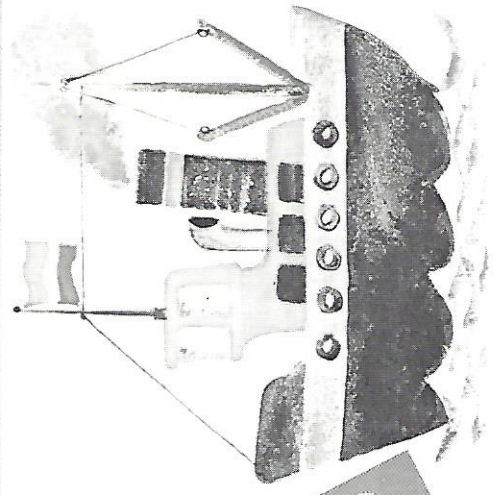
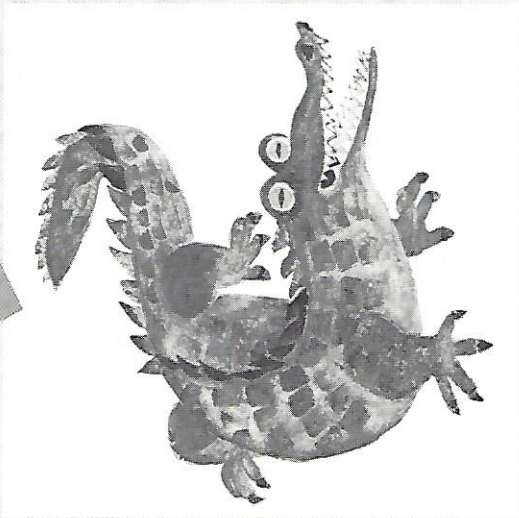


Ravensburger®



Alle Jahre  
Schnapp  
Schnapp  
Schnapp

# Schnipp Schnapp

Ravensburger Spiele Nr. **633 5 002 8**

Inhalt: 96 Karten für 2-6 Personen ab 5 Jahren  
Design: Erika Meier-Albert

Die ganze Spielrunde übersehen und blitzschnell reagieren, das ist der Kniff beim „Schnipp Schnapp“ Spiel!

Eine Situation rasch zu erfassen und ebenso schnell zu reagieren ist oft – wie z. B. im Straßenverkehr – von entscheidender Wichtigkeit. Diese Fähigkeit kann hier geübt werden – abgesehen davon macht dieses lebendige Spiel großen Spaß!

## Spielregel 1: Schnapp

### Spielvorbereitung

- Das Spiel enthält jedes Motiv (Bild) viermal.
- Die Karten werden gut gemischt und unter den Mitspielern gleichmäßig verteilt.
- Jeder sieht seine Karten durch, sortiert eventuell schon vorhandene Quartette aus (d. h. 4 gleiche Karten) und legt sie auf die Seite.
- Das Ziel des Spieles ist möglichst viele Quartette zu „erschnappen“.

### Spielverlauf

- Jeder legt seine Karten mit der Rückseite nach oben, als Stoß vor sich auf den Tisch.
- Einer eröffnet das Spiel. Er dreht die oberste Karte um und legt sie, Bild nach oben vor seinen Stoß, d. h. in Richtung Tischmitte. Sein Nebenmann tut das gleiche und so geht es reihum.

