

# SSSHAKE

Spielregel 2-4

Set of rules 5-7

Règle du jeu 8-10

Spelregels 11-13

Regolamento del gioco 14-16

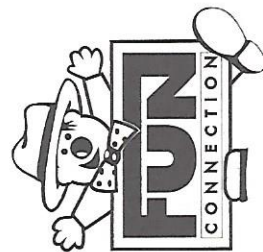
Reglas del juego 17-19

Spelregel 20-22

Spilleregler 23-25

Spilleregler 26-28

Pelissäntö 29-31



**FUN CONNECTION**  
P.O. Box 20 02 16  
D - 13512 Berlin



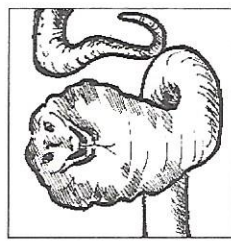
# EINE VERZWICKTE SCHLÄNGELEI FÜR 2 BIS 4 SPIELER.

von B. & B. Micksch

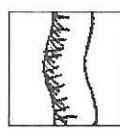
Die Faszination von Sssnake wird auch Sie unmittelbar in ihren Bann schlagen. Wer komplettiert gegen alle Störversuche der Mitspieler zuerst seine Lieblings- schlange? Eine Schlangenbeschwörung ist gar nichts gegen eine spannende und amüsante Partie Sssnake.

Sie brauche nur etwas Mut dazu!

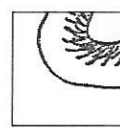
## Das Spielmaterial



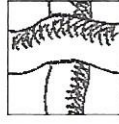
4 große Schlangenkarten mit Kopf- und Schwanz



60 Karten mit geraden Schlangenteilen



48 Karten mit gebogenen Schlangenteilen

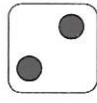


8 Karten mit gekreuzten Schlangenteilen



4 Karten mit zwei gebogenen Schlangenteilen

Ein Sonderwürfel mit 2 x den Seiten:



## Das Spielziel

Wer als erster Kopf und Schwanz seiner Schlange miteinander verbinden kann, gewinnt.

## Die Spielvorbereitungen

Jeder Spieler erhält eine große Schlangenkarte. Für die Auslage der Schlangenteile sollte ausreichend Platz zur Verfügung stehen. Alle kleinen Karten werden gründlich gemischt und in mehreren Stapeln mit der Bildseite nach unten in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt mit dem Spiel. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

## Der Spielablauf

Wer an die Reihe kommt, würfelt einmal und zieht entsprechend der Augenzahl Karten vom Stapel. Je nach Kartenzahl muß an die eigene, oder die Schlange des linken Nachbarn angelegt werden. Hat ein Spieler Kopf und Schwanz seiner Schlange miteinander verbunden, beendet er das Spiel und ist Sieger.

## Der Würfel



Bei einer 1 nimmt man eine Karte vom Stapel und legt sie an die Schlange des linken Nachbarn an. Dabei muß die Karte immer so angelegt werden, daß der Nachbar auch weiterhin Kopf und Schwanz seiner Schlange miteinander verbinden kann. Wenn durch das Anlegen der Karte eine solche Verbindung nicht mehr möglich ist, muß der Spieler die Karte zurücknehmen und an die eigene Schlange anlegen. Kann er die Karte ebenfalls nicht anlegen, kommt sie ganz aus dem Spiel.



Bei einer 2 nimmt man zwei Karten vom Stapel. Der Spieler wählt eine der beiden Karten aus, die er an seine eigene Schlange anlegt. Die zweite Karte gibt er seinem linken Nachbarn, der diese selbst bei sich anlegen muß. Ist ein Anlegen der Karte nicht möglich, da Kopf und Schwanz nicht mehr zu verbinden sind, darf der Nachbar die Karte wieder zurückgeben und der Spieler ist gezwungen, die Karte dann doch bei sich einzubauen. Ist dies ebenfalls nicht möglich, kommt die Karte ganz aus dem Spiel.



