

**Schnipp  
Schnapp  
Clie Clac  
Zic Zac**



®

**Ravensburger**

# Schnipp Schnapp

Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 081 2

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 Gefechts 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 „schnipp“ und erhält damit **nur** den Stoß aus der Tischmitte. Wer falsch „schnipp“ ruft, muß seinen Stoß **offener** Karten offen auf die anderen an 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.

## **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 dasselbe Bild aufgedeckt haben, der ruft „schnapp“ und erhält die offenen Kartenstöße 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, das zu oberst auf seinem Stoß liegt. Hat er es bemerkt und zuerst „schnapp“ gerufen, kann er mit den so gewonnenen Karten einen neuen Stoß bilden und weiterspielen. (Seine eigenen bleiben offen liegen.)

Hat jedoch ein anderer zuerst „schnapp“ gerufen, verliert er alle seine Karten 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.