

Drecksau  
Kosmos, 2012  
Frank BEBENROTH  
2 - 4 spelers vanaf 7 jaar  
± 30 minuten



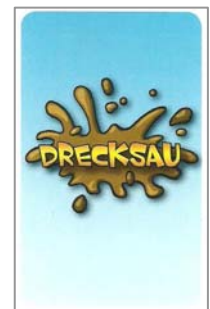
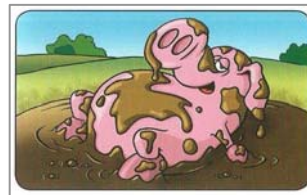
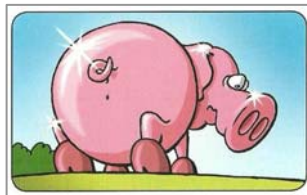
## Spelidee

Pas in de modderbrij voelen de echte varkens zich in hun sas. Iedere speler wil als eerste alleen nog maar moddervarkens hebben en probeert de varkens van de medespelers proper te maken. Uiteraard is het dan handig wanneer men een dak boven zijn kop heeft, want het dak beschermt de lekkere modder tegen de hevige regenbuien. En de slimme moddervarkens hebben dan nog het liefst dat de staldeur is dichtgenageld voor de medespelers de boeren aanzetten tot het poetsen.

## Spelmateriaal

### ► 66 speelkaarten:

- 12 dubbelzijdige varkens (proper varken/moddervarken)
- 21 modder
- 4 regen
- 9 stal
- 4 bliksem
- 4 bliksemafleider
- 8 boer-schrobber
- 4 boer-erger-je-niet



## Doel van het spel

De spelers proberen door het gepast inzetten van de handkaarten van al hun propere varkens rasechte moddervarkens te maken. De speler die alleen nog maar moddervarkens voor zich heeft liggen, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt zijn varkenskaarten en legt die met de zijde van het propere varken voor zich neer. In een spel met **2 medespelers** ontvangt iedere speler **5** varkenskaarten, in een spel met **3 medespelers** **4** varkenskaarten en in een spel met **4 medespelers** **3** varkenskaarten.

De resterende varkenskaarten worden niet gebruikt en terug in de doos gelegd.

Alle overgebleven kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt verdekt **3 speelkaarten** die hij in de hand neemt.

De resterende kaarten vormen de voorraadstapel.

# Los in de modderbrij !

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Het jongste varkentje begint. De speler die aan de beurt is, speelt één van zijn handkaarten uit.

Er zijn **twee mogelijkheden**:

## \* **OFWEL**

De speler legt de kaart **aan één van zijn varkenskaarten aan**.

Dat geldt voor de volgende kaarten: stal, bliksemafleider, boer-erger-je-niet.

## \* **OFWEL**

De speler legt de kaart **open naast de voorraadstapel** (zo ontstaat hier een aflegstapel).

Dat geldt voor de volgende kaarten: modder, regen, bliksem, boer-schrobber.

De speler mag de desbetreffende actie uitvoeren. Als de speler geen kaart wil uitspelen, mag hij een kaart ook ongebruikt op de aflegstapel leggen. Vervolgens trekt hij een kaart van de voorraadstapel. Als de speler geen van zijn 3 handkaarten kan uitspelen (bijvoorbeeld omdat hij drie bliksemafleiderkaarten in de hand heeft, maar geen eigen stal), moet hij deze kaarten aan de medespelers tonen, op de aflegstapel leggen en drie nieuwe kaarten trekken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## De kaarten in detail



### **De modderkaart**

In de modder voelt elk zwijntje zich pas echt lekker. Met het uitspelen van deze kaart wordt een eigen proper varken een moddervarken. De speler roept luid "moddervarken" en draait één van zijn propere varkens op de rugzijde zodat het moddervarken is te zien.



### **De regenkaart**

Als een speler de regenkaart speelt, worden alle moddervarkens die voor de spelers liggen opnieuw proper, ook de eigen varkens ! Alle moddervarkens die een stal hebben, zijn beschermd tegen de regenkaart.



### **De stalkaart**

De stalkaart kan aan een eigen varken naar keuze worden aangelegd (om het even of het een proper varken is of een moddervarken). Deze kaart biedt dit varken beschutting tegen de regen. De stal biedt echter geen bescherming voor boer-schrobber.



### **De bliksemkaart**

Met deze kaart kan men een stal van een medespeler in de fik zetten en volledig laten afbranden. De gekozen stal en de bliksemkaart worden op de aflegstapel gelegd.

**OPGELET:** Een medespeler kan met een bliksemkaart de stal en de boer-erger-je-niet in één keer verwijderen.



### **De bliksemafleiderkaart**

Een speler die al een stal heeft liggen, kan hier ook een bliksemafleider aan toevoegen. De bliksemkaart van een medespeler kan deze stal niet meer treffen. Deze stal kan dus in de loop van het spel niet meer worden aangevallen.



### De boer-schrobber kaart

Op het boerenerf heerst orde en netheid en voor de boer is elk moddervarken een doorn in het oog. Met deze kaart kan men een moddervarken naar keuze van een medespeler terug proper schrobben (de kaart wordt van de modderzijde opnieuw op de propere zijde gedraaid). Dit gebeurt met de uitspraak "Ik schrob dit varkentje weer proper!".



### De boer-erger-je-niet kaart

De speler die al een stal voor zich heeft liggen, kan hier deze kaart aan toevoegen. De stal is nu van binnenuit vernageld en verhindert dat een boer dit varken kan proper schrobben.

#### **OPGELET**

*Deze kaart mag alleen worden gelegd aan een eigen stal met een moddervarken.*



### *Het gelukkigste moddervarken*

*Als een speler een moddervarken in een stal met bliksemafleider en vernagelde deur heeft, is dit varken voor de rest van het spel een ongrijpbaar en gelukkig moddervarken !*

## De voorraadstapel is opgebruikt

Alle kaarten van de aflegstapel worden verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

## Einde van het spel

De speler die er als eerste in lukt om alle eigen propere varkens in moddervarkens te veranderen, wint het spel.

## Variant 'Het snelle moddervarken'

Als men al enkele rondes heeft gespeeld, kan men het nog iets meer dynamisch maken en de ronde spelen met 4 handkaarten. Dat verhoogt de kansen om sneller een varken in een moddervarken te veranderen of een varken van de medespeler weer proper te schrobben.