

Ziel des Spieles

... Auch hier geht es darum, das Zielfeld so schnell wie möglich zu erreichen. Doch die sechs Hindernisse werden in diesem Spiel auf **andere Weise** überwunden als beim „Schni-Schna-Schnappi-Spiel“.

Spielverlauf

... Es wird gewürfelt, gezogen und „geschnapp“ wie beim „Schni-Schna-Schnappi-Spiel“. **Doch was passiert bei den Hindernis-Feldern? Hier die Möglichkeiten:**

1. Man würfelt eine Zahl zwischen 1 und 5 und gelangt direkt auf ein Hindernis-Feld.

In diesem Fall muss man **vor** dem Betreten des Feldes **raten**, welches Schnappi-Motiv sich darunter verbirgt. Dann darf man die Scheibe aufdecken, so dass **alle Spieler** das Motiv ebenfalls **sehen können**. Hat man **richtig** geraten, darf man erneut würfeln und von diesem Hindernis-Feld aus weiterziehen. Die Scheibe wird wieder umgedreht.

Hat man **falsch** geraten, dann muss man **auf** (noch besser: **neben**) diesem Hindernis stehenbleiben. Wenn man wieder an der Reihe ist, muss man wieder raten, was jetzt nicht mehr schwierig ist und darf würfeln und weiterziehen, wenn man richtig lag.

2. Man würfelt eine Zahl zwischen 1 und 5 und würde über das Hindernis hinausziehen.

In diesem Fall wird man auf dem Hindernis-Feld **gestoppt** und man verfährt wie unter Punkt 1 beschrieben (raten, aufdecken, hoffentlich richtig geraten ...)

3. Man würfelt eine „6“. In diesem Fall hat man **doppeltes Glück**: *Erstens* kann man mit seiner „6“ über das nächste Hindernis-Feld – **ohne zu raten und aufzudecken** – einfach hinwegziehen. Wer beim Ziehen mit einer „6“ direkt auf einem Hindernis-Feld landen würde, darf seine Figur auf das Feld **nach** dem Hindernis abstellen. *Zweitens* darf man **zwei beliebige** Schnappi-Scheiben **ansetzen** und diese – wenn man will – auch **vertauschen**. Man weiß jetzt mehr als die anderen Spieler. Zumindest kurzfristig ...

Wer „**geschnapp**“ wird, muss zurück zum vorhergehenden Hindernis-Feld. Wenn man wieder an der Reihe ist, muss man zuerst raten usw. Auch beim Schnappi-Rennen gilt, dass man auf den **Hindernis-Feldern**, dem **ersten Feld** und den **Feldern mit den blauen Pfeilen nicht** „geschnapp“ werden darf. Hier können mehrere Figuren stehen.

Ende des Spieles

... Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler das große Feld „**Schnappi's Schlafplatz**“ in der Mitte des Spielbrettes erreicht hat. Auch hier muss der Schnappi-Song gesungen werden. Alle weiteren Regeln wie beim „Schni-Schna-Schnappi-Spiel“.

Das Wichtigste zum Schluss: Wer eigene Spielideen erfindet oder die bestehenden Spielregeln abändern will, sollte das unbedingt tun. Kreativität ist absolut gefragt!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG

Waldstraße 38 · 90763 Fürth

Internet: www.noris-spiele.de

Adresse bitte aufbewahren!

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.



... viele gute Spielideen!



Schni-Schna-Schnappi ...



Spielanleitung
mit zwei Spielmöglichkeiten

Spielanleitung

Zahl der Spieler:

2 – 6

Alter:

ab 4 Jahren und älter (für die ganze Familie)

Spielidee:

Michael Rüttiger

Inhalt:

Spielplan, doppelseitig bedruckt (längeres und kürzeres Spiel)

6 Schnappi-Figuren

6 Kunststoff-Füßchen für die Figuren,

10 Schnappi-Scheiben

1 Augwürfel

Spielanleitung

© Schnappi, das kleine Krokodil/R. Blissenbach/I. Gruttmann

Lizenz: BAVARIA SONOR, 82031 Geiselgasteig

Hinweis: Vor dem ersten Spielen müssen die **6 Schnappi-Stanzfiguren** und die **10 Schnappi-Scheiben** vorsichtig aus der Stanztafel gebrochen werden.

