

Schnuff

Ravensburger Spiele® Nr. 01 080 6

Autor: Jim Seko

Design: Grafisches Atelier Otto Maier Verlag

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: 54 Karten, 2 Würfel, 60 Chips.



Otto Maier Verlag Ravensburg

®

Ravensburger

Ziel des Spiels

Bei „Schnuff“ geht es darum, wer als letzter noch Chips hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 10 Chips. Die Spieler würfeln reihum mit beiden Würfeln. Wer den höchsten Wurf hat, ist Kartengeber für das erste Spiel. Der Kartengeber verteilt an jeden Spieler einzeln und verdeckt vier Karten. Der übrige Kartenstoß wird verdeckt in den Kartenspender zurückgelegt. Dies ist der Abhebestapel (Stock). Das zweite Fach im Kartenspender ist für die ausgespielten Karten.

Spielregel

Die Spieler kommen zu Beginn des Spiels immer im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der Spieler links neben dem Geber beginnt. Er spielt eine **Zahlenkarte** offen aus. Hat er keine Zahlenkarte, beginnt der nächste Spieler links neben ihm, usw. Die ausgespielten Karten werden offen in das zweite Fach des Kartenspenders gelegt.

Mit der ersten Karte beginnt die **Zählung**: Der Spieler sagt den Wert der ausgespielten ersten Karte laut an. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er zählt den Wert seiner Karte dazu und sagt die Summe laut an, usw.

Beispiel: Der erste Spieler beginnt mit einer 3; er sagt „3“. Der nächste Spieler spielt eine 2; er sagt „5“ ($3 + 2 = 5$). Der dritte Spieler spielt eine 4; er sagt „9“ ($5 + 4 = 9$).

Wichtig: Sobald ein Spieler eine Karte ausgespielt hat, nimmt er vom Abhebestapel die oberste Karte auf, so daß er wieder vier Karten auf der Hand hat. Die neue Karte muß rasch aufgenommen werden, bevor der nächste Spieler seine Karte ausgespielt hat. Vergißt ein Spieler, eine neue Karte aufzunehmen, sollen ihn die Mitspieler nicht darauf hinweisen. Er muß für den Rest der Runde mit weniger Karten auf der Hand weiterspielen.

„Schnapp!“-Karte nicht verändert. Der Spieler gibt damit den Stand der Zählung an den nächsten Spieler weiter.



„**Risiko!**“: Wer eine „Risiko!“-Karte spielt, könnte noch einmal davonkommen! Er muß mit beiden Würfeln würfeln. Erreicht er dabei zusammengekommen 7 oder mehr, dann muß er die erwürfelte Zahl zur Zählung dazuzählen. Erreicht er zusammen 6 oder weniger, zieht er die gewürfelte Zahl von der Zählung ab.

Beispiel: Die Zählung steht auf 30. Der nächste Spieler spielt eine „Risiko!“-Karte und würfelt 9. Die Zählung geht damit auf 39, der Spieler muß einen Chip abgeben, und das Spiel geht mit 39 weiter. Hätte der Spieler 5 gewürfelt, wäre die Zählung auf 25 zurückgegangen. Das Spiel würde dann vom nächsten Spieler bei 25 fortgesetzt.



„**Schnuff**“: Die „Schnuff“-Karte kann nur gespielt werden, wenn die Zählung genau bei 30, 60 oder 90 steht. Wer die „Schnuff“-Karte ausspielt, ist gerettet! Dagegen müssen alle übrigen Spieler mit beiden Würfeln würfeln und alle müssen die der Zahlgrenze entsprechenden Chips

abgeben, **außer** dem, der die niederste Zahl gewürfelt hat. Danach geht das Spiel mit der erreichten Zählung (30, 60 oder 90) weiter, aber mit einem wichtigen Unterschied: Der nächste Spieler verliert keine Chips, wenn er die Schwelle 30 oder 60 überschreitet.

Wurde die „Schnuff“-Karte bei 90 ausgespielt, ist nach dem Würfeln und Zahlen der Chips diese Runde zu Ende.

Wird die „Schnuff“-Karte ausgespielt, wenn nur noch zwei Spieler spielen, muß der Gegenspieler würfeln. Er muß die entsprechende Anzahl Chips zahlen, falls er 7 oder mehr würfelt. Wenn er 6 oder weniger würfelt, muß er nichts zahlen.

