Stand Ihrer Eichelproduktion anzugeben. Sie werden offen auf Ihre Clan-Tafel abgelegt.

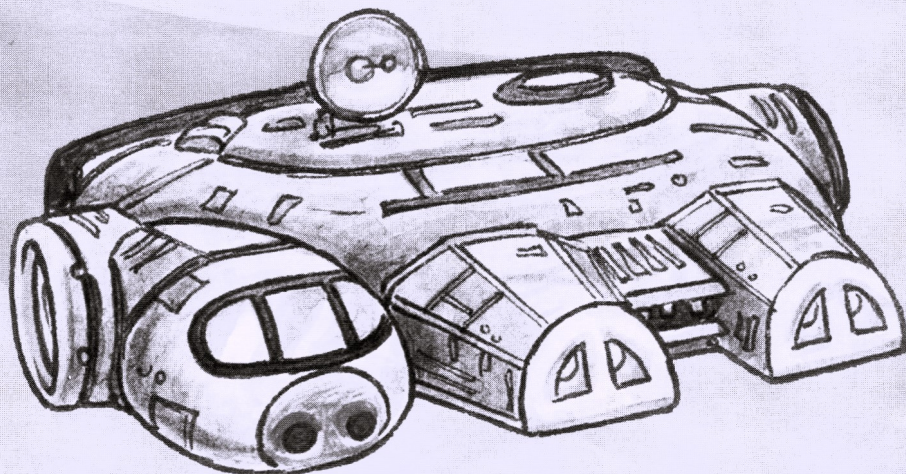
Sieg

Besitzen Sie alle Eicheln, die Sie zum Brauen Ihres Heiligen Rezeptes brauchen, haben Sie die Partie gewonnen.

Aufgepasst ! Mann kann nie in der ersten Runde gewinnen, auch wenn man alle nötigen Eicheln hat.

EJ EMPFANG DER NEUEN TRUPPEN

Jeder Spieler erhält ein Ferkel für jeden Planeten, den er besitzt. Für einen Doppelplaneten gibt es 2 Ferkel. Für einen Asteoriden gibt es nichts. Nun kann ein Spieler beschliessen zwei dieser neuen Ferkel in einen Dicken Gruiken umzuwandeln.



INHALTSVERZEICHNIS

Regel für Einsteiger und für ein schnelles Spiel.....	4	PHASE 3 : DIE WELTRAUMKÄMPFE.....	11
EINLEITUNG.....	5	A : Kämpfe.....	11
Geschichte des Schweine-Imperiums	5	Berechnen der Kampfmacht	11
Spielinhalt	6	Vernichtung.....	11
Spielvorbereitung	6	Ausführung der Kämpfe.....	11
Auslegen des Spielplanes.....	6	Flucht.....	12
Grösse des Spielplanes	6	Mehrfachkampf	12
Für 3 Spieler	6	B : Neuorganisation	13
Für 4 Spieler	6	C : Reisen und Kämpfe der A.I.-Schweine	13
Für 5 Spieler	6		
Für 6 Spieler	6	PHASE 4 : WAHL DES KÖNIGSSCHWEINES	13
Aufbau des Spielplanes	6	A : Eichelproduktion und Sieg.....	13
Aufstellen der Streitkräfte bei Spielbeginn.....	6	B : Statthalter.....	13
		C : Wahl	13
SPIELSEQUENZ	7	Amt des Königsschweines	13
Eine Spielrunde	7	Verhandlungen und Kandidatur	13
Phase 1 : Verwaltung	7	Abstimmung	13
Phase 2 : Weltraumreisen	7	Karten	14
Phase 3 : Weltraumkämpfe.....	7	Wahlsieger.....	14
Phase 4 : Wahl des Königsschweines	7	Politische Koalition	14
Die erste Spielrunde.....	7		
PHASE 1 : VERWALTUNG.....	8	AUSSCHEIDEN	14
A : Die Karten	8	ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR VARIANTEN.....	14
Verteilen und Ablegen der Karten	8	Umgekehrtes Aufstellen	14
Kartenaustausch.....	8	Spielplan	14
B : Ankunft der Siedler (KS)	8	Zwillings-Galaxien.....	14
Anzahl der neuen Siedler	8	Waffel-Galaxie	15
Verteilen der neuen Siedler	8	Freiheit	15
Verwandlung der Ferkel in Dicke Gruiken	8		
C : Bestimmung der Spielreihenfolge.....	8	Aufbau des Spielplanes	15
D : Aufstellen der neuen Siedler	8	Erste Variante :	15
E : Ankunft und Aufstellen der A.I.-Schweine	9	Zweite Variante :	15
Piraten.....	9	Dritte Variante :	15
Schweinefresser	9		
Eichelwurm	9	Spezialkräfte der Clane.....	15
		Der Porcus-Clan.....	15
PHASE 2 : DIE WELTRAUMREISEN	10	Der Hylocherus-Clan	15
A : Wahl der Reisen.....	10	Der Phacocherus-Clan.....	15
B : Weltraumreisen	10	Der Babiroussa-Clan.....	15
Entfernungen.....	10	Der Scrofa-Clan	15
Karte "Extra Verschiebung"	10	Der Pecari Banzai-Clan	15

EINLEITUNG

Die Geschichte des Schweine-Imperiums erzählt von Prinzessin Piga

Also, wir sind im Jahre 10 001 des Schweines. Das bekannte Universum steht unter der Herrschaft von Kaiser Grunz Grunz, meinem Vater, dessen Residenz sich im Zentral-Schweinestall befindet, da wo die Wiege unserer Sippschaft stand. Zu diesem Zeitpunkt ist die wertvollste Substanz der Schweinewelt das Eichelbier, das wir unter der Marke Eichelburger herstellen.

Das Eichelburger verlängert die Lebensdauer.

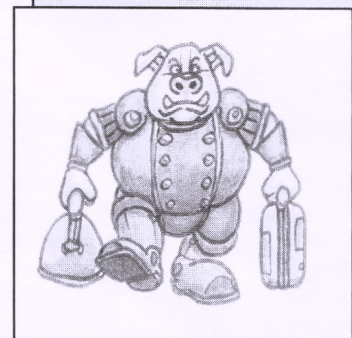
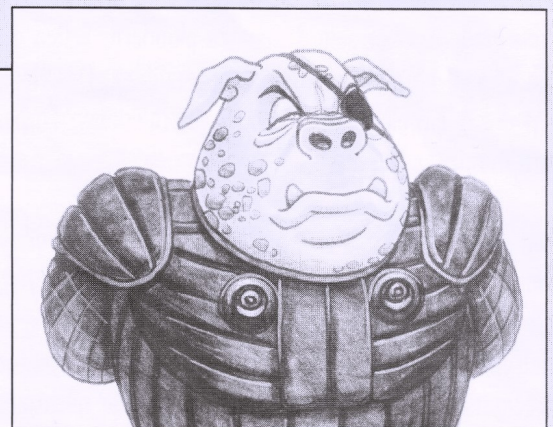
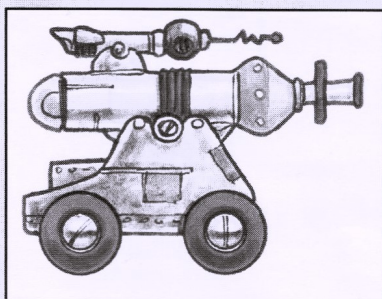
Das Eichelburger erweitert das Gewissen.

Das Eichelburger erlaubt es die Kontrolle über die Gruik Force an sich zu reißen.

Aber die Eicheln, aus denen das Eichelburger hergestellt wird, wachsen nur noch in einer einzigen Galaxie des Universums. Diese Galaxie heisst Proxima Schweintauri und ist auch bekannt unter dem Namen : "Ein Dunkles, bitte !"

Proxima Schweintauri entfacht die Begierden in der ganzen Schweinewelt und jeder versucht natürlich die Kontrolle über die Herstellung des Eichelburgers an sich zu reißen. Alle Eicheln wachsen nur auf dem Eichelbaum, aber, bedingt durch die Bodenqualität und die Sonnenbestrahlungen, kann man 3 Eichelarten unterscheiden. Sie schmecken verschieden und es gibt sie in 3 Farben (schlammgelb, schweineblutrot und sumpfbau). Jeder Clan hat sein eigenes heiliges Rezept für die Herstellung des Eichelburgers und natürlich versucht er dasselbe im ganzen Imperium durchzusetzen und so das Monopol in der Herstellung des wertvollen Bieres zu besitzen.