Das Schni-Schna-Schnappi-Spiel

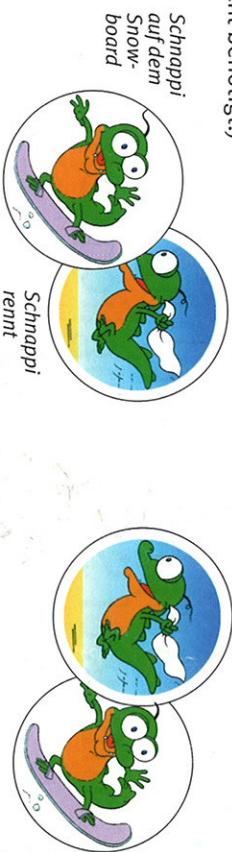
Spielvorbereitung

Als erstes entscheidet sich die Spielrunde für **eine** Spielansicht.

Auf der **Vordersseite** hat der Spielplan **42** Felder. Mit ihm wird normalerweise gespielt. Wenn man mit ganz kleinen Kindern spielt oder wenn man nur ein kurzes Spiel spielen möchte, verwendet man die **Rückseite**, die nur **33** Felder hat.

Als nächstes sucht sich jeder Spieler eine **Schnappi-Figur** aus und steckt sie auf ein **Kunststoff-Füßchen**. Die Spielfiguren werden außerhalb des Spielplans zum **START** aufgestellt – und zwar an der Ecke, an der Schnappi „aus dem Ei schlüpft“.

Für das Schni-Schna-Schnappi-Spiel benötigt man zusätzlich die vier **großen Schnappi-Scheiben**, denn im Laufe des Spieles brauchen immer zwei Spieler je ein solches Schnappi-Duo (den Snowboarder und den rennenden Schnappi) für das „Schni-Schna-Schnappen“. (Die 6 kleinen Schnappi-Scheiben werden bei diesem Spiel nicht benötigt!)



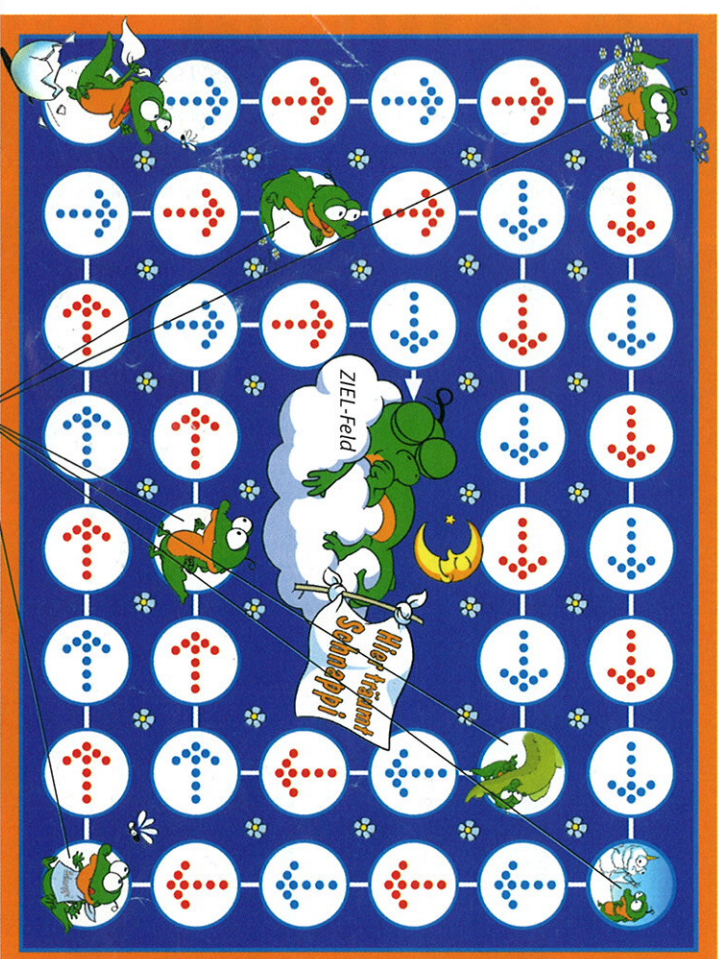
Jeder macht einen Wurf mit dem **Würfel**. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich vom **START** zum **ZIEL-Feld** („schlafender Schnappi“) zu gelangen. Unterwegs gibt es allerdings einige Hindernisse zu überwinden. Außerdem muss man aufpassen, dass man nicht „geschnapp“ wird. Wer als erster das **ZIEL-Feld** erreicht und auch noch zwei Strophen des „Schnappi-Songs“ auswendig singen kann, hat das Spiel gewonnen.