Die Zählung schreitet rasch fort. Jeder muß so gut wie möglich vermeiden, mit der Karte, die er ausspielt, über die „Zahlgrenzen“ 30, 60 oder 90 zu kommen. Wenn ein Spieler über 30 kommt, muß er **einen** Chip zahlen. Wenn er über 60 kommt, muß er **zwei** Chips abgeben. Wer über 90 kommt, verliert **drei** Chips. Die Chips werden in das Mittelfach des Kartenspenders gelegt.

Neue Runde: Sobald ein Spieler über 90 kommt, ist eine Runde beendet. Alle Karten werden eingesammelt und neu gemischt. Neuer Kartengeber ist der Spieler links vom ersten Kartengeber. Er teilt wieder an jeden Spieler vier Karten aus, aber natürlich keine zusätzlichen Chips. Damit beginnt eine neue Runde. Die Spieler sind zu Beginn einer neuen Runde wieder im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Wilde Karten

Die „Wilden Karten“ können anstelle einer Zahlenkarte ausgespielt werden. Sie helfen dem Spieler, den Sprung über die „Zahlgrenzen“ zu vermeiden. Deshalb werden sie vor allem dann eingesetzt, wenn sich die Zählung diesen Grenzen nähert.

Der nächste Spieler darf ausdrücklich nach jeder „Wilden Karte“ wieder eine weitere „Wilde Karte“ ausspielen. Es kann also über längere Zeit ein „wildes“ Durcheinander entfesselt werden, ohne daß eine einzige Zahlenkarte fällt.

Die Bedeutung der „Wilden Karten“ wird im folgenden erläutert. Jeder Spielerkreis kann diesen Karten seine eigenen Namen geben.



„**Passe!**“: Mit dieser Karte gibt man den Stand der Zählung einfach an den nächsten Spieler weiter, egal bei welcher Summe sie gerade angekommen ist. Wenn zum Beispiel der vorhergehende Spieler die Zählung genau auf 30 gebracht hat und man eigentlich „dran“ wäre, gibt man die „30“ durch Ausspielen der „Passe“-Karte an den nächsten Spieler weiter.



„**Zurück!**“: Mit dem Ausspielen dieser Karte wird die **Spielrichtung** umgekehrt. Der Stand der Zählung wird unverändert an den nächsten Spieler weitergegeben. Die neue Spielrichtung gilt, bis wieder ein Spieler eine „Zurück!“-Karte ausspielt.

Beispiel: Die Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn. Der letzte Spieler hat die Zählung auf 59 gebracht. Der Spieler links neben ihm ist nun an der Reihe und spielt eine „Zurück!“-Karte. Damit gilt ab sofort die Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn. Der Spieler, der die Zählung auf 59 gebracht hatte, ist selbst wieder an der Reihe, dann der Spieler neben ihm, usw.

Auch wenn die Spielrichtung bei Ende einer Runde gegen den Uhrzeigersinn war, beginnt die neue Runde doch immer im Uhrzeigersinn.



„**Schnapp!**“: Diese Karte bringt die Zählung automatisch an die nächste Zahlgrenze, also auf 30, 60 oder 90. Der nachfolgende Spieler muß dann die Zahlgrenze überschreiten und zahlen, wenn er sich nicht noch durch Ausspielen einer „Wilden Karte“ retten kann.

Beispiel: Die Zählung steht bei 11. Ein Spieler spielt die „Schnapp!“-Karte. Die Zählung geht damit automatisch auf 30.

Wenn die Zählung genau auf 30, 60 oder 90 steht, wird sie durch Ausspielen einer

Ausscheiden

Sobald ein Spieler seinen letzten Chip abgeben mußte, scheidet er aus. Die übrigen Spieler spielen weiter.

Wenn ein Spieler wiederholt vergißt, rechtzeitig eine neue Karte aufzunehmen, kann es sein, daß er schließlich nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergißt er auch nach Ausspielen dieser letzten Karte, eine neue aufzunehmen, scheidet er aus der laufenden Runde aus.

Karten zu Ende

Wenn der Abhebestapel während einer Runde zu Ende geht, nimmt der Spieler, der die letzte Karte abgehoben hat, den Abwurfstapel und legt ihn verdeckt als neuen Abhebestapel wieder in den Kartenspende.

Ende des Spiels

Das Spiel wird üblicherweise über beliebig viele Runden so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler übrigbleibt, der noch Chips besitzt. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Man kann auch vereinbaren, ein kurzes Spiel zu spielen, das beendet ist, sobald ein Spieler alle Chips verloren hat. Gewinner ist dann, wer noch die meisten Chips besitzt.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

The Snaffooy Name and Character are trademarks of Amaterusrechtenmaatschappij, B.V.

© 1983 All Rights Reserved