

Autor: Peter-Paul Joopen · Artwork: Fiore GmbH
Art Direction & Design: Alex Land · Rendering: Andreas Resch
Technische Entwicklung: Ina Franz · Redaktion: Stephanie Korupp

DAS SCHWEIN IST AUSGEBÜXT!

Erstaunlich flink saust es über den Bauernhof. Schnappt es euch, bevor es entwischt!

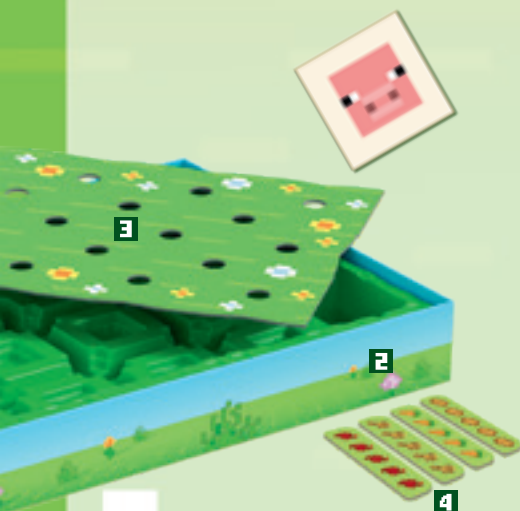
Lockt das wuselnde Schwein mit seinem Lieblingsfutter in den Stall! Der Würfel verrät euch, welchen Zaun ihr drehen dürft. Dreht clever an den Zäunen und fangt so das Schwein in eurem Stall. Für jeden erfolgreichen Fang gibt es einen Chip.

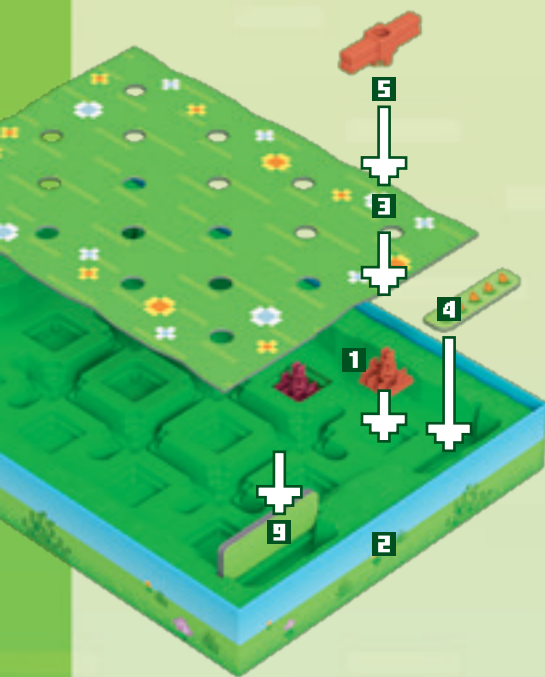
ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst fünf Schweine-Chips gesammelt hat, gewinnt!

INHALT

- | | | | |
|----------------------------------|----|-------------------|---|
| 1 | 18 | Nieten |  |
| 2 | 1 | Spielgerät | |
| 3 | 1 | Spielplan | |
| 4 | 4 | Ställe | |
| 5 | 18 | Zäune | |
| (6 Karmesin, 6 Akazie, 6 Bambus) | | | |
| 6 | 1 | BrushBug®-Schwein | |
| 7 | 20 | Schweine-Chips | |
| 8 | 1 | Würfel |  |
| 9 | 2 | Gatter |  |



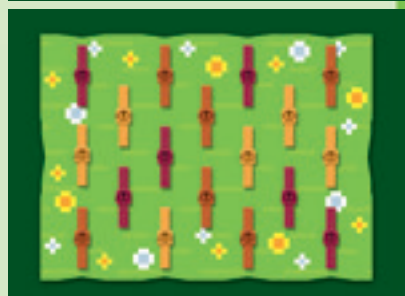
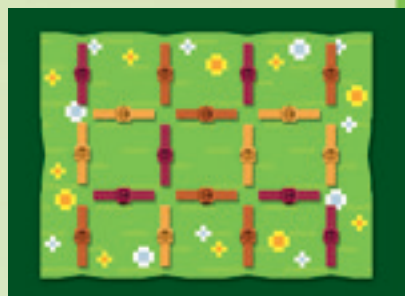


VOR DEM ERSTEN SPIEL

Bittet eine erwachsene Person, euch beim Aufbau zu helfen. Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln.

Der Spielplan wird wie folgt zusammengebaut:

- Drückt die **Nieten 1** in die 18 Vertiefungen des **Spielgerätes 2**.
- Deckt alles mit dem Spielplan **3** ab.
- Die **Ställe 4** legt ihr in die vier Fächer in den Ecken des Einsatzes.
- Steckst die **Zäune 5** entsprechend der Abbildung auf die Nieten.



BEVOR ES LOSGEHT

- Legt das **Schwein 6**, die **Schweine-Chips 7** und den **Würfel 8** bereit. Für das Grundspiel braucht ihr nur die Vorderseiten der Schweine-Chips (Schwein-Seite). Die Rückseite (Futter-Seite) wird für die Spielvariante „Das Futter-Durcheinander!“ (s. Seite 4) benötigt.
- Sucht euch jeweils eine Ecke mit einem Stall aus. Die Ställe zeigen ein Lieblingsfutter des Schweins. Das ist ab sofort der Stall, in den du das Schwein locken möchtest, um Schweine-Chips zu sammeln. Bei weniger als vier Mitspielenden verschließt ihr den Stall/die Ställe, für die niemand zuständig ist, mit einem **Gatter 9**. Überzählige Gatter werden nicht benötigt. Wählt bei zwei Mitspielenden am besten gegenüberliegende Ställe aus.
- Dreht alle **Zäune** in eine der rechts abgebildeten Startpositionen.

DAS SPIEL BEGINNT!

1. SCHWEIN STARTEN

Die jüngste Person beginnt. Schalte das Schwein mit dem Schalter auf der Unterseite ein und setze es in das Feld in der Mitte.



2. WÜRFELN

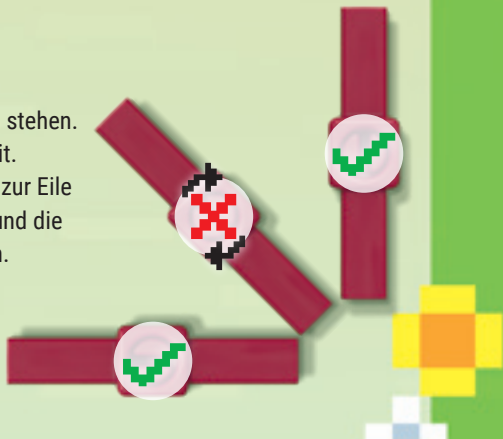


Zeigt der Würfel die Farbe eines **Karmesinzauns**, **Akazienholzzauns** oder **Bambuszauns**? Dann darfst du einen entsprechenden Zaun **zügig drehen**. Zeigt der Würfel z. B. **Karmesinrot**, darfst du einen **Karmesinzaun** drehen.

Zeigt der Würfel ein Fragezeichen? Jetzt darfst du **einen beliebigen Zaun** zügig drehen, egal ob **Karmesinzaun**, **Akazienholzzaun** oder **Bambuszaun**.

3. ZAUN DREHEN

Die Zäune müssen immer so weit gedreht werden, bis sie einrasten. Das bedeutet, sie dürfen nie schräg stehen. Lasst euch beim Drehen der Zäune nicht allzu viel Zeit. Wenn jemand zu lange trödelt, dürft ihr diese Person zur Eile auffordern. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter und die nächste Person ist mit Würfeln und Zaun drehen dran.



4. SCHWEIN FANGEN

Das Schwein wird über den gesamten Spielplan wuseln. Ihr könnt seinen Weg beeinflussen und es fangen, indem ihr die Zäune clever dreht.

Versucht den Weg so zu ändern, dass es in euren Stall fällt. Sobald es in einen Stall gelaufen ist, bekommt diejenige Person, der dieser Stall gehört, einen Schweine-Chip. Schaltet das Schwein kurz aus und dreht alle Zäune in eine der Startpositionen. Die Person, die den letzten Schweine-Chip gewonnen hat, darf in der nächsten Runde beginnen.

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst fünf Schweine-Chips gesammelt hat, gewinnt!



Hinweis im Umgang mit dem BrushBug®-Schwein:

- Bitte bewahrt das Schwein in seiner Originalverpackung auf.
- Bitte quetscht es beim Drehen der Zäune nicht ein.
- Bitte helft ihm wieder auf die Beine, wenn es einmal umgefallen ist.
- Bitte schubst es leicht an, falls es sich in einer Ecke festgebissen hat.
- Zur Reinigung bitte das Gerät ausschalten und die Batterien entfernen. Die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden. Nach dem vollständigen Trocknen können die Batterien wieder eingelegt und das Gerät verwendet werden.



SPIELVARIANTE: DAS FUTTER-DURCHEINANDER!



Mischt die Schweine-Chips mit der Vorderseite (Schweine-Seite) nach oben. **Zieht** dann alle jeweils einen Schweine-Chip zu Beginn des Spiels, statt euch einen Stall auszusuchen. Schau dir **im Geheimen** die Rückseite (Futter-Seite) deines Schweine-Chips an. Jetzt weißt du, in welchen Stall du das Schwein in dieser Runde locken möchtest!



Der restliche Spielablauf ist mit dem Grundspiel identisch. Hast du es geschafft, das Schwein in deinen Stall zu locken? Zeige den anderen Mitspielenden das Futter auf der Rückseite deines Schweine-Chips, um zu beweisen, dass du das Schwein erfolgreich gefangen hast. Dann darfst du deinen Schweine-Chip auf die Schweine-Seite umdrehen und behalten. Ziehe dann wieder verdeckt einen neuen Schweine-Chip. Es kann passieren, dass mehrere Mitspielende dasselbe Futter gezogen haben. Wird das Schwein gefangen, dürfen alle mit dem passenden Futter auf ihrem Schweine-Chip diesen umdrehen. Wer zuerst fünf Schweine-Chips gesammelt hat, gewinnt! Schaffen das mehrere Personen in einer Runde, teilt ihr euch den Sieg.



© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang
Studios logo and the Creeper logo are
trademarks of the Microsoft group of
companies.

© 2013 / 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service