Spielverlauf

Der Spielplan



Die Spielfiguren starten in dieser Ecke – außerhalb des Spielrettes. Das erste Feld, das beim Ziehen gezählt wird, ist demnach das Feld „Schnappi schlüpft aus dem Ei“.

Diese sechs Felder mit verschiedenen Schnappi-Motiven sind die **Hindernis-Felder**. Ein normaler Zug endet grundsätzlich auf einem solchen Feld und dann beginnt das „Schni-Schna-Schnappen“.

Das **Ziel** ist der groß abgebildete „schlafende Schnappi“ in der Mitte.

Die vier **großen Schnappi-Scheiben** liegen am Rand bereit. Sie gehören niemandem, sondern werden immer von den beiden Spielern benutzt, die gerade „schni-schna-schnappen“.



Würfeln und Ziehen

☛ Jeder Spieler hat – wenn er an der Reihe ist – **einen** Wurf mit dem Würfel. Danach zieht er um so viele Felder vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat. Die roten und blauen **Pfeile** auf den Feldern geben die Richtung an, in der gezogen wird. Der Weg verläuft **spiralförmig** bis zur Mitte, wobei alle Felder durch eine **weiße Linie** verbunden sind, damit man nicht aus Versehen falsch abbiegt oder das Abbiegen vergisst.

Die Hindernis-Felder

☛ Auf dem Weg zum Ziel muss man insgesamt **sechs Hindernis-Felder** überwinden. Es sind die Felder mit den verschiedenen **Schnappi-Motiven**.

Wie kann man die Hindernis-Felder überwinden?

1. Man würfelt eine „6“.

Bei einer „6“ wird ein Hindernis-Feld wie ein **normales Feld** gezählt, und man zieht einfach darüber hinweg. Wer mit einer „6“ **direkt** auf einem Hindernis-Feld landen würde, darf seine Figur auf das **nächste** Feld nach dem Hindernis stellen.

2. Man würfelt eine Zahl zwischen 1 und 5 und gelangt **direkt** auf ein Hindernis-Feld.

Hier kommt es sofort zum „**Schni-Schna-Schnappen**“ und der Spieler bekommt noch in diesem Zug die Chance, das Hindernis zu überwinden – oder aber nicht!

3. Man würfelt eine Zahl zwischen 1 und 5 und würde über das Hindernis hinwegziehen. Hier wird man **gestoppt** und es kommt ebenfalls zum „**Schni-Schna-Schnappen**“.

Das Schni-Schna-Schnappen

☛ Wer auf einem Hindernis-Feld steht, der bekommt jetzt mit dem „Schni-Schna-Schnappen“ die Chance, trotzdem noch weiterzukommen. Dazu nimmt er die **zwei Schnappi-Scheiben** mit unterschiedlichen Motiven und sein **linker Nachbar** bekommt die **anderen beiden Schnappi-Scheiben**, die ebenfalls die beiden unterschiedlichen Motive tragen.

Auf das gemeinsam von der ganzen Spielrunde laut ausgesprochene Kommando

„**Schni-Schna-Schnappi!**“

wählt jeder der beiden Spieler **eine** der beiden Scheiben aus und legt sie bei der letzten Silbe des Kommandos **verdeckt** auf den Tisch. Sofort danach werden die beiden Scheiben umgedