

Carlo A. Rossi

SCHNAPP'S



SCHNAPP'S

Material



96 Bildkärtchen



30 Aufgabekarten



18 Handicapkarten



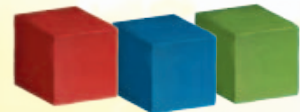
1 Erklärerkarte



1 Sucherkarte



1 Sanduhr



40 Holzwürfel in drei Farben

Spielvorbereitung

- Verteilt die Bildkärtchen mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte, so dass keines verdeckt wird.
- Mischt die Aufgaben- und Handicapkarten getrennt und legt sie als verdeckte Stapel bereit.
- Stellt die Sanduhr auf und legt die Holzwürfel daneben.



Spielziel

Ein Spieler erhält eine Aufgabekarte. Er versucht die darauf abgebildeten Motive so zu beschreiben, dass sein Partner die entsprechenden Bildkärtchen möglichst schnell erkennt und diese vom Tisch schnappt. Je mehr richtige Bildkärtchen vor Ablauf der Sanduhr geschnappt werden, desto besser. Was noch recht einfach beginnt, wird in den folgenden Runden durch Handicaps zu einer echten Herausforderung: Mal muss auf einem Bein hüpfend erklärt werden, mal quatscht ein anderer Spieler verwirrend dazwischen. ...

Spielablauf



Ein Spieler ist „Erklärer“ der ersten Runde. Er legt die Erklärerkarte vor sich ab. Sein linker Nachbar bedient und überwacht die Sanduhr. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist „Sucher“ und legt die Karte „Schnapp's!“ vor sich ab. Die übrigen Spieler überwachen ebenfalls die Sanduhr und – in späteren Runden – die Einhaltung der Handicaps.

1. RUNDE - JETZT GEHT'S LOS!

Auf das Kommando: „Auf die Plätze, fertig, schnapp's!“ wird die Sanduhr umgedreht. Gleichzeitig nimmt sich der Erklärer die oberste Aufgabenkarte vom Stapel und beginnt sofort ein erstes Motiv zu erklären.

Was beim Erklären wichtig ist:

- Der Erklärer darf keine Hinweise zur Position des betreffenden Bildkärtchens auf dem Tisch geben.
- Er darf seine Aufgabenkarte während seiner Erklärungen niemandem zeigen.
- Er darf weder mit „ja“, „nein“ noch mit anderen Worten oder Gesten kommentieren, ob der Sucher ein richtiges oder falsches Bildkärtchen nimmt.
- Der Erklärer muss die Motive nicht in einer bestimmten Reihenfolge erklären. Er darf jederzeit eine Erklärung abbrechen und zu einem beliebig anderen Motiv wechseln, wenn er möchte.

Jetzt darf der Sucher nach Bildkärtchen schnappen. Wenn er meint, das gesuchte Motiv gefunden zu haben, legt er das Kärtchen schnell vor sich ab.

Was beim Suchen und Schnappen wichtig ist:

- Der Sucher darf pro Motiv, das ihm erklärt wird, nur ein Bildkärtchen nehmen. Ändert er seine Entscheidung, nachdem er bereits ein Kärtchen genommen hat, muss er dieses zuerst zurücklegen, bevor er ein anderes nimmt.
- Der Sucher darf keine Fragen stellen.
- Der Sucher darf Infos wie „Weiter!“ oder „Hab' ich!“ geben.

Bis die Sanduhr einmal durchgelaufen ist, haben „Erklärer“ und „Sucher“ Zeit, so viele Motive wie möglich „gemeinsam“ zu finden. Ist die Sanduhr abgelaufen, rufen die anderen Spieler „Stopp!“ und die Suchaktion wird sofort abgebrochen.

Punktevergabe - Erklärer und Sucher erhalten dieselbe Anzahl an Siegpunkten

Jetzt vergleichen alle Spieler gemeinsam, wie viele der gesuchten Motive tatsächlich gefunden wurden. Für jedes richtige Motiv gibt es einen Punkt – sowohl für den Erklärer als auch für den Sucher. Falsche Motive zählen nicht.

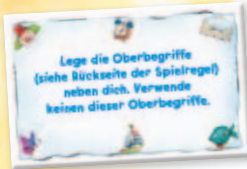


Beide nehmen sich die entsprechenden Würfel aus dem Vorrat. Es darf jederzeit „gewechselt“ werden. Ein blauer Würfel zählt 1 Punkt. Ein grüner Würfel 5 und ein roter Würfel 20 Punkte.

Die Nächsten Bitte!

Zunächst werden alle geschnappten Bildkärtchen wieder in die Mitte zu den anderen gelegt. Die verwendete Aufgabenkarte kommt aus dem Spiel. Dann werden die „Rollen“ des Erklärers und des Suchers sowie die Sanduhr an den jeweiligen linken Nachbarn weitergegeben, so dass der Spieler, der eben noch „Sucher“ war, die Sanduhr bekommt, sein rechter Nachbar „Erklärer“ und sein linker Nachbar neuer „Sucher“ wird. Der (neue) Erklärer nimmt sich verdeckt die nächste Aufgabenkarte, die Sanduhr wird umgedreht und los geht's! ...

2. RUNDE - NOCH MEHR PEP MIT HANDICAP



Wenn jeder Spieler einmal Erklärer war, startet die 2. Runde. Der Erklärer nimmt sich zunächst die oberste Handicapkarte vom Stapel und liest sie laut vor. Sobald

die Sanduhr läuft, muss der Erklärer die Motive so umschreiben, dass er dabei sein Handicap nicht verletzt. Die anderen Spieler wachen über die Einhaltung des Handicaps. Bemerkten sie einen Verstoß, darf das Motiv (auch zu einem späteren Zeitpunkt) nicht weiter erklärt werden und der Sucher darf dazu auch kein Bildkärtchen nehmen. Der Erklärer umschreibt dann sofort ein anderes Motiv.

Verwendete Handicapkarten werden nach Ablauf der Sanduhr wieder unter den Stapel gelegt.

3. RUNDE - ZUM SCHNAPPAUSCH KOMMT DER ROLLENTAUSCH

Wenn jeder Spieler ein zweites Mal Erklärer war, startet die 3. Runde. In der 3. Runde werden die Rollen getauscht: Sobald der erste Spieler zum dritten Mal die Erklärerkarte bekommt, gibt er sie sofort an den übernächsten Spieler, von dem er die Sucherkarte nimmt. Somit spielen ab jetzt die gleichen Pärchen wie zuvor aber mit vertauschten Rollen. Erneut zieht der jeweilige Erklärer eine Handicapkarte, bevor die Sanduhr umgedreht wird. Nach der Punktevergabe werden Sanduhr, Sucher- und Erklärerkarte wie gewohnt zum jeweiligen linken Nachbarn weitergegeben.

Spielende und Gewinner

Waren alle Spieler ein drittes Mal Erklärer, endet das Spiel. Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt.

VARIANTEN

MIXED UP! - TEAMWORK MIT WECHSELNDEN PARTNERN (FÜR 5 BIS 8 SPIELER)

Mixed up! funktioniert nach den gleichen Spielregeln mit folgenden Besonderheiten:

- Es gibt immer einen Erklärer und **drei Sucher**.
- Die drei Sucher sitzen immer nebeneinander und folgen auf den Spieler, der die Sanduhr überwacht:

BEISPIEL FÜR 5 SPIELER



- Am Ende eines Durchlaufs (nach der Punktevergabe) werden die „Rollen“ des Erklärers und der Sucher wie gewohnt an den linken Nachbarn weitergegeben.
- Die Sucher dürfen für jedes erklärte Motiv **nur 1 Kärtchen** heraus legen. Dazu müssen sie sich absprechen und einigen.
- Alle drei Sucher und der Erklärer erhalten dieselbe Anzahl an Punkten.

War jeder dreimal Erklärer, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



DAS TEAMSPIEL - GEMEINSAM SIND WIR STARK (FÜR 4,6 ODER 8 SPIELER)

Das Teamspiel funktioniert nach den gleichen Spielregeln mit folgenden Besonderheiten:

- Die Spieler teilen sich in 2 gleichgroße Teams auf.
- Zuerst spielt Team 1 während Team 2 die Sanduhr und die Handicaps überwacht.
- Das spielende Team stellt einen ersten Erklärer, **während alle anderen Spieler des gleichen Teams „Sucher“** sind und **gleichzeitig** suchen.
- Die Sucher dürfen für jedes erklärte Motiv **nur 1 Kärtchen** heraus legen. Dazu müssen sie sich absprechen und einigen.

