

Schnipp Schnapp

Ravensburger Spiele® Nr. 23 504 9
Illustration: Erika Meier-Albert

Inhalt: 96 Bildkarten
1 Spielanleitung

Ein blitzschnelles Kartenspiel für 2 - 6 Spieler
von 5 - 10 Jahren.

Ziel des Spiels

Bei diesem Kartenspiel versucht ihr, euren Mitspielern möglichst viele Karten vor der Nase wegzuschnappen. Wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Vorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Jeder von euch schaut sich seine Karten genau an. Wer bereits ein vollständiges Quartett hat, darf die vier Karten zur Seite legen. Eure übrigen Karten legt ihr als verdeckten Stapel vor euch auf den Tisch.

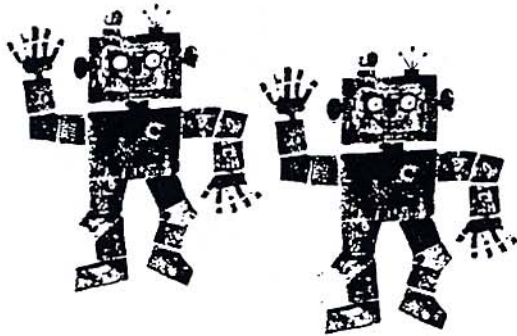
Spielmöglichkeiten

Spielregel 1:

Der Jüngste von euch beginnt. Er deckt die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie offen vor seinem verdeckt liegenden Stapel ab. Dann ist der rechte Nachbar an der Reihe. Auf diese Weise werden reihum Bildkarten aufgedeckt. Mit den aufgedeckten Karten bildet jeder von euch einen neuen, offen liegenden Stapel.

Wichtig ist, daß ihr die Karten immer schnell aufdeckt.

Und jetzt heißt es aufgepaßt! Wer von euch beim Umdrehen der Karten als erster entdeckt, daß eine Bildkarte mehrmals offen aufliegt, ruft schnell „schnapp“. Derjenige, der am schnellsten reagiert hat, bekommt den Stapel offener Karten der anderen Spieler. Er legt diese Karten mit seinen offen liegenden Karten unter seinen verdeckten Kartenstapel. Rufen zwei von euch gleichzeitig „schnapp“, so schieben beide ihren offenen Kartenstapel unter die verdeckten Karten.



Wer zum falschen Zeitpunkt „schnapp“ ruft, verliert seinen offenen Kartenstapel. Der gesamte Kartenstapel muß in die Tischmitte gelegt werden.

Wird jetzt eine Bildkarte aufgedeckt, die bereits als oberste Karte auf dem Kartenstapel in der Tischmitte liegt, müßt ihr ganz schnell „schnipp“ rufen. Wer als erster, „schnipp“ gerufen hat, bekommt den Kartenstapel aus der Tischmitte und steckt ihn unter seinen verdeckten Kartenstapel.

Wer falsch „schnipp“ gerufen hat, muß seinen offenen Kartenstapel auf den Stapel in der Tischmitte legen.

Falls jemand unter euch alle Karten verloren hat, scheidet er aus. Er kann jedoch durch ein blitzschnelles „schnipp“ die Karten aus der Mitte bekommen und damit auch wieder mitspielen.

Sobald ihr euren verdeckt liegenden Kartenstapel ganz aufgedeckt habt, dreht ihr den offenen Stapel einfach um und spielt mit diesem weiter.

Hinweis:

Wichtig ist, daß ihr von Zeit zu Zeit euren Kartenstapel nach vorhandenen Quartetten durchschaut. Dazu vereinbart ihr eine kleine Pause. Habt ihr vollständige Quartette gefunden, legt ihr sie zur Seite und das Spiel geht weiter.

Ende des Spiels:

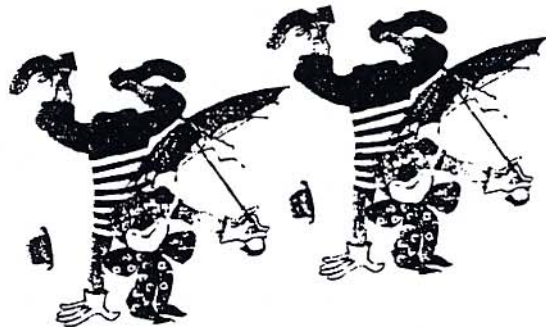
Sobald einer von euch die letzten Karten gewonnen hat, ist das Spiel beendet. Jetzt zählt jeder seine Quartette. Wer die meisten Quartette „erschnappen“ konnte, hat gewonnen!

Spielregel 2:

Zu Beginn einigt ihr euch auf einen Spielleiter. Der Spielleiter ruft laut „schnipp“ und ihr deckt alle gleichzeitig eine Bildkarte auf und legt sie vor eurem verdeckten Kartenstapel ab.

Wer von euch als erster entdeckt, daß eine Bildkarte mehrmals aufliegt, ruft blitzschnell „schnapp“. Derjenige, der am schnellsten war, erhält den Stapel offener Karten der anderen Spieler und legt sie unter seine verdeckt liegenden Karten. Sein offener Kartenstapel bleibt offen vor ihm liegen.

Hat einer von euch alle seine Karten aufgedeckt, darf er seinen offen liegenden Stapel nicht wieder umdrehen. Durch ein schnelles „schnapp“ bekommt er eventuell wieder neue Karten. Er kann mit den gewonnenen Karten einen neuen, verdeckten Stoß bilden und wieder mitspielen. War jedoch ein anderer Mitspieler schneller, so verliert er in dieser Situation seinen offenen Kartenstapel und scheidet aus.



Ende des Spiels:

Das Spiel ist beendet, sobald einer von euch alle Karten „geschnappt“ hat. Der Gewinner steht fest!

Hinweis:

Falls ihr im Spielverlauf alle nur noch offene Kartenstapel vor euch habt, hat derjenige gewonnen, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Karten hat.

Spielregel 3:

Ihr bestimmt auch in dieser Runde wieder einen Spielleiter. Der Spielleiter ruft laut „schnipp“, und ihr deckt alle gleichzeitig eine Bildkarte auf. Jetzt dürft ihr die aufgedeckten Bildkarten nicht mehr auf einen Stapel legen. Die Karten werden offen, nebeneinander, in der Mitte des Tisches ausgelegt. Auf diese Weise werden weitere Karten aufgedeckt. Entdeckt einer von euch unter den offen liegenden Karten ein Quartett, ruft er laut und schnell „schnapp“. Er darf sich das Quartett aus der Mitte nehmen und behalten.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist beendet, sobald alle Karten vom Tisch „weggeschnappt“ wurden. Jeder von euch zählt seine Quartette. Wer die meisten Quartette erwischt hat, hat gewonnen.

Hinweis:

Zum Einstieg kann diese Regelvariante auch mit dem halben Kartensatz gespielt werden. Dazu werden jeweils 2 Karten eines Quartettes in die Schachtel zurückgelegt. Gewonnen hat hier, wer am Schluß die meisten Kartenpaare besitzt..

© 1992, 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