Früher gab es viele Eichelfelder und die Schweine lebten friedlich zusammen. Sie hatten eine Schweinokratie aufgebaut und das System erlaubte eine gerechte Verteilung des Eichelburgers. Die Ritter der Gruik Force waren die Hüter des edlen Getränkes und bürgten für seine Qualität. Aber als die Eichelstätten sich langsam erschöpften, brach auch die friedliche Eintracht auseinander und die Schweine verteilten sich in feindliche Clane. Und so begann der Krieg der Schweine und die Ritter der Gruik Force waren die ersten Opfer. Ein paar Jahre später, traten dann 6 Clane hervor. Und ein Schwein, schlauer als alle anderen, ernannte sich selbst zum Kaiser. Grunz-Grunz war sein Name und es stammte aus dem Porcus-Clan, einem Clan, der besonders für seine Diplomatie bekannt war. Und so war es Grunz-Grunz ein Leichtes sich mit dem Hylocherus-Clan zusammen zu tun und sie gründeten das GEG, das Grosse Eichel Gremium. Und dann, schlau wie er war, beteiligte Grunz-Grunz jeden grossen Clan (Porcus, Hylocherus, Phacoherus, Babiroussa, Pecari und Scrofa) an der Verwaltung des Imperiums. Zwar herrschte nun Frieden, aber die Bestechung wurde auch gross geschrieben. Viele junge Ferkel der no-future Generation zogen ins All auf der Suche nach einer besseren Welt. Aber leider wurde dadurch ein neuer Krieg der Schweine entfacht, denn die Entdeckung von Proxima Schweintauri, zu einem Zeitpunkt, wo die Eichelfelder fast erschöpft waren, liess die Begierden der Clane wieder aufleben. Und so begann das Zeitalter der Space - Schweine...



Spieler

Für 3 bis 6 Spieler. Jeder Spieler ist der Vertreter eines grossen Schweine-Clans.

Spielinhalt

- 80 Karten eingeteilt in Kampfkarten und Ereigniskarten
- 6 Marker "Heiliges Rezept" für das Eichelburger
- 6 Clan-Tafeln, die die Raumschiffe darstellen
- 1 Spielreihenfolge-Tafel
- 37 Planeten-Hexagone (8 rote, 8 gelbe, 8 blaue, 3 Doppelplaneten, 9 Asteoriden und 1 Sonne)
- 120 Ferkel-Steine (20 pro Spieler)
- 18 Dickes Gruik-Steine (3 pro Spieler)
- 60 Statthalter-Steine (10 pro Spieler)
- 30 Verschiebungs-Marker (5 pro Spieler)
- 12 Siedler-Steine
- 30 Eichelproduktion-Steine
- 18 Ausserirdische Schweine-Steine (auch A.I.-Schweine genannt)
- 1 Würfel mit 6 Seiten (der fortan 1W6 genannt wird)
- 1 Würfel mit 8 Seiten (der fortan 1W8 genannt wird)
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

Jeder Spieler zieht blindlings eine Clan-Tafel und nimmt 20 Ferkel, 3 Dicke Gruiken, 10 Statthalter, 1 Clanchef-Stein und 5 Verschiebungs-Marker (2 mit der 2, 2 mit der 3 und 1 mit der 4). Dann ziehen die Spieler blindlings ein Heiliges Rezept, das sie den anderen Spieler nicht zeigen. Aber niemand kann einen Spieler daran hindern, über sein Rezept zu plaudern. Sollen die anderen doch wissen, ob das stimmt was Sie erzählen. Das Heilige Rezept zeigt die 6 Eichelproduktionen, in verschiedenen Farben, die Sie besitzen müssen um das Spiel zu gewinnen.

Dann würfeln alle Spieler mit 1W6, damit die Spielreihenfolge bestimmt wird. Der Spieler, der am höchsten gewürfelt hat, wird der Erste Spieler und legt seinen Clanchef-Stein auf die Nummer 1 der Spielreihenfolge. Dann legen alle Spieler, nacheinander im Uhrzeigersinn, ihren Clanchef-Stein ab. Bei der nächsten Runde ist es die Anzahl der Truppen (Ferkel und Dicke Gruiken), die für die Spielreihenfolge ausschlaggebend ist.

Auslegen des Spielplanes

Zu Beginn der Partie, müssen Sie den Spielplan auslegen, indem Sie die Planeten-Hexagone miteinander verbinden. So ist der Spielplan für jede Partie ein anderer. Die Hexagone haben eine Seite auf der ein farbiger Planet, ein Doppelplanet, ein Asteorid oder eine Sonne zu sehen ist : es ist die Planetenseite des Hexagons ; sie kommt während des ganzen Spieles zum Einsatz. Die ande-

re Seite des Hexagons zeigt ein farbiges Logo der verschiedenen Eichelproduktionen : es ist die Familienseite des Hexagons. Diese Seite kommt nur beim Auslegen des Spielplanes zum Einsatz.

Grösse des Spielplanes

Die Grösse des Spielplanes hängt von der Spielerzahl ab.

Für 3 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 3 rote Planeten, 3 gelbe Planeten, 3 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 4 Asteoriden (1 von jeder Familienseite d.h. 1 roter, 1 gelber, ein blauer, 1 schwarzer.)

Für 4 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 4 rote Planeten, 4 gelbe Planeten, 4 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 4 Asteoriden (1 von jeder Familienseite d.h. 1 roter, 1 gelber, ein blauer, 1 schwarzer.)

Für 5 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 6 rote Planeten, 6 gelbe Planeten, 6 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 5 Asteoriden (1 von jeder Familienseite d.h. 1 roter, 1 gelber, ein blauer, 2 schwarze.)

Für 6 Spieler :

Nehmen Sie mit der Planetenseite : 7 rote Planeten, 7 gelbe Planeten, 7 blaue Planeten, die 3 Doppelplaneten, sowie 6 Asteoriden (1 von jeder Familienseite d.h. 1 roter, 1 gelber, ein blauer, 3 schwarze.)

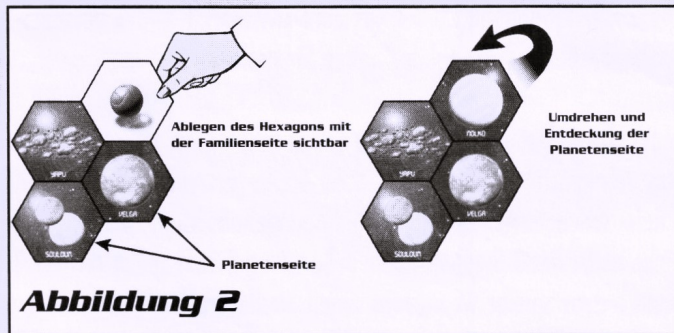
Dann sortieren die Spieler die Hexagone gemäss ihrer Familienseite (Eichelproduktion sichtbar) und bilden 4 Haufen : ein roter, ein gelber, ein blauer, und ein schwarzer. Die Familien-Hexagone mit den Farben rot, gelb und blau enthalten Planeten, Doppelplaneten und Asteoriden, während die schwarzen Familien-Hexagone nur Asteroiden enthalten. (siehe Abb. 1)



Abbildung 1

Aufbau des Spielplanes

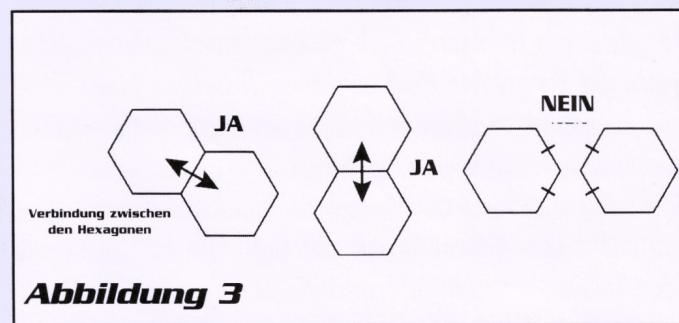
Das Ablegen der Hexagone erfolgt blindlings, d. h. Sie wählen nur die Hexagone mit ihrer Familienseite (Eichelproduktion). Wenn Sie ein Hexagon niederlegen, wissen Sie nicht was das Resultat sein wird. Erst wenn das Hexagon auf dem Spielplan liegt, darf er umgedreht werden und so wird die Planetenseite sichtbar. Sobald die Planetenseite sichtbar ist, darf ein Hexagon nicht mehr verschoben werden und seine Stellung auf dem Spielplan ist endgültig.



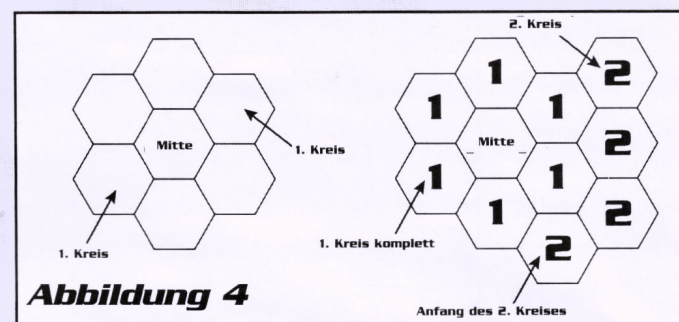
Der Erste Spieler wählt ein Hexagon und legt es in die Mitte des Tisches. Dieses erste Hexagon stellt die Galaxiemitte dar (siehe Abb. 2). Dann wählt jeder Spieler ein Hexagon und legt es im Uhrzeigersinn ab, bis alle Hexagone abgelegt sind und so der Spielplan entstanden ist.

Die Hexagone müssen wie folgt abgelegt werden :

- Die Hexagone müssen immer miteinander durch eine ihrer Kanten verbunden sein (siehe Abb. 3)



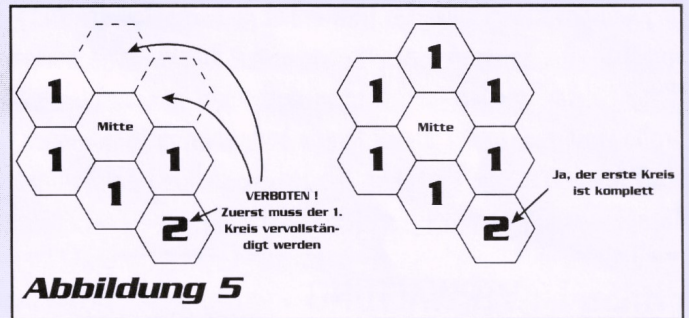
- Die Hexagone müssen kreisförmig um das erste Hexagon herum abgelegt werden, indem sie an eine seiner Kanten angrenzen (siehe Abb. 4)



- Man muss immer einen Kreis vervollständigen, bevor man einen neuen beginnt. (Markieren Sie das Hexagon in der Mitte, damit Sie es nicht aus den Augen verlieren). (siehe Abb. 5)

Aufstellen der Streitkräfte bei Spielbeginn

Alle Spieler erhalten 5 Ferkel, die sie auf einen freien Planeten am Randgebiet des Spielplanes aufstellen und zwar in der Spielreihenfolge, d. h. im Uhrzeigersinn vom Ersten Spieler aus.



SPIELABLAUF

Eine Spielrunde

Die Partie wird meistens in 4 oder 5 Runden gespielt. Eine Spielrunde besteht aus vier aufeinander folgenden Phasen. Jede Phase besteht aus mehreren Sequenzen. Alle Spieler führen ihre Sequenz aus, bevor sie zu der folgenden übergehen, gemäß der Spielreihenfolge. Die mit KS (Königsschwein) markierten Sequenzen werden nur den Statthaltern gespielt.

Phase 1 : Verwaltung

- A Kartenziehen
- B Ankunft der Siedler (KS) ⁽¹⁾
- C Bestimmung der Spielreihenfolge
- D Aufstellen der Siedler
- E Ankunft und Aufstellen der A.I.-Schweine (KS)

Phase 2 : Weltraumreisen

- A Wahl der Reisen
- B Weltraumreisen

Phase 3 : Weltraumkämpfe

- A Kämpfe
- B Neuorganisation
- C Reisen und Kämpfe der A.I.-Schweine (KS) ⁽¹⁾

Phase 4 : Wahl des Königsschweines

- A Eichelproduktion
- B Statthalter
- C Wahl

(1) : wird nicht in der 1. Runde gespielt.

Die erste Spielrunde

In der ersten Spielrunde gibt es noch kein Königsschwein. Die Sequenzen "Ankunft der Siedler" und "Reisen und Kämpfe der A.I.-Schweine" werden demzufolge nicht gespielt. Die Sequenz "Ankunft und Aufstellen der A.I.-Schweine" werden vom Ersten Spieler gespielt, der sie auf den Asteoriden seiner Wahl aufstellt.

Das Amt des Königsschweines wird in der 4. Phase, bei der Wahl, vergeben. Die Spieler können, in der ersten Runde, keine Karten "Neue Siedler" spielen, und können auch nicht ihre zusätzlichen Kräfte einsetzen. In der ersten Runde kann man nicht gewinnen, auch wenn man alle Planeten, die zur Herstellung des heiligen Rezeptes benötigt werden, besitzt.

PHASE 1 : VERWALTUNG

A : Die Karten

Es gibt zwei Kartenarten : die Kampfkarten und die Ereigniskarten. Die Ereigniskarten sind meistens mit einem kurzen Text, der die Wirkung der Karte erklärt, versehen. Die Zahl unten auf der Karte gibt die Sequenz, in welcher man die Karte spielen kann, an. Eine Karte kann nie ausserhalb der angegebenen Sequenz gespielt werden. Auf den Kampfkarten sieht man eine Zeichnung und den Bonus, sowohl beim Angriff (links), als bei der Abwehr (rechts), den die Spieler bei den Kämpfen erhalten. Die Zahl in der Mitte gibt den technologischen Wert an (siehe auch Kampfsequenz). Diese Karten können nur bei der Kampfsequenz in Phase 3 gespielt werden.

Verteilen und Ablegen der Karten

Die Spieler erhalten 6 Karten in der ersten Runde und dann nehmen sie in den nächsten Runden so viele Karten wie nötig, damit jeder Spieler immer 6 Karten auf der Hand hat. Bevor die Spieler in der ersten Sequenz (1A) neue Karten ziehen, können sie beliebig viele Karten ablegen.

Kartenaustausch

Die Karten können unter den Spielern, die zu derselben Koalition gehören, ausgetauscht werden, d.h. die Spieler, die für dasselbe Königsschwein in der Phase 4 der vorigen Runde gestimmt haben. In der ersten Runde können keine Karten ausgetauscht werden. Ein Spieler kann nie eine Karte für jemand anderen spielen.

B : Ankunft der Siedler (KS)

In jeder Runde, ausser der ersten, versuchen Schweine in die neuen Kolonien einzuwandern, da sie der überbevölkerten Welt des Imperiums entfliehen wollen. Sie sind für die Clane eine billige Arbeitskraft, die sozusagen unerschöpflich ist, aber ihre Verteilung hängt nur von der Willkür des Königsschweines ab.

Anzahl der neuen Siedler

In jeder Runde zieht das Königsschwein Siedler-Steine, deren Zahl von der Spielerzahl abhängt :

- Für 6 Spieler zieht das Königsschwein 9 Siedler-Steine,
- Für 5 Spieler zieht das Königsschwein 7 Siedler-Steine,
- Für 4 Spieler zieht das Königsschwein 6 Siedler-Steine,
- Für 3 Spieler zieht das Königsschwein 5 Siedler-Steine.

Die Siedler-Steine sind mit einer Zahl zwischen 1 und 3 versehen, die so die genaue Anzahl der neuen Siedler angibt.

Verteilen der neuen Siedler

Das Königsschwein gibt die Siedler-Steine nach Belieben an die Spieler weiter, unter folgenden Bedingungen. Es kann einem Spieler nicht mehr als 2 Siedler-Steine geben (sogar sich selbst nicht). Er muss jedem Spieler wenigstens einen Siedler geben. Das Verteilen der Siedler-Steine erfolgt verdeckt. Natürlich können die Spieler versuchen das Königsschwein zu beeinflussen, und so ein besseres Resultat für sich zu erbringen. Ist das Verteilen beendet, verwandeln die Spieler ihre Siedler in Ferkel.

BEISPIEL FÜR DAS VERTEILEN DER SIEDLER :

In dieser Runde ist Scofra Königsschwein. Er zieht heimlich 7 Siedler-Steine (Partie mit 5 Spielern) : 1,1,1,2,2,3,3. Porcus erinnert Scofra an die Allianz gegen Phacocherus und verlangt als Gegenleistung eine angemessene Anzahl Siedler. Phacocherus versucht Scofra einzuschüchtern indem er ihm ein böses Nachspiel verspricht, sollte er bei der Verteilung vergessen werden. Babiroussa ist durch die letzten Kämpfe gegen Hylocherus stark geschwächt und verlangt Siedler gegen das Versprechen einer gutwilligen Neutralität in der Folge und er will mit den neuen Siedlern versuchen die verlorenen Planeten zurückzugewinnen.

Scofra lässt sich nicht von Phacocherus einschüchtern und sichert sich Babiroussas Neutralität und hilft ihm sogar sich gegen eine neue Drohung seitens Hylocherus zu rüsten.

Scofra entscheidet also wie folgt : 5 für sich selbst (2+3), (Privileg des KS), 3(3) für Porcus, 3(2+1) für Babiroussa, 1(1) für Phacocherus und 1(1) für Hylocherus.

Verwandlung der Ferkel in Dicke Gruiken

Bei Erhalt seiner neuen Ferkel, kann ein Spieler beschliessen 2 Ferkel in einen Dicken Gruiken zu verwandeln. Die Ferkel müssen aber neue Siedler sein und nicht Ferkel, die schon auf dem Spielplan vorhanden waren.

In einer Runde kann man nur eine Verwandlung vornehmen. In der ersten Runde gibt es keine Verwandlung in Dicke Gruiken, ausser mit Hilfe der Karten.

C : Bestimmung der Spielreihenfolge

In der ersten Runde spielt man im Uhrzeigersinn vom Ersten Spieler aus. Der Erste Spieler ist derjenige, der das höchste Resultat mit 1W6 gewürfelt hat.

In den folgenden Runden ist es die Anzahl von Ferkeln und Dicken Gruiken, die jeder Spieler besitzt, die die Spielreihenfolge bestimmt. Der Spieler, der die meisten Truppen besitzt, spielt als Erster und dann so weiter bis zum Spieler mit den wenigsten Truppen. Bei Gleichstand, würfeln Sie mit 1W6, um zu entscheiden. Die Truppen



werden wie folgt berechnet : 1 Ferkel zählt 1, 1 Dicker Gruik zählt 2. Die Spieler legen ihren Clanchef-Stein auf der Spielfeld ab, um ihren Rang anzugeben.

D : Aufstellen der neuen Siedler

Jeder Spieler stellt seine neuen Ferkel und Dicke Gruiken auf einen Planeten, wo er schon Truppen besitzt auf. Diese Aufstellung ist nicht beschränkt.

E : Ankunft und Aufstellen der A.I.-Schweine

Die Schweine sind nicht die einzigen Bewohner im All, und obschon sie die Grenzen des Imperiums immer weiter hinausschieben, kann es vorkommen, dass sie nicht besonders freundliche Nachbarn entdecken.

Um die Ankunft der A.I.-Schweine zu bestimmen würfelt das Königsschwein mit 1W8 :

- 1 bis 2 : kein A.I.-Schwein in dieser Runde
- 3 bis 4 : Piraten
- 5 bis 6 : Schweinefresser
- 7 bis 8 : Eichelwurm

Das Königsschwein stellt die A.I.-Schweine auf freie Asteoriden. Sind auf einem Asteoriden oder einem Planeten schon A.I.-Schweine derselben Art vorhanden, kann er die neuen A.I.-Schweine zu denselben gesellen.

Aber das Aufstellen der A.I.-Schweine ist wie folgt beschränkt :

- 1 Eichelwurm pro Asteorid
- 3 Schweinefresser pro Asteorid oder pro Planet
- 4 Piraten pro Asteorid oder pro Planet

Dazu kommt noch : Zwei verschiedene Arten von A.I.-Schweinen können nicht auf demselben Asteoriden - oder Planeten - zusammenleben. Angenommen alle Asteoriden sind besetzt und es gibt keinen Platz mehr auf einen schon von A.I. Schweinen besetzten Planeten, dann scheiden die neuen A.I.-Schweine aus. Ein von Schweinen besetzter Asteorid gilt immer als noch unbesetzt für A.I.-Schweine. Das heisst, die A.I.-Schweine sind nur durch ihre eigene Gattung in der Galaxie beschränkt. Ein Königsschwein kann nie willkürlich das Aufstellen von A.I.-Schweinen verhindern.

Jede Art besitzt Eigenschaften, die nur sie betreffen.

Piraten

Die Piraten sind eigentlich abtrünnige Schweine, die sich selbst "fliegende Schweine" nennen. Sie haben sich zusammengeschlossen und versuchen zu überleben, indem sie die ver-



schiedenen Planeten des Imperiums angreifen. Bei ihnen gibt es Kriminelle auf der Flucht, Schmuggler, politische Gegner des Regimes, Anarchisten, Fundamentalisten und sogar Aufwiegler im Dienst der verschiedenen Clane.

Die neuen Piraten müssen alle auf demselben Planeten oder Asteoriden landen. Die Eigenschaften der Piraten sind folgende :

Zahl : man würfelt mit 1W6

- 1 bis 2 : 2 Piraten,
- 3 bis 4 : 3 Piraten
- 5 bis 6 : 4 Piraten.

Angriff und Abwehrmacht : 1W6

Vorrücken : 3 Planeten

Spezialkraft : keine

Die Schweinefresser

Die Schweinefresser gehen von Natur aus auf die Schweinejagd. Sie tun sich in Meuten zusammen, um die Schweine auf den neu besiedelten Planeten aufzustöbern. Sie jagen den Schweinen einen ungeheuren Schrecken ein, aber sie selbst werden von den Schweinen gehetzt. Sie überleben nur noch ganz am Rande des Imperiums.



Die Eigenschaften der Schweinefresser sind folgende :

Zahl : 1

Angriff und Abwehrmacht : 1W8

Vorrücken : 2 Planeten

Spezialkraft : Tötet eine Schweinefresser ein Schwein, kommt ein neuer Schweinefresser zu der Meute hinzu. Tatsächlich lockt das frische Schweineblut sie über Lichtjahre hinweg an. In einer Meute darf es nicht mehr als 3 Schweinefresser geben. Alle Schweinefresser geben zusätzlich zu dem Ersten einen Bonus von + 1 im Kampf.

Der Eichelwurm

Der Wurm-Alien oder einfacher gesagt der Eichelwurm ist ein unendlich grosser Allwurm, der die Planeten, die Eicheln produzieren, bei seinem Alldurchstreifen verschlingt. Hat er sich wieder einen Planeten geschnappt, verwandelt er ihn in einen armseligen Asteoriden. Dann legt er sich jahrhundertlang zur Verdauung nieder, bevor er auf die Suche nach einem neuen Planeten geht. Es ist eine wahre Plage mit ihm und die Schweine haben viel Mühe ihn zu bekämpfen. Übrigens besteht die Strategie, auf die sie meistens beim Kampf mit dem Wurm zurückgreifen, darin, dass sie die Haxen unter den Rüssel nehmen und nichts wie weg !



Die Eigenschaften des Eichelwurms sind folgende :

Zahl : 1

Angriff und Abwehrmacht : 1W6 + 1W8

Vorrücken : 1 Planet

Spezialkraft : Ein Eichelwurm kann nur einen Planeten angreifen. Greift er einen vollkommen unbesetzten Planeten an, wird dieser automatisch ein Asteorid. Ist der Planet von Schweinen oder A.I.-Schweinen besetzt und gewinnt der Eichelwurm den Kampf, indem er seine Gegner tötet oder sie zwingt die Flucht zu ergreifen, dann wird der Planet auch in einen Asteoriden umgewandelt. Wenn aus dem Planeten ein Asteorid wird, dann verschwindet der Eichelwurm. Der Eichelwurm kann beliebig oft in einer Partie auftreten, aber nur 3 Planeten dürfen während einer Partie verschlungen werden. Hat er den dritten Planeten runtergeschluckt, darf er nicht mehr erscheinen.

PHASE 2 : DIE WELTRAUMREISEN

A : Wahl der Reisen

Jeder Spieler besitzt 5 Reise-Steine mit den Zahlen 2,2,3,3 und 4. Sie erlauben es die Truppen zu verschieben. Die Zahl weist darauf hin wie viele Reisen ein Spieler höchstens während einer Runde unternehmen kann. Die Spieler wählen heimlich einen Stein und legen ihn dann auf die Clan-Tafel. Haben alle Spieler ihren Stein gewählt werden alle Reise-Steine für alle sichtbar. Wurde ein Reise-Stein eingesetzt, kann er nicht mehr verwendet werden, bis alle anderen Steine auch eingesetzt wurden. Man braucht also 5 Runden, um die Reise-Steine wieder zu erhalten.

B : Die Weltraumreisen

Die Weltraumreisen werden gemäss der Spielreihenfolge ausgeführt. Ein Spieler muss alle seine Reisen unternehmen, bevor der nächste dran ist.

Ausnahme : Die Ereigniskarte "Extra Verschiebung" erlaubt es einem Spieler eine zusätzliche Reise zu unternehmen und zwar wenn er am Zuge ist oder nach dem Zug eines anderen Spielers. Ein Spieler muss nicht alle Reisen unternehmen, aber in diesem Fall sind diese Reisen verloren. Man kann einem anderen Spieler keine Reisen geben.

Entfernungen

Die Ferkel und die Dicken Gruiken können nur zu einem angrenzenden Planeten reisen, ausser der Spieler besitzt "Raumschiffe", die es erlauben über mehrere Planeten hinweg vorzurücken. Während einer Reise kann ein Spieler beliebig viele Truppen verschieben, unter der Bedingung, dass die Truppen auf demselben Planeten ankommen und von demselben Planeten aufbrechen.

Ausnahme : Die Ereigniskarte "Rückwirkungs-Stoss" erlaubt es einem Spieler vorzurücken indem er im Vorbeigehen Truppen auf drei Planeten zurücklässt.

Eine Truppe kann nur eine Reise pro Runde unternehmen. Wenn Sie eine "Raumschiffkarte" benutzen, können Sie über die Planeten der anderen Spieler hinweggehen. Die Truppen können immer auf Planeten, die von den A.I.-

Schweinen oder anderen Spieler besetzt sind, landen.

Ausnahme : Die Ereigniskarte "Eichelfest" hindert einen von Ihnen bestimmten Spieler daran einen Planeten anzugreifen.

Die Karte Extra Verschiebung

Diese Karte ist eine Spezialkarte. Diese Karte spielen Sie entweder während Ihren Reisen oder nachdem ein anderer Spieler seine Runde beendet hat. Spielen mehrere Spieler diese Karte in derselben Phase, wird in Spielreihenfolge gespielt.

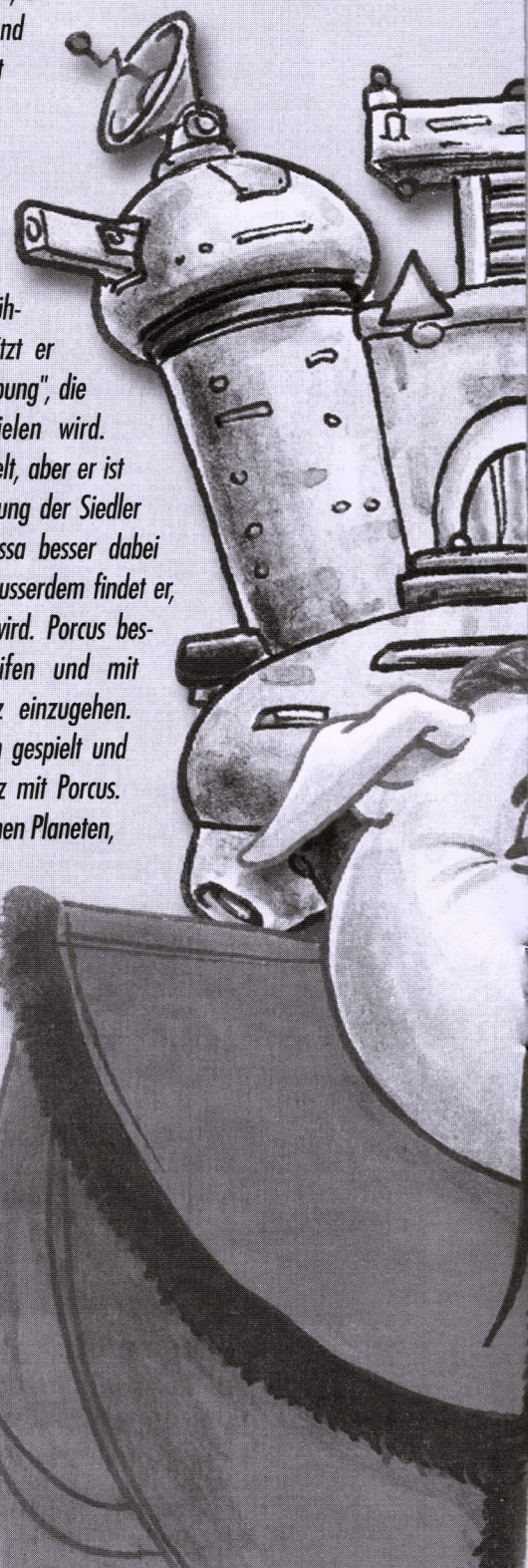
BEISPIEL VON WELTRAUMREISEN :

Scrofa hat 3 Reisen gespielt, er greift Phacocherus und Hylocherus an und hofft das Heilige Rezept brauen zu können.

Babiroussa hat 4 Reisen gespielt. Er hat beschlossen einen grossen Angriff gegen Hylocherus auszuführen, und ausserdem besitzt er eine Karte "Extra Verschiebung", die er nach Hylocherus spielen wird.

Porcus hat 3 Reisen gespielt, aber er ist verärgert über die Verteilung der Siedler und meint, dass Babiroussa besser dabei abgeschnitten habe und ausserdem findet er, dass Scrofa zu mächtig wird. Porcus beschliesst Scrofa anzugreifen und mit Phacocherus eine Allianz einzugehen. Phacocherus hat 2 Reisen gespielt und freut sich über die Allianz mit Porcus. Phacocherus beschliesst einen Planeten, der Scrofa gehört, anzugreifen.

Hylocherus hat 2 Reisen gespielt, besitzt viele Planeten und weiss, dass der Angriff ihm bevorsteht. Es geht darum so viele Planeten wie möglich zu retten.



PHASE 3 : DIE WELTRAUMKÄMPFE

Besitzen 2 Spieler Truppen auf demselben Planeten, ist der Kampf unvermeidlich. Der Spieler, der den Planeten als Erster besitzt, ist der Verteidiger. Der Besitzer eines Planeten ist der Spieler, der als Erster seine Truppen auf dem Planeten abgestellt hat und der immer noch Truppen darauf hat, wenn ein anderer Spieler landet. Der Spieler, der auf dem Planeten landet, ist der Angreifer.

Kommt ein Spieler auf einen Planeten, wo sich Truppen eines anderen Spielers befinden, sitzen die Schweine des Verteidigers auf diesem Planeten fest und zwar genau so viele wie jene des Angreifers und sie

müssen den Kampf aufnehmen. Diese Regel gilt auch bei der Ankunft von A.I.-Schweinen. Die Kämpfe werden in

Spielreihenfolge ausgeführt. Der Erste Spieler führt alle seine

Kämpfe aus, und dann alle anderen Spieler

bis alle Kämpfe ausgeführt sind. (Rat-

schlag : Legen Sie die Steine der verschiedenen

Spieler in der Reihenfolge ihrer Ankunft aufeinander : der

Letzte liegt oben auf dem Stapel). Der Erste Spieler verteidigt sich nur wenn die

anderen Spieler ihn angreifen.

A : Kämpfe

Berechnen der Kampfmacht

Die Kampfmacht eines jeden Spielers wird wie folgt berechnet :

- Die Art der Truppen (Ferkel oder Dicke Gruiken) bestimmt den Wert des Würfels. Besitzen Sie nur Ferkel, dann würfeln Sie mit 1W6. Besitzen Sie wenigstens einen Dicken Gruiken würfeln Sie mit 1W8.

- Dann addieren Sie + 1 für jede andere Truppe, die Sie besitzen, egal ob Ferkel oder Dicke Gruiken.

- Dann können Sie Ihre Karten spielen. Der Verteidiger legt seine Karte(n) verdeckt vor sich hin, dann tut der Angreifer dasselbe. Die Kartenzahl, die jeder spielen darf, ist unbegrenzt. Man kann sowohl Kampfkarten als auch Ereigniskarten spielen unter der Bedingung, dass sie zu dieser Sequenz gehören (3A).

Dann werden die Karten zusammen umgedreht. Die Kampfkarten erbringen weitere Punkte für die Kampfmacht, die Ereigniskarten können dazu führen, dass die Kampfmacht anders berechnet wird. Die Kampfkarten gelten während des ganzen Kampfes.

Vernichtung

Auf den Kampfkarten steht unten eine Zahl, die den verwendeten technologischen Wert angibt. Wenn die Summe der technologischen Punkten aller Karten, die von beiden Spielern (Verteidiger und Angreifer) abgelegt wurden, 6 oder mehr beträgt, dann werden alle Truppen aller Spieler, die sich auf diesem Planeten befinden, vernichtet.

Die Schweine haben es ziemlich schwer ihre Technologie zu meistern, aber aufgepasst, manche Schweine suchen mit dieser Methode der Selbstzerstörung Vergeltung !

Ausführung der Kämpfe

Die Kämpfe werden in sich folgenden Runden ausgeführt, bis einer der Spieler ausscheidet oder die Flucht ergreift.

Bei einer Kampfrunde würfelt jeder Spieler mit dem Würfel, der seiner Truppenart entspricht, und zählt dann seine Kampfmacht, Karten inbegriffen, hinzu. Gibt es keine Vernichtung bedingt durch eine technologische Überrüstung, vernichtet der Spieler mit der höchsten Punktwertung, eine Truppe seines Gegners. Die Dicken Gruiken scheiden immer zuletzt aus. Es ist der Spieler, der verliert, der die ausscheidende Truppe bestimmt. Bei Gleichstand gibt es kein Opfer.

Bei Beginn jeder Kampfrunde, ausser bei der ersten, können Angreifer und Verteidiger beschliessen die Flucht zu ergreifen.

Die Flucht

Die Schweine haben diese Kampftechnik "Nichts wie weg" getauft. Ab der zweiten Kampfrunde kann ein Spieler beschliessen die Flucht zu ergreifen. In diesem Falle, muss er sich auf einen angrenzenden Planeten, wo er schon Truppen besitzt, begeben.

Kann er es nicht, müssen seine Truppen bis zum bitteren Ende kämpfen. Nichts hindert einen Spieler daran auf einen Planeten zu flüchten, wo seine Truppen dann wieder von neuem angegriffen werden oder selbst angreifen. Die Truppen auf der Flucht werden dann zur Kampfmacht hinzugezählt. Eine Truppe kann unendlich oft die Flucht ergreifen, aber den allerersten Kampf muss sie durchziehen.

NB : Die Strategie der Flucht kann sich als interessant erweisen, wenn es darum geht einen Kampf auf dem Nachbarplaneten zu verstärken.

Ratschlag eines alten Schweinegenerals, jetzt im Ruhestand :
"Flüchtet er, verfolge ihn und flüchtet er nicht, dann nichts wie weg".

KAMPFBEISPIEL :

- Scrofa greift auf dem blauen Planeten Bolga Phacoherus mit 4 Ferkeln an, was ein Resultat im Angriff von $1W6 + 3$ erbringt. Phacoherus besitzt 1 Dicken Gruiken und 1 Ferkel, was ein Abwehrresultat von $1W8 + 1$ erbringt.
- Phacoherus, in der Verteidigung, spielt 2 verdeckte Karten : Gepanzerter Schweinestall +2 in Abwehr, 1 in Technologie und Schinkenmaschine +1 in Abwehr, 1 in Technologie.
- Scrofa legt 2 verdeckte Karten ab (1 Angriffskarte und 1 Ereigniskarte) : Zerquetscher Panzer +3 im Angriff, 2 in Technologie und Meister Yodo Lardo, der es erlaubt ein Ferkel in einen Dicken Gruiken umzuwandeln.
- Berechnen der Kampfmacht :
- Beide Gegner drehen ihre Karten um und berechnen die Kampfmacht wie folgt :
- Scrofa : Umwandlung eines Ferkels in einen Dicken Gruiken (Yodo Lardo) was folgendes Resultat hat : 1 Gruik + 3 Ferkel = $1W8$ (1 Dicker Gruik) + 3 (3 Ferkel) + 3 (Zerquetscher Panzer).
- Scrofa hat also eine Angriffsmacht von $1W8 + 6$.
- Phacoherus : $1W8$ (1 Dicker Gruik) + 1 (1 Ferkel) + 2 (Gepanzerter Schweinestall) + 1 (Schinkenmaschine)
- Phacoherus hat also eine Angriffsmacht von $1W8 + 4$.
- Man überprüft den technologischen Wert der Karten, der $1+1+2=4$ beträgt, also weniger als 6, eine Vernichtung findet nicht statt.
- Erste Kampfrunde :
- Scrofa würfelt mit $1W8$ eine 6, also $6+6 = 12$ im Angriff.
- Phacoherus würfelt mit $1W8$ eine 3, also $3+4 = 7$ in der Verteidigung.
- Phacoherus verliert den Kampf, lässt das Ferkel ausscheiden und beschliesst nicht weiter zu kämpfen. Er zieht sich auf einen benachbarten Planeten, wo er Truppen besitzt, zurück. So rettet er seinen Dicken Gruiken, aber verliert die Kontrolle über den Planeten Bolga.

Der Mehrkampf

Mehrere Spieler können denselben Planeten angreifen. In diesem Falle gibt es einen Verteidiger und mehrere Angreifer. Die Kämpfe werden in der Reihenfolge der Ankunft ausgeführt, der Überlebende des ersten Kampfes wird der neue Verteidiger gegen den nächsten Angreifer und so weiter.

BEISPIEL EINES MEHRKAMPFES :

Bei der Phase Weltraumreisen (2B) : Phacoherus spielt zuerst, dann Scrofa, der Phacoherus auf Bolga angreift.

Dann spielt Porcus und beschliesst Bolga auch anzugreifen. Phacoherus verteidigt, Scrofa greift zuerst an, dann kommt Porcus.

Bei der Kampfphase (3A) werden die Kämpfe in der Spielreihenfolge ausgeführt. Phacoherus spielt zuerst, führt alle seine Angriffe aus, aber nicht die Verteidigung. Dann spielt Scrofa und hierbei wird der Kampf auf Bolga gespielt. Aber man spielt nur den Kampf Scrofa/Phacoherus. Der Sieger wird der neue Verteidiger gegen Porcus. Phacoherus beschliesst, nach der ersten Kampfunde, die Flucht zu ergreifen. Somit wird Scrofa Verteidiger. Dann ist Porcus an der Reihe, der Scrofa auf Bolga angreift. Nach 5 Kampfunden ist Porcus vernichtet, Scrofa hat viele Verluste erlitten, bleibt aber trotzdem Herr auf Bolga.

B : Neuorganisation

In Spielreihenfolge kann jeder Spieler beschliessen seine Truppen neu zu organisieren, indem er sie auf einen anderen Planeten rückt. Bedingung dabei ist, dass es sich um einen angrenzenden Planeten handelt und, dass der Spieler schon Truppen auf diesem Planeten besitzt.

C : Reisen und Kämpfe der A.I.-Schweine

Es ist das Königsschwein, das die Reisen und Kämpfe der A.I.-Schweine ausführt. Es kann nur einen Haufen derselben Art verschieben. Es muss vorher angeben welchen Haufen welcher Art es verschiebt. Die A.I.-Schweine kämpfen wie die gewöhnlichen Schweine, aber können nicht die Flucht ergreifen. Ausserdem kann man für A.I.-Schweine keine Kampfkarten spielen. Die A.I.-Schweine können nicht in mehrere Haufen eingeteilt werden : verschiebt man einen Haufen, dann ist es der ganze Haufen. Man kann keine A.I.-Schweine auf dem Ausgangsplaneten zurücklassen. Sind Schweine auf einem Asteoriden können die A.I.-Schweine trotzdem landen. In diesem Falle, müssen genau so viele Schweine auf dem Asteoriden bleiben wie A.I. - Schweine angreifen und sie müssen den Kampf mit den A.I.-Schweinen ausführen.

PHASE 4 : WAHL DES KÖNIGSSCHWEINES

Bei der Phase Wahl des Königsschweines erhalten die Spieler einen Eichelproduktions-Marker für jeden Planeten, den sie kontrollieren und einen Statthalter für jeden Eichelproduktion-Marker, den sie besitzen. Diese Statthalter stellen die Stimmen des Clans bei der Wahl des Königsschweines dar.

A : Eichelproduktion

Bei Beginn dieser Sequenz erhalten die Spieler einen Eichelproduktion-Marker in der richtigen Farbe für jeden Planeten, den sie besitzen. Nur die farbigen Planeten produzieren Eicheln, die Asteoriden produzieren nichts.

Man erhält einen Marker für jeden Planeten, die Doppelplaneten geben deren 2 ab (ein Doppelplanet kann nie zwischen 2 Spielern aufgeteilt werden).

Eichelproduktion-Marker dienen dazu den aktuellen Stand Ihrer Eichelproduktion anzugeben. Sie werden offen auf Ihre Clan-Tafel abgelegt.

Sieg

Besitzen Sie alle Eicheln, die Sie zum Brauen Ihres Heiligen Rezeptes brauchen, haben Sie die Partie gewonnen.

Sollten mehrere Spieler im selben Moment ihr Bier brauen, dann ist es die Spielreihenfolge, die entscheidet. Der Spieler, der dem Ersten Spieler am nächsten steht, hat gewonnen.

Mann kann nie in der ersten Runde gewinnen, auch wenn man alle nötigen Eicheln hat. Man kann nur in der Phase Wahl des Königsschweines gewinnen.

Gewinnt niemand, geht das Spiel weiter.

B : Statthalter

Für jeden Eichelproduktion-Marker erhalten Sie einen Statthalter. Jeder Statthalter hat eine Stimme bei der Wahl des Königsschweines. Die Statthalter werden vor Ihre Clan-Tafel gelegt. Der Clan besitzt so viele Stimmen, wie er Statthalter vorzeigen kann.

C : Wahl

Das Amt des Königsschweines

Es ist die Schlüsselposition im Spiel. Das Königsschwein präsidiert und kontrolliert den ordentlichen Ablauf der Runde. Es ist auch Schiedsrichter und im Zweifelsfall ist seine Meinung ausschlaggebend. Es vergibt die neuen Siedler und spielt die A.I.-Schweine.

Schweinisches Sprichwort des Königsschweines : "Man macht am besten alles selbst !"

Das Königsschwein führt allein die Sequenzen 2,5 und 10 durch. Kurz gesagt : es hat die Hauptrolle in diesem Schweine-Drama. Die anderen Spieler müssen übrigens eine strikte Etikette beachten, wenn sie sich an dieses Schwein wenden. Jeder Satz muss mit " O Königsschwein" oder "Eure Dicke Majestät" begonnen werden.

Verhandlungen und Kandidatur

Jeder kann sich um das Amt des Königsschweines bewerben. Beachten Sie aber bitte die Stimmen über die Sie verfügen : es ist möglich, dass es interessanter ist für einen anderen Kandidaten zu stimmen, wenn Sie fühlen, dass Sie nicht gewinnen werden.

Die Kandidaten können Reden halten, Versprechen machen oder ein Abkommen mit anderen Spielern treffen, um sie auf ihre Seite zu bringen. Natürlich kann nichts Sie dazu zwingen Ihre Versprechen zu halten oder ein Abkommen zu respektieren. Nur eins zählt :

möglichst viele Stimmen zu ergattern. Und wie gesagt : Der Zweck heiligt die Schweinemittel !

Die Abstimmung

Das Königsschwein (oder, in der ersten Runde, der Erste Spieler) fragt, in einer ihm beliebigen Reihenfolge, jeden Spieler für wen er stimmen will. Das Königsschwein selbst gibt seine Stimme ab, wenn es will, d.h. vor den anderen, oder nach ihnen, aber nie währenddem ein Spieler seine Stimmen abgibt. Ein Spieler, der seine Stimmen abgibt, übergibt seinem Kandidaten seine Statthalter. Stimmt er für sich selbst, behält er sie. Die Statthalter eines Spielers können nicht auf mehrere Kandidaten verteilt werden. Ist eine Stimme abgegeben, kann man sie nicht zurücknehmen.

Die Karten

Die Spieler können ihre Karten, wann immer sie wollen, in dieser Sequenz (4) spielen. Bei den Verhandlungen, vor der Abstimmung, nach derselben usw. es steht ihnen frei. Natürlich können die Karten einen grossen Umschwung herbeiführen Bei einer neuen Wahl werden die vorher gespielten Karten nicht mehr berücksichtigt.

Der Wahlsieger

Königsschwein wird derjenige, der die meisten Stimmen hat (d.h. die meisten Statthalter vor sich). Bei Gleichstand ist es die Spielreihenfolge der zu Ende gehenden Runde, die ausschlaggebend ist. Der Spieler, der dem Ersten Spieler am nächsten ist, gewinnt die Wahl.

ABSTIMMUNGSBEISPIEL :

Die Spieler haben ihre Statthalter erhalten und sie vor ihre Clan-Tafel ausgelegt : Scrofa 5 Statthalter, Hylocherus 5 Statthalter, Porcus 4 Statthalter, Phacoherus 3 Statthalter, Pecari Banzai 3 Statthalter.

Phacoherus ist das aktuelle Königsschwein und beschliesst eine lange Rede zu halten um alle Wohltaten seiner Herrschaft hervorzuheben. Porcus hält eine Rede und unterstreicht die Mängel des jetzigen Königsschweines und ruft zu einer Heiligen Allianz auf, um dem Amtsmissbrauch von Phacoherus ein Ende zu setzen. Die anderen Spieler halten keine Reden. Das Königsschwein beginnt mit der Abstimmung und fragt Pecari für wen er stimmt. Pecari gibt seine 3 Stimmen für Phacoherus ab. Dann fragt das KS Hylocherus, der für sich selbst stimmt. Das KS erklärt dann, dass es für sich selbst stimmt und spielt die Karte "Hochwürdige Mutter Buena Larda" und gewinnt so 2 zusätzliche Statthalter. Also hat er in dem Moment $3+3+2 = 8$ Stimmen, wogegen Hylocherus nur 5 hat. Dann fragt das KS Porcus, der für sich stimmt und die Karte "Mittagsschlaf im Schweinesenat" spielt und dadurch verliert Phacoherus 2 Statthalter.

In dem Moment ist das Resultat wie folgt : Phacoherus 6 Stimmen, Hylocherus 5 Stimmen, Porcus 5 Stimmen. Jetzt bleibt nur noch Scrofa und der beschliesst seine Stimmen teuer zu verkaufen.

fen und stimmt dann für Porcus. Also kommt Porcus so auf 10 Stimmen und wird das neue Königsschwein mit Hilfe der Stimmen von Scrofa, eine schwere Schuld, die getilgt werden muss.

Politische Koalition

Die Spieler, die für denselben Kandidaten gestimmt haben, betrachten sich als Verbündete. Sie können also in der nächsten Runde Karten austauschen, wann immer sie wollen. Die Austausche müssen sich ausgleichen, d. h. man muss so viele Karten, wie man bekommt, abgeben. Ein Spieler ist nie gezwungen Karten abzugeben. Die Spieler, die nicht derselben Koalition angehören, können keine Karten untereinander austauschen, ebenso wenig wie mit einem Einzelgänger.

AUSSCHIEDEN

Ein Spieler scheidet aus, wenn er nur noch eine einzige Truppe auf dem Spielplan hat (oder gar keine mehr).

In diesem Falle kommt er wieder ins Spiel in der folgenden Runde mit, wie bei Beginn, 5 Ferkel, die er nach Gutdünken, auf einen leeren Planeten oder Asteoriden, am Rande der Galaxie aufstellt. Ist dies nicht möglich, dann stellt er sie in der Mitte auf. Er bekommt auch seine 5 Reise-Marker zurück.

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR VARIANTEN

Diese Regeln bieten fortgeschrittenen Spielern neue Möglichkeiten. Trotzdem möchten wir darauf hinweisen, dass diese Regeln erst eingesetzt werden sollen, wenn man die Grundregeln fest im Griff hat.

Das umgekehrte Aufstellen

Das Anfangsaufstellen geschieht in der umgekehrten Spielreihenfolge, vom letzten Spieler bis zum ersten. Die Züge dagegen werden in der normalen Spielreihenfolge durchgeführt. Der Spieler, der als letzter gekommen ist, spielt als erster.

Für ein längeres Spiel

Diese Varianten erlauben es Galaxien in verschiedenen Formen aufzubauen und somit das strategische Interesse zu wechseln.

Die Zwilling-Galaxien

In dieser Variante schlagen wir vor Zwilling-Galaxien aufzubauen. Sie müssen also 2 Galaxiemitten ablegen, um die herum die Hexagone so regelmässig wie möglich abgelegt werden. Beide Galaxien werden von einer Sonne getrennt, die die Reisen zwischen den beiden erlaubt, aber nur mit den Ereigniskarten.

Mann erstellt auch eine "Durchgangs-Galaxie", die aus 3 Hexagonen besteht und die die beiden Galaxien miteinander verbindet (siehe Abb. 6).

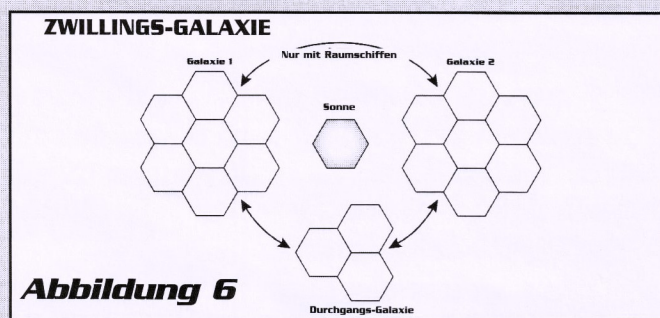


Abbildung 6

In dieser Variante geht man davon aus, dass alle Planeten am äusseren Rand jeder Galaxie sich berühren, als ob sie aneinander grenzen würden. So kann man sich von Rand zu Rand fortbewegen.

Der siebte Planet

Jeder Spieler zieht versteckt einen Planeten, dessen Farbe er auf einen Zettel vermerkt. Er muss diesen Planeten, zusätzlich zu den 6 Planeten seines Rezeptes, besitzen.

Wilde Partie

Mann zieht für jede Farbe einen Planeten weniger als angegeben :
Für 3 Spieler : 2 rote Planeten, 2 gelbe Planeten, 2 blaue Planeten
Für 4 Spieler : 3 rote Planeten, 3 gelbe Planeten, 3 blaue Planeten
Für 5 Spieler : 5 rote Planeten, 5 gelbe Planeten, 5 blaue Planeten
Für 6 Spieler : 6 rote Planeten, 6 gelbe Planeten, 6 blaue Planeten.
Die restlichen Planeten werden wie angegeben eingesetzt.

Die Waffel-Galaxie

Die Hexagone werden in einer Reihe ausgelegt, mit einer Höhe von 3 Hexagonen (siehe Abb. 7).

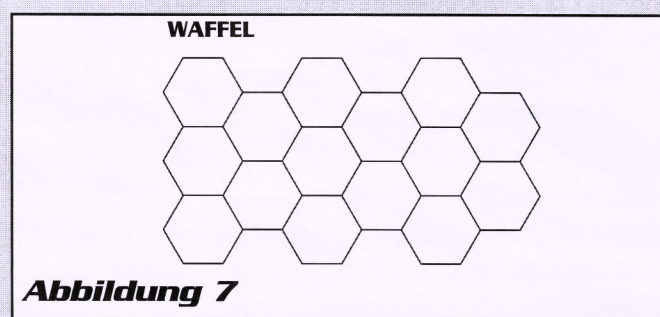
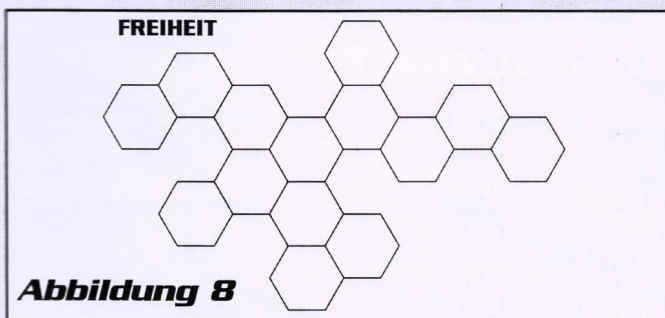


Abbildung 7

Freiheit !

Die Spieler legen die Hexagone nach Belieben ab und auch die Regel der Galaxiemitte wird nicht mehr beachtet. Dagegen müssen alle Hexagone aneinander grenzen. Man geht davon aus, dass alle Planeten sich am äusseren Rand befinden und sich berühren, als ob sie aneinander grenzen würden. Dementsprechend kann man sich also von Rand zu Rand fortbewegen (siehe Abb. 8).



Aufbau des Spielplans :

Erste Variante : Die Spieler können die Planetenseite der Hexagone, bevor sie sie ablegen, einsehen.

Zweite Variante : Im Gegenteil, alle Hexagone werden abgelegt, bevor die Spieler sie umdrehen können.

Dritte Variante : In dieser Variante, geht man davon aus, dass man sich noch in der Erforschungsphase der Galaxie befindet. Demzufolge dreht man die Hexagone mit der Planetenseite nach oben, erst dann wenn ein Spieler Truppen auf diesen Planeten schickt.

Die A.I.-Schweine werden auf die schon entdeckten Asteoriden oder auf die schwarzen Asteoriden aufgestellt, die sie dann umdrehen. Gibt es keine solche Möglichkeit, dann scheiden die A.I.-Schweine aus.

Die Spezialkräfte der Clane

Die grossen Clane verfügen über Spezialkräfte, die ihnen von den Heiligen Rezepten und von dem Genuss des Eichelburgers gegeben sind. Jede Spezialkraft kann nur einmal in einer Runde in Anspruch genommen werden.

Der Porcus-Clan

Gehören Sie zu diesem Clan, dann

- erhalten Sie 8 Karten anstatt 6.
- können Sie einen Spieler daran hindern für die Wahl des Königsschweines zu kandidieren (Ausnahme : in 2 sich aufeinander folgenden Runden darf es nicht derselbe Spieler sein).
- erhalten Sie in jeder Runde einen zusätzlichen Statthalter.

Der Hylocherus-Clan

Gehören Sie zu diesem Clan, dann

- können Sie einem anderen Spieler eine Karte abnehmen (ohne sie vorher einzusehen) und diese Karte behalten, ohne Gegenleistung.
- können Sie auf einem Planeten eine Eichelhungersnot verursachen. Würfeln Sie für jede auf dem Planeten vorhandene Truppe mit

1W6 : bei 5 und 6 : ein Ferkel scheidet aus ; bei 6 : ein Dicker Gruike scheidet aus.

- können Sie, vor dem ersten Kampf, die Flucht ergreifen

Der Phacocherus-Clan

Gehören Sie zu diesem Clan, dann

- gewinnen Sie, bei Gleichstand in einem Kampf, den Kampf.
- können Sie die Statthalter eines anderen Spielers töten. Würfeln Sie mit 1W6 : 1 : kein Statthalter wird ermordet, 2 bis 3 : 1 Statthalter wird ermordet, 4 bis 6 : 2 Statthalter werden ermordet.
- darf eine Ihrer Truppen, die soeben vorgerückt ist, noch einmal die Stellung wechseln.

Der Babiroussa-Clan

Gehören Sie zu diesem Clan, dann

- können Sie versuchen die Truppen eines anderen Clans zu bekehren. Wählen Sie einen Planeten und würfeln Sie für jede Truppe, die Sie bekehren wollen, mit 1W6. Bei 5 und 6 bekehren Sie die Ferkel. Die Dicken Gruiken können Sie nicht bekehren. Ihre neuen Truppen kommen auf einen Ihrer Planeten, wo Sie schon Truppen aufgestellt haben.
- können Sie einen Spieler daran hindern, auf einem Planeten zu landen.
- können Sie, während der Neuorganisierungsphase, einen Ihrer im Kampf getöteten Ferkel zurücknehmen.

Der Scrofa-Clan

Gehören Sie zu diesem Clan, dann

- können Sie die Stellung zweier Planeten auswechseln, wo Sie wollen, aber beide müssen aneinander grenzen.
- verfügen Sie über eine Extra-Verschiebung.
- können Sie Ihre Truppen neu organisieren ohne die Entfernungen zu berücksichtigen.

Der Pecari Banzai-Clan

Gehören Sie zu diesem Clan, dann

- können Sie, in einer Runde, den Kampfwürfel noch einmal einsetzen. Entweder Sie würfeln selbst oder Sie beauftragen einen anderen Spieler damit.
- können Sie den technologischen Wert der Kampfkarten um eine Einheit erhöhen oder verringern. Damit können Sie die Vernichtungsgefahr erhöhen oder verringern. Sie müssen diese Veränderung vor Ausführung des Kampfes ansagen.
- haben Sie Recht auf eine Gratisreise mit dem Ferntransporter.

Verleger der Spiele "Die Space-Schweine" :
TILSIT Editions, 8, place Marcel-Rebuffat
ZI Courtaboeuf n°7
F-91140 Villejust
Frankreich
Im Internet : www.tilsit.fr

Autor : Pascal Bernard

Testspieler : Nathalie Brié, Stéphane Collon, Sylvain Garet, Eric Piallat,
Mathieu Duchamp, Anton Monsef, Franck Dupont, Cédric Jouin.

Wir danken : Greg Cervall für seine wunderbaren Zeichnungen, Didier
und Roselyne, Croc, Séverine, Gérard, Jean-Marc, Alain und Florence.

Redaktionelle Bearbeitung : Mélanie Frerichs-Cigli

Illustration : Greg Cervall

Grafik : ASMODEE Editions

Herstellung : GD Productipn
Made in France

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet,
da Kleinteile verschluckt werden können.

© 1999 TILSIT Editions . Alle Rechte vorbehalten

TILSIT Editions hat grösste Sorgfalt bei der Herstellung dieses Spiels ange-
wendet, insbesondere bei der Wahl der Materialien, der Ausführung und
dem know-how der Zulieferer, um Ihnen mit diesem Spiel die grösste
Freude zu gewähren.

DER AUTOR ERZÄHLT

Als kleiner Junge schon war ich ganz begeistert von
der Science-fiction. Wie die meisten meiner
Generation träumte ich bei Star Wars, Dune und
Star Trek und meine Lieblingsautoren hiessen Jack Vance, Frank
Herbert, Robert A. Heinlein, Asimov und Barjavel. Bei diesem
Spiel standen sie alle Paten. Für mich und alle meine Freunde, wie
Henry Schweinefrass, den Yorker Schinken und die charmante
Piggy, die mir geholfen haben, war es eine Rückkehr in jene
Jahre, als wir diese Bücher verschlungen haben.

Dieses Spiel zu gestalten hat uns viel Freude bereitet und wir wer-
den uns noch oft daran erinnern.

Die Frage, die sich stellt : Warum die Schweine ? ... Na ja, weil im
Schwein alles gut ist.

P.S. Ich höre mir gerne alle Vorschläge bezüglich einer
Verfilmung an und freue mich schon auf die Trilogie der Space-
Schweine : Der Krieg der Schweine, Die Dicken Gruiken greifen an
und die Rückkehr des Ferkels.

Zögern Sie nicht uns Ihre Bemerkungen und Wünsche mitzuteilen.
Die anderen Spiele unserer Herstellung können Sie in den
Spezialgeschäften und im Internet entdecken : www.tilsit.fr