Nach der Punktevergabe ist Team 2 an der Reihe und Team 1 übernimmt die Sanduhr usw. Jedes Mal, wenn die Teams die Rollen wechseln, wird ein anderer Spieler Erklärer des spielenden Teams. War jeder dreimal Erklärer, endet das Spiel. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

DAS KOOPERATIVE SPIEL GEMEINSAM GEGEN DIE ZEIT (FÜR 4 BIS 8 SPIELER)

Das kooperative Spiel funktioniert nach den gleichen Spielregeln mit folgenden Besonderheiten:

- Ziel ist es **gemeinsam** möglichst wenig Minuspunkte (Holzwürfel) zu sammeln.
- Ein Spieler ist Erklärer des ersten Durchgangs, während **alle anderen** gemeinsam nach den richtigen Bildkärtchen suchen. Alle müssen dabei auch die Sanduhr im Blick haben, um zu sehen, wann sie abgelaufen ist.
- Pro erklärtem Motiv darf **jeder Sucher 1 Kärtchen** schnappen.
- Pro Durchgang darf jeder Sucher nur **bis zu 3 Bildkärtchen** schnappen und vor sich auslegen.



- Wer schon 3 Kärtchen hat, kann seinen Mitspielern aber helfen, die gesuchten Bildkärtchen zu schnappen.
- Alle geschnappten Bildkärtchen zählen als gemeinsame „Beute“. Für jedes **nicht gefundene Motiv** der Aufgabenkarte gibt es am Ende einer Runde einen Minuspunkt. Entsprechend viele Holzwürfel werden nach jedem Durchgang vom Vorrat zur Seite gelegt.

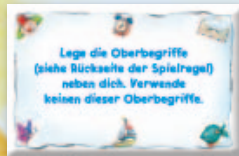
War jeder Spieler dreimal Erklärer, endet das Spiel. Jetzt zählt ihr die Minuspunkte zusammen.

Um zu sehen, wie gut ihr wart, spielt ihr am besten gleich noch einmal gemeinsam gegen die Sanduhr. Legt aber vorher fest, um wieviele Punkte ihr euch diesmal verbessern wollt. Könnt ihr euch steigern?

Handicaps

Die Handicaps gelten während der gesamten Erklärung. Zum Beispiel muss die Zunge permanent beim Sprechen gegen die eigene Wange gedrückt werden...

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN HANDICAPS:

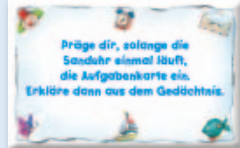


Es dürfen auch keine Wortformen (Plural, Wortzusammensetzungen, etc) der Oberbegriffe verwendet werden

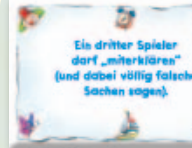


Schiff, Boot

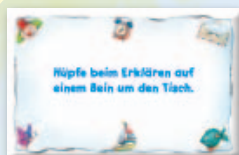
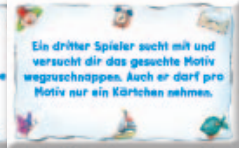
Beispiel: Worte wie „Schiffsrumpf“ oder „Boote“, sind nicht erlaubt.



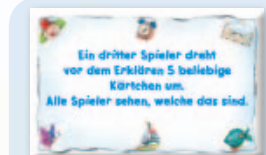
Beim Erklären wird dann, wie gewohnt, die Sanduhr (erneut) umgedreht.



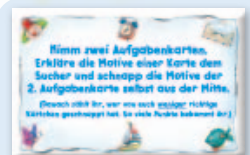
Der „dritte Spieler“ ist natürlich weder Sucher noch Erklärer.



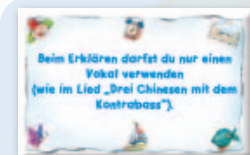
Wird nicht auf dem Tisch gespielt, wird um die Spieler herumgehüpft.



Unter verdeckte Kärtchen darf man schauen. Werden sie nicht geschnappt, müssen sie verdeckt zurückgelegt werden.



Die Aufgabenkarte zum Erklären darf nicht mit der vermischt werden, die zum Schnappen der eigenen Bildkärtchen verwendet wird.



Der Erklärer darf sich einen Vokal aussuchen, den er dann durchgängig verwendet, z.B.: Dri Chinisin mit dem Kintribiss....

Oberbegriffe der Bildkärtchen



Berg, Gebirge



Brief, Umschlag



Schmetterling



Schiff, Boot



Clown



Hund



Katze,



Kuh



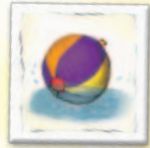
Fisch



Palme, Insel



Schlüssel



Ball



Blumen, Strauss



Uhr, Wecker



Burg, Schloss



Auto

© 2011 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

Art.Nr. 60 110 5009