



Schweinsgalopp

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Schweinsgalopp ist ein Kartenrennspiel von Heinz Meister für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren. Fünf farbige Rennschweine laufen im Kreis über den Spielplan, bewegt werden sie durch farbige Rennkarten aus der eigenen Hand. Wer ein Schwein an die Spitze des Feldes bringt, kassiert Futterchips – sicher sind die aber erst am Rundenende.

Spielziel

Ihr zieht die Rennschweine mit passenden Karten nach vorn. Wer nach drei Runden die meisten Futterchips gesammelt und gesichert hat, gewinnt.

Vorbereitung

Die Futterchips kommen als Haufen in die Mitte des Spielplans. Jeder bekommt 7 der gemischten Rennkarten auf die Hand, der Rest bleibt verdeckt beiseite. Jeder wählt eine Spielplanecke mit Futterbehälter. Die 5 Schweine stehen lückenlos hintereinander auf dem Rundkurs, Laufrichtung im Uhrzeigersinn.

So spielt ihr

- 1 Wer schon einmal auf einem Schwein geritten ist, beginnt, sonst der jüngste Spieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 In deinem Zug legst du genau eine Rennkarte ab und bewegst das Schwein in der Kartenfarbe.
- 3 Das Schwein rückt auf das nächste freie Feld vor – dabei überspringt es alle Schweine, die ihm im Weg stehen.
- 4 Führt dein Schwein nach dem Zug das Rennen an, nimmst du 1 Futterchip aus der Mitte und legst ihn in deinen Behälter auf dem Plan.
- 5 Die Runde endet, wenn alle ihre 7 Karten gespielt haben. Wer mit seiner letzten Karte ein Schwein in Führung bringt, sichert alle Chips aus seinem Behälter vor sich auf dem Tisch. Sonst wandern sie zurück in die Mitte.
- 6 Nach Runde 1 und 2 werden Schweine neu aufgestellt und Karten neu verteilt.

So gewinnt ihr

Nach drei Runden zählt jeder seine gesicherten Futterchips. Die größte Menge gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt mit euren Rennkarten immer wieder ein Schwein an die Spitze des Rennfeldes bringen. Jedes Mal, wenn euer Zug ein Schwein in Führung setzt, verdient ihr einen Futterchip. Diese Chips sind aber zunächst nur geparkt – erst ein erfolgreicher letzter Zug einer Runde macht sie zu eurem endgültigen Besitz. Nach drei Spielrunden entscheidet die Gesamtzahl der gesicherten Chips.

Spielmaterial

1 Spielplan

5 Rennschweine

35 Rennkarten

50 Futterchips

1 Anleitung

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie die runden Futterchips vorsichtig aus der Stanztafel.
- Legt alle 50 Futterchips als gemischten Haufen in die Mitte des Spielplans.
- Mischt die 35 Rennkarten und gibt jedem Spieler 7 Karten auf die Hand. Die übrigen Karten bleiben verdeckt neben dem Plan liegen.
- Haltet eure Karten verdeckt; sortieren nach Farben ist erlaubt.
- Jeder sucht sich eine der vier Ecken des Spielplans mit dem dort abgebildeten Futterbehälter aus.
- Stellt die 5 Rennschweine hintereinander auf fünf direkt aufeinanderfolgende Felder. Zwischen den Schweinen darf kein Feld frei bleiben.
- In der ersten Runde steht das vorderste Schwein auf dem Feld vor der Ziege mit der Startfahne. Die Schweine blicken in Laufrichtung, also im Uhrzeigersinn.

Spielbeginn

Hat einer von euch schon einmal auf einem Schwein gegessen, darf diese Person eröffnen. Ansonsten beginnt der jüngste Spieler. Danach kommt ihr reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Spielablauf

Eine Karte, ein Schwein

In deinem Zug spielst du eine Rennkarte von der Hand aus. Der Farbrand der Karte zeigt dir, welches Schwein du bewegst – die Kartenfarben entsprechen den Schweinefarben. Gespielte Karten sind für den Rest der Runde aus dem Spiel.

Kein Schwein gehört einem bestimmten Spieler. Jeder darf jedes der fünf Schweine ziehen, solange er die passende Farbe auf der Hand hat.

Wie weit ein Schwein läuft

Das gezogene Schwein wandert immer auf das nächste freie Feld in Laufrichtung. Daraus ergeben sich drei Situationen:

- 1 Vor dem Schwein liegt direkt ein freies Feld innerhalb des Feldes: Es rückt ein Feld vor.
- 2 Das Schwein führt das Rennen bereits an: Es zieht trotzdem ein Feld weiter nach vorn.
- 3 Vor dem Schwein stehen andere Schweine: Es überspringt sie alle und landet auf dem ersten freien Feld dahinter.

Futterchips verdienen

Einen Futterchip bekommst du nur, wenn das von dir gezogene Schwein nach deinem Zug an der Spitze des Rennens steht. Dann nimmst du genau 1 Chip aus der Mitte und legst ihn in deinen Behälter in deiner Spielplanecke.

Zieht ein Schwein zwar vor, kommt aber nicht in Führung, gibt es keinen Chip.

Chips im Behälter auf dem Plan sind noch nicht sicher. Sie können am Rundenende wieder verloren gehen.

