

## Schnipp-Schnapp

Das Spiel enthält 54 Blatt, und zwar 27 mal zwei gleiche Bilder. Die Zahl der Mitspieler ist beliebig. Ein Spielleiter mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an die Mitspieler. Diese legen die Karten in einem Stoß vor sich hin (Rückseite nach oben), nachdem die Karten durchgesehen und etwa vorhandene Kartenpaare mit gleichen Bildern aussortiert wurden. – Der Spielleiter ruft nun „Schnipp“ und jeder Spieler dreht seine oberste Karte um und legt sie, Bild nach oben, vor seinen Stoß. Wer zuerst bemerkt, daß evtl. ein Kartenpaar aufgedeckt wurde, ruft „Schnapp“. Er erhält dann den ganzen Stoß bisher aufgedeckter Karten der Mitspieler, die beide das Kartenpaar umgedreht hatten und legt diese zusammen mit seinen eigenen aufgedeckten Karten unter seinen verdeckten Stoß (so daß bei ihm keine Karten mehr aufgedeckt liegen).

Wer falsch „Schnapp“ ruft, verliert seinen Stapel offener Karten und muß ihn aufgedeckt in die Mitte des Tisches legen. Diese Stapelkarten werden dann wie die aufgedeckten Karten eines Mitspielers behandelt. „Schnapp“ darf auch von demjenigen gerufen werden, der keine Karten mehr hat, er gewinnt dann den Stapel aus der Tischmitte und kann weiter spielen. Bei gleichzeitigem „Schnapp-Ruf“ werden jeweils die eigenen offenen Karten verdeckt unter den eigenen Stapel gelegt. Jeder Spieler muß zwischendurch mit seinen Karten versuchen, Kartenpaare zu bilden und diese dann für sich wegzulegen. Wer alle Karten umgewendet hat, der dreht den Stoß aufgedeckter Karten wieder um und fängt von vorne an. Ein Spieler nach dem anderen scheidet schließlich aus, wenn er über zwei Runden keine Karten mehr hat. Gewonnen hat derjenige, der am Ende die meisten Kartenpaare besitzt.

© by JANOSCH und Diogenes Verlag AG / 1994 licensed by Bavaria Sonor

Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5, D-70771 Leinfelden



## Schnipp-Schnapp

Das Spiel enthält 54 Blatt, und zwar 27 mal zwei gleiche Bilder. Die Zahl der Mitspieler ist beliebig. Ein Spielleiter mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an die Mitspieler. Diese legen die Karten in einem Stoß vor sich hin (Rückseite nach oben), nachdem die Karten durchgesehen und etwa vorhandene Kartenpaare mit gleichen Bildern aussortiert wurden. – Der Spielleiter ruft nun „Schnipp“ und jeder Spieler dreht seine oberste Karte um und legt sie, Bild nach oben, vor seinen Stoß. Wer zuerst bemerkt, daß evtl. ein Kartenpaar aufgedeckt wurde, ruft „Schnapp“. Er erhält dann den ganzen Stoß bisher aufgedeckter Karten der Mitspieler, die beide das Kartenpaar umgedreht hatten und legt diese zusammen mit seinen eigenen aufgedeckten Karten unter seinen verdeckten Stoß (so daß bei ihm keine Karten mehr aufgedeckt liegen).

Wer falsch „Schnapp“ ruft, verliert seinen Stapel offener Karten und muß ihn aufgedeckt in die Mitte des Tisches legen. Diese Stapelkarten werden dann wie die aufgedeckten Karten eines Mitspielers behandelt. „Schnapp“ darf auch von demjenigen gerufen werden, der keine Karten mehr hat, er gewinnt dann den Stapel aus der Tischmitte und kann weiter spielen. Bei gleichzeitigem „Schnapp-Ruf“ werden jeweils die eigenen offenen Karten verdeckt unter den eigenen Stapel gelegt. Jeder Spieler muß zwischendurch mit seinen Karten versuchen, Kartenpaare zu bilden und diese dann für sich wegzulegen. Wer alle Karten umgewendet hat, der dreht den Stoß aufgedeckter Karten wieder um und fängt von vorne an. Ein Spieler nach dem anderen scheidet schließlich aus, wenn er über zwei Runden keine Karten mehr hat. Gewonnen hat derjenige, der am Ende die meisten Kartenpaare besitzt.

© by JANOSCH und Diogenes Verlag AG / 1994 licensed by Bavaria Sonor

Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5, D-70771 Leinfelden