- Wichtig! Das Umdrehen erfolgt so: Die Karte wird am oberen Rand gefaßt und mit dem Bild zu den anderen Mitspielern aufgedeckt. Dadurch soll vermieden werden, daß der Einzelne beim Umdrehen schon unter seine Karte schaut und das Bild früher als die übrigen Mitspieler erkennen kann.
- Wer beim Umdrehen einer Karte zuerst entdeckt, daß das gleiche Bild schon auf einem anderen Stoß offen aufliegt, ruft „schnapp“. Der „Schnapp-Rufer“ erhält damit den ganzen Stoß offener Karten des (der) anderen Spieler(s) und steckt diese(n) zusammen mit seinen **eigenen offenen** Karten unter seinen verdeckten Kartenstoß. Er hat also im Augenblick keine Karten offen liegen.
- Danach geht das Spiel wie oben beschrieben weiter.
- Wer im Eifer des Gefechtes falsch „schnapp“ ruft, verliert seinen Stoß **offener** Karten. Er muß diesen offen in die Tischmitte legen.
- Wer im Verlauf des Spieles zuerst bemerkt, daß das gleiche Bild aufgedeckt wurde, das auch in der Tischmitte offen liegt, ruft „schnapp“ und erhält damit **nur** den Stoß aus der Tischmitte. Wer falsch „schnapp“ ruft, muß seinen Stoß **offener** Karten offen auf die anderen in die Tischmitte legen.
- „Schnipp“ darf auch ein Spieler rufen, der keine Karten mehr hat. Er gewinnt dadurch den in der Tischmitte liegenden Stoß und kann wieder mitspielen.
- Rufen zwei Mitspieler gleichzeitig „schnipp“ oder „schnapp“, so schieben sie ihr Päckchen offener Karten unter ihren verdeckten Stoß.
- Wer alle Karten seines Stoßes umgedreht hat, wendet den Stoß und fängt von vorn an.
- Von Zeit zu Zeit darf eine Pause gemacht werden. Alle Mitspieler sehen ihre Karten nach Quartetten durch, diese werden zur Seite gelegt.

### **Spielende**

- Gegen Ende des Spieles sind nur noch zwei Mitspieler im Besitz von Karten.
- Das Spiel ist aus, sobald einer von beiden auch die letzten Karten gewonnen hat.
- Wer die meisten Quartette „erschnappen“ konnte, ist Gewinner.

- Hat er es bemerkt und zuerst „schnapp“ gerufen, kann er mit den so gewonnenen Karten einen neuen Stoß bilden und weiter spielen. (Seine eigenen bleiben offen liegen).
- Hat jedoch ein anderer zuerst „schnapp“ gerufen, geht er aller seiner Karten verlustig und scheidet damit aus dem Spiel aus.

### **Spielende**

- Das Spiel ist beendet, wenn einer alle Karten seiner Mitspieler „geschnappt“ hat.
- Bisweilen kann es vorkommen, daß alle Spieler sämtliche Karten aufgedeckt haben und somit nicht mehr weiter spielen können.

### **Lösung:**

Entweder gewinnt der, der die meisten Karten hat. – Oder alle mischen ihre Karten und das Spiel geht in gewohnter Weise weiter.

### **Spielregelabwandlung zu Spielregel 2:**

Ein besonders schneller Spielverlauf entsteht, wenn jeder Mitspieler seine „erschnappten“ Karten nicht wieder unter seinen Stoß steckt, sondern sie gleich zur Seite legt und sie ihm somit sicher sind.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg

## **Spielregel 2: Schnipp Schnapp**

### **Spielvorbereitung**

- Ein Spielleiter wird ausgelost. Er verteilt die Karten gleichmäßig an alle und spielt selber mit.
- Jeder legt die Karten verdeckt als Stoß vor sich auf den Tisch.

### **Spielverlauf**

- Der Spielleiter ruft „schnipp“. In diesem Augenblick nehmen alle Mitspieler **gleichzeitig** ihre oberste Karte auf und legen sie vor ihren verdeckten Stoß (d. h. in Richtung Tischmitte).
- Wer zuerst entdeckt, daß er selber und ein oder mehrere Mitspieler gleichzeitig das selbe Bild aufgedeckt haben, der ruft „schnapp“ und erhält die offenen Kartentöße dieser Mitspieler und steckt sie unter seinen Kartenstoß. Seine eigenen offenen bleiben unverändert liegen.
- Das Spiel geht weiter. Der Spielleiter ruft „schnipp“ und alle decken gleichzeitig eine Karte auf.
- Hat ein Mitspieler alle Karten seines Stoßes aufgedeckt, so darf er ihn nicht zum Weiterspielen umdrehen. Der Stoß bleibt so offen liegen. Er beobachtet jedoch scharf die Spielrunde, ob nicht im Spielverlauf eine Karte aufgedeckt wird, die das gleiche Bild zeigt, daß zu oberst auf seinem Stoß liegt.

Ravensburger

**Otto Maier Verlag  
Ravensburg**

## Weitere Ravensburger Spiele:

### **Marienkäfer Puck**

Im Verlauf dieses beliebten Würfelspiels erleben Kinder die Reise des Marienkäfers Puck von einer Blume zur anderen, von der Frühlingsblume bis zur Christrose. Mal hat er Glück, mal Pech. Doch welcher Marienkäfer kommt wohl als erster ans Ziel? 43 brillante Farbfotos auf dem Spielplan zeigen Gartenblumen und wildwachsende Blumen. Die Spielregel ist eine lustige Geschichte, bei der das Kind auch die Namen der Blumen lernt.

Für 2 - 6 Spieler  
von 5 - 10 Jahren

### **Mix-Max**

Ein witziges „Hut-Kopf-Bauch-Beine-Vertauschspiel“, bei dem man mit 60 Kärtchen 50 625 verschiedene „Hut-Kopf-Bauch-Beine-Zusammenstellungen“ durch Würfel bekommen kann. Wer am Schluß die meisten Original-Typen besitzt, hat gewonnen.

Für 2 - 6 Spieler  
von 5 - 99 Jahren

### **Schau genau**

Auf jeder Legetafel ist ein Motiv 16-mal geringfügig abgewandelt. Beim Zuordnen müssen die Kärtchen genau betrachtet werden, um die Unterschiede klar zu erkennen. Die 2 Tafeln mit gegenständlichen Bildern (Schneemann, Äpfel mit Biene) und die vier Tafeln mit abstrakten Mustern haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Die durchsichtige Kontrolltafel ermöglicht schnelle Überprüfung.

Für 1 - 6 Spieler  
von 4 - 99 Jahren

### **Spielhaus**

Bevor der spannende Wettlauf durch das ganze Haus bis hinauf zur Dachluke beginnt, werden auf dem Spielplan vor jeder Runde die Zimmer der vier Wohnungen ausgetauscht. Dieser veränderbare, von Janosch humorvoll gestaltete Spielplan ist nur eine Besonderheit dieses Würfelspiels. Ebenso originell sind die Ereigniskärtchen mit Abbildungen eines Gegenstands. In welchem Zimmer findet sich dieser wieder?

Muß die Spielfigur zu diesem Zimmer zurück oder darf sie dem Ziel näherrücken?

Für 2 - 4 Spieler  
von 5 - 10 Jahren

### **Junior-Memory**

Für die jüngsten Memory-Fans ist dieses Foto-Memory mit künstlerischen Farbaufnahmen von Früchten, Blumen, Blättern und vielen anderen Dingen aus der Natur gedacht.

Für 2 - 10 Spieler  
von 3 - 12 Jahren

### **4 erste Spiele**

Mit den farbenfrohen und ausdrucksvollen Spielplänen zu vier einfachen Würfelspielen ist diese Spielesammlung vor allem für Kinder zusammengestellt, die noch nicht zur Schule gehen. Hier wird nur nach Farben und Bildmotiven gespielt, so daß die Kleinen auch im Spiel mit Älteren gute Gewinnchancen haben. Durch unterschiedlich aufgebaute Spielpläne haben die vier Spiele – Vogelspiel, Blumenwürfel, Schloßspiel, Wurstschnappen – einen steigenden Schwierigkeitsgrad.

Für 2 - 6 Spieler  
von 3 - 8 Jahren

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

Ravensburger