Die Rundenabrechnung

Die Runde endet, sobald alle Spieler ihre 7 Karten abgelegt haben. Die letzte Karte ist für jeden die entscheidende:

- Bringst du mit deiner letzten Karte ein Schwein in Führung, nimmst du dafür einen weiteren Futterchip aus der Mitte. Zusätzlich nimmst du alle Chips aus deinem Behälter und legst sie vor dir auf den Tisch. Dort sind sie endgültig sicher.
- Gelingt das nicht, wandern alle Chips aus deiner Spielplanecke zurück in den Haufen in der Mitte.

Die weiteren Runden

Das Spiel geht über drei Runden. Nach der ersten und der zweiten Runde stellt ihr die fünf Schweine erneut lückenlos hintereinander auf, die Reihenfolge der Farben darf dabei beliebig sein. Anschließend werden die Rennkarten neu gemischt und wieder je 7 Stück ausgeteilt.

Endabrechnung

Nach der dritten Runde zählt jeder seine vor sich liegenden Futterchips zusammen.

Der Spielzug

- 1 Wähle eine Rennkarte von deiner Hand und lege sie aus.
- 2 Bestimme anhand der Kartenfarbe das zugehörige Rennschwein.
- 3 Ziehe dieses Schwein auf das nächste freie Feld in Laufrichtung; dabei überspringt es alle dazwischenstehenden Schweine.
- 4 Prüfe, ob dieses Schwein jetzt das Rennen anführt. Wenn ja, nimm 1 Futterchip aus der Mitte und lege ihn in deinen Behälter.
- 5 War es deine letzte Karte und steht dein Schwein vorn, bringe zusätzlich alle Chips aus deinem Behälter vor dich auf den Tisch. Andernfalls gibst du sie in die Mitte zurück.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Jedes Schwein zieht immer bis auf das nächste freie Feld – es bleibt nie auf einem besetzten Feld stehen.
- Chips im Behälter auf dem Spielplan sind vorläufig. Erst der Platz vor dir auf dem Tisch macht sie sicher.
- Nur die letzte Karte einer Runde entscheidet darüber, ob die gesammelten Chips gerettet werden oder zurück in die Mitte wandern.
- Für einen Zug, der kein Schwein in Führung bringt, gibt es keinen Chip.
- Beim Aufstellen der Schweine darf zwischen ihnen keine Lücke bleiben.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach drei kompletten Spielrunden. Gewertet werden nur die Futterchips, die jeder Spieler endgültig gesichert vor sich liegen hat. Wer davon die meisten besitzt, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Behalte für deinen letzten Zug eine Farbe zurück, mit der du realistisch in Führung gehen kannst. Sonst verlierst du am Rundenende alles.
- Sprungzüge sind stark: Ein weit hinten stehendes Schwein kann mit einer Karte über das ganze Feld hinweg an die Spitze springen.
- Beobachte, welche Farben noch gespielt werden könnten. Du kannst ein Schwein nach vorn setzen, das Mitspieler mit ihrer letzten Karte sonst nutzen würden.
- Das Schwein an der Spitze kannst du mit der passenden Karte immer weiter vorziehen und so sicher einen Chip kassieren.
- Sortiere deine Handkarten nach Farben, damit du jederzeit siehst, welche Zugmöglichkeiten dir bis zum Rundenende bleiben.

Häufige Fragen

Darf ich nur meine eigenen Schweine ziehen?

Nein, kein Schwein gehört einem bestimmten Spieler. Du darfst jedes Schwein bewegen, zu dem du die passende Farbkarte ausspielst.

Wie weit zieht ein Schwein genau?

Es läuft immer bis zum nächsten freien Feld in Laufrichtung. Stehen andere Schweine im Weg, überspringt es diese komplett.

Bekomme ich für jeden Zug einen Futterchip?

Nein. Einen Chip gibt es nur, wenn dein gezogenes Schwein nach dem Zug das Rennen anführt.

Was passiert, wenn mein letzter Zug kein Schwein in Führung bringt?

Dann musst du alle Futterchips, die sich in deinem Behälter auf dem Plan angesammelt haben, zurück in die Mitte legen.

Wann gehören mir die Chips endgültig?

Erst wenn du sie mit einem erfolgreichen letzten Zug aus deiner Spielplanecke nimmst und vor dich auf den Tisch legst.

Bekomme ich für die letzte Karte einen Extra-Chip?

Ja. Ziehst du mit der letzten Karte ein Schwein in Führung, nimmst du dafür einen Chip aus der Mitte und sicherst zusätzlich alle bereits gesammelten Chips.

Wie werden die Schweine für Runde 2 und 3 aufgestellt?

Sie kommen wieder lückenlos hintereinander auf den Plan, die Reihenfolge der Farben ist dabei frei wählbar.

Darf ich in einem Zug mehrere Karten spielen?

Nein. Pro Zug spielst du genau eine Rennkarte aus und ziehst das dazugehörige Schwein.

Was passiert mit den übrigen Rennkarten?

Die nicht verteilten Karten werden verdeckt beiseitegelegt und kommen in der Runde nicht ins Spiel.

Wer darf das Spiel eröffnen?

Wer schon einmal auf einem Schwein geritten ist, beginnt. Trifft das auf niemanden zu, fängt der jüngste Spieler an.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	1992
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 08.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/schweinsgalopp/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/schweinsgalopp/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026