

# SNIEF

## Spielanleitung

ein Such- und Versteckspiel für 2 Spieler

Verfasser Mark Berger Bearbeitung: E. Oker 1. Auflage 1974

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen  
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

# Die Spielidee

Wer schon einmal die gute, alte „Seeschlacht“ gespielt hat, kennt das erregende Erlebnis des Verbergens eigener Flotten vor dem Gegner und des Suchens und Aufspürens feindlicher Verbände in einem Revier, das man selbst nicht einsehen kann.

Mark Berger hat sich mit *Sniff* gewissermaßen eine Seeschlacht für Landratten ausgedacht, ein Spiel in dem, für den Gegner unsichtbar, regelrecht Labyrinth eingebaut und Schätze darin versteckt werden. Detektive dringen in diese Labyrinth ein, jeder von dem Wunsch beseelt, den Schatz des Gegners als erster zu finden.

Durch eine reiche Zahl von Spielversionen läßt sich der Schwierigkeitsgrad von *Sniff* je nach Wunsch variieren.

Ein Such- und Versteckspiel für 2 Spieler.

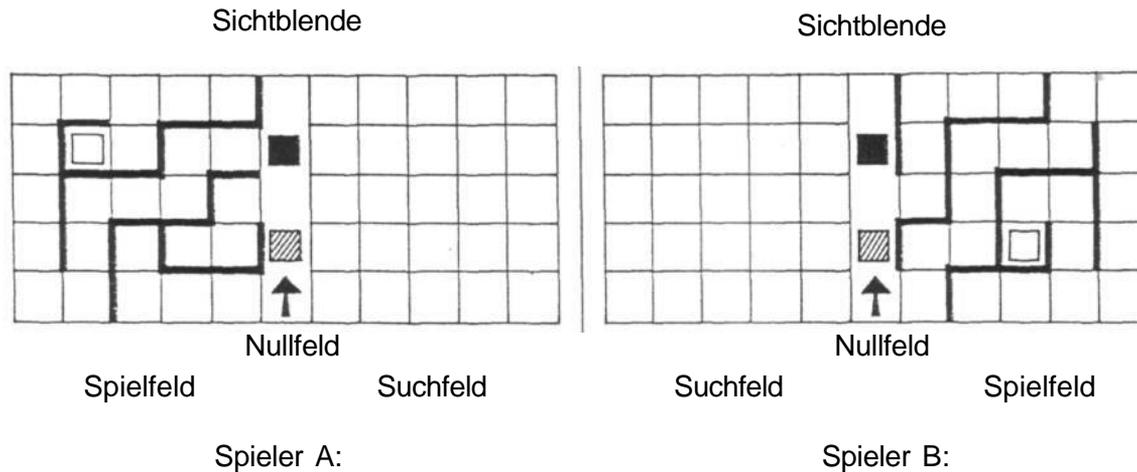
# Das Spielzubehör

*Sniff* besteht aus

1. 2 Spielbrettern
2. 2x40 Mauersteinen
3. 2 x 2 Schätzen
4. 2 x 2 Detektiven
5. 4 Hunden
6. 2 Sichtblenden
7. einer Spielanleitung

# Der Spielbeginn

Jeder Spieler bekommt ein Spielbrett, eine Sichtblende, zwei Schätze (einer davon hat die Funktion eines Peilschatzes), einen eigenen und einen gegnerischen Detektiv, sowie je zwanzig eigene und zwanzig gegnerische Mauersteine. Hunde werden in dem hier zunächst beschriebenen Grundspiel nicht eingesetzt. Die Spieler legen sich die Bretter wie in nachstehender Abbildung gezeigt zurecht und stecken die Sichtblenden in die dafür vorgesehenen Schlitze. Die Steine liegen neben dem Brett.



# Der Spielverlauf

## Der Bau des Labyrinths.

Mit Hilfe der Mauersteine eigener Farbe erbaut jeder Spieler auf seinem Spielfeld ein Labyrinth und versteckt darin seinen Schatz. Dieser darf auf jedes Feld gelegt werden, es muß nur vom Mittelstreifen (Nullfeld) mindestens ein unvermauerter Weg zu ihm führen. Es müssen alle eigenen Mauersteine gesteckt werden. Die eigenen und gegnerischen Detektive werden auf das Nullfeld gestellt.

### **Der Wettlauf zum Schatz.**

Um den ersten Zug wird gelost. Wer beginnt, nennt in der ersten senkrechten Reihe des Suchfeldes ein Feld, zum Beispiel E 4. Der Gegner schaut auf seinem Spielfeld nach, ob dieser Weg für den gegnerischen Detektiv möglich ist und meldet hierauf entweder **frei** oder **Mauer**.

Wird **frei** gemeldet, darf der Spieler, der am Zug ist, seinen Detektiv auf das betreffende Feld ziehen. Der Gegner macht auf seinem Spielfeld den gleichen Zug. Eine **Freimeldung berechtigt den Spieler zu einem zweiten Zug**. Dann ist der Gegner an der Reihe.

Lautet die Meldung **Mauer**, so bleiben die Detektive, wo sie sind. Der Spieler, der am Zug ist, markiert die Position dieser Mauer in seinem Suchfeld mit einem gegnerischen Mauerstein. Dann ist der Gegner an der Reihe.

**Es wird nur senkrecht oder waagrecht von Feld zu Feld gezogen**, nicht diagonal!

Aus dem Labyrinth darf auch wieder herausgezogen werden. Das Nullfeld gilt als ein Feld.

## Das Spielziel

Eine Partie *Sniff* ist beendet, wenn ein Detektiv das Feld mit dem Schatz erreicht.

## Spielvariationen

### **a) Das Sniff-Turnier**

Man vereinbart die Anzahl der Partien, die man spielen möchte. Jeder Sieg wird mit einem Punkt gutgeschrieben. Das Turnier gilt als gewonnen, wenn ein Spieler so viele Partien an sich gebracht hat, daß der andere nicht mehr aufholen kann. (Etwa beim Stand von 4:1 bei einem Siebener-Turnier) •

### **b) Die Galopp-Partie**

Jeder Spieler darf seinen Detektiv so oft ziehen, bis **Mauer** gemeldet wird. Dann ist der Gegner am Zug.

### c) DasZähl-Turnier

In dieser Turniervariante spielt der besiegte Spieler weiter, bis er seinerseits den Schatz gefunden hat. Dabei zählt er seine Züge und streicht sie auf einer Strichliste ab.

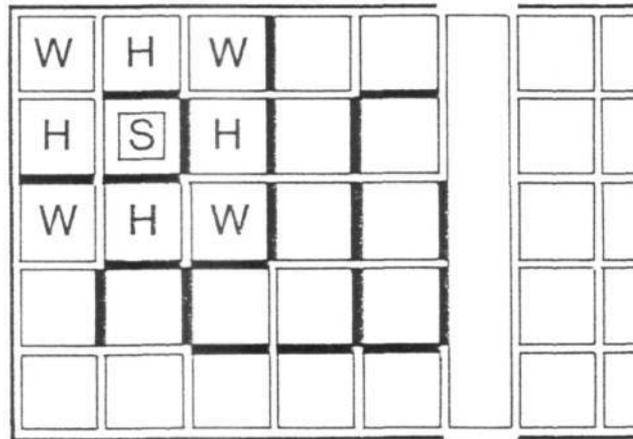
Die benötigte Anzahl dieser Züge wird ihm dann als Minuspunkte notiert. Es werden alle vereinbarten Partien durchgespielt. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

### d) Die Non-Stop-Partie

Das Spiel geht im alten Labyrinth weiter. Der Spieler, der den gegnerischen Schatz entdeckt hat, bekommt einen Punkt gutgeschrieben, beide Detektive bleiben, wo sie sind, der momentane Verlierer versteckt den Schatz an einem anderen Platz seines Labyrinths und das Spiel geht weiter. Dies wird so oft fortgesetzt, bis ein Spieler zwei Punkte mehr als sein Gegner oder als erster 5 Punkte erreicht hat.

### e) Warm und Heiß

Betrifft ein Detektiv ein Feld, das mit einer **Ecke** das Schatzfeld berührt, muß der Gegner statt frei **Warm** melden; betritt er ein Feld, das eine **Seite** mit dem Schatzfeld gemeinsam hat, meldet er **Heiß**. Es können aber selbstverständlich Mauern zwischen ihnen und dem Schatz liegen und der tatsächliche Weg zu ihm führt vielleicht weit herum. (Das jedoch wird man dem Gegner natürlich nicht auf die Nase binden).



### f) Ich will raus

Ein Spiel ohne Schätze. Es wird verabredet oder gelost, auf welches Feld innerhalb der noch zu erbauenden Labyrinth anfangs beide Spieler ihre Detektive stellen müssen. Dann baut jeder sein Labyrinth: Wer findet schneller den Weg zum Nullfeld zurück?

## Labyrinth mit Löchern

Man nimmt zum Bau der Labyrinth weniger Mauersteine, wenigstens aber zehn. Die Zahl wird vorher vereinbart. Überzählige Mauersteine werden beiseitegelegt.

## Das Blindspiel

Alle Labyrinthspiele können auch blind, also ohne Markierung der entdeckten gegnerischen Mauern gespielt werden. Die Spieler erhalten nur ihre 20 eigenen Mauersteine. Es empfiehlt sich, das Spielfeld zunächst durch eine sichtbare Begrenzung zu verkleinern; Blindpartien über das ganze Feld sollte man Superhirnen überlassen.

### i) Wasser und Böse Hunde

Hier wird der Schatz von zwei Blut-  
hunden und zwei Wassergräben  
beschützt. Jeder Spieler bekommt  
2 Mauersteine und 2 Hunde. Versucht  
der Detektiv unwissentlich einen  
Wassergraben (= Mauerstein) zu über-  
schreiten, fällt er ins Wasser und muß  
zurück aufs Nullfeld. Betritt ein Detektiv  
ein Feld, auf dem ein Hund steht,  
wird er von diesem angefallen und  
verliert damit die Partie. Zum Glück  
machen sich die Hunde schon vorher  
bemerkbar: sowie nämlich der Detektiv

ein unmittelbar benachbartes Feld (ein **Heißes** Feld im Sinne von **Warm und Heiß**) betritt,  
muß der Gegner bellen oder knurren. Natürlich dürfen Hunde nicht in die erste Reihe  
unmittelbar neben das Nullfeld plaziert werden. Der Schatz darf auch auf Knurrfeldern  
versteckt werden, muß aber zumindest auf einem Weg ohne Lebensgefahr erreichbar sein.