Bei einer 3 nimmt man drei Karten vom Stapel. Der Spieler wählt zwei der drei Karten aus, die er an seine eigene Schlange anlegt. Die dritte Karte gibt er seinem linken Nachbarn, der diese selbst bei sich anlegen muß. Ist ein Anlegen der Karte nicht möglich, da Kopf und Schwanz nicht mehr zu verbinden sind, darf der Nachbar die Karte wieder zurückgeben, und der

Spieler ist gezwungen, die Karte dann doch bei sich einzubauen. Ist dies ebenfalls nicht möglich, kommt die Karte ganz aus dem Spiel.

**Das Anlegen von Karten**

Beim Anlegen von Karten gelten immer folgende Grundregeln:

- Karten dürfen an jedes offene Ende einer Schlange angelegt werden.
- Karten dürfen nur so angelegt werden, daß mit allen liegenden Karten immer eine ununterbrochene Verbindung von Kopf und Schwanz gelegt werden kann, wobei immer alle angelegten Karten berücksichtigt werden.
- Einmal gelegte Karten dürfen nicht mehr umgelegt werden.
- Karten, die nicht angelegt werden können, kommen ganz aus dem Spiel.

**Das Spielende**

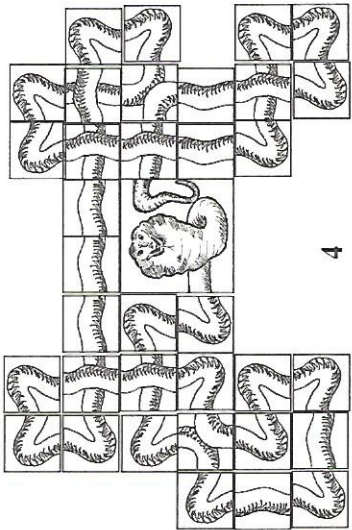
Sobald ein Spieler Kopf und Schwanz seiner Schlange miteinander verbunden hat und alle seine Teile eingebaut hat, gewinnt er das Spiel.

**Besonderheit**

Sollten alle Karten verbraucht sein und keinem war es möglich den Kopf mit dem Schwanz seiner Schlange zu verbinden, dann gewinnt der Spieler, der theoretisch noch die wenigsten Karten dazu benötigt hätte.

**Die Wertung**

Sssnake kann man auch mehrmals hintereinander spielen und jeweils eine Punktwertung durchführen. Nach jeder Partie erhält jeder Spieler so viele Minuspunkte notiert, wie ihm Karten fehlen, um seine Schlange zu vollenden. Beim Zählen der fehlenden Karten geht man immer davon aus, daß man optimale Karten zum Anlegen erhalten würde. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen die wenigsten Minuspunkte vorweisen kann, wird Gesamtsieger.



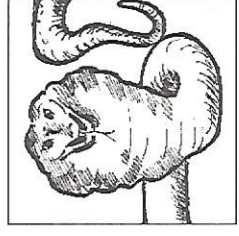
**THE EXCITING SNAKE GAME FOR 2-4 PLAYERS.**

By B. & B. Micksch

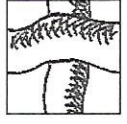
Let yourself be fascinated by giant snakes which spread themselves over your playing table.

Who will be the first to complete his favourite snake?

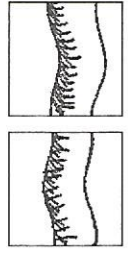
**Game Contents:**



4 big snake cards with head and tail



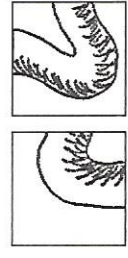
8 cards with crossed snake parts



60 cards with straight snake parts



4 cards with two bent snake parts



48 cards with bent snake parts

1 special dice with showing twice the sides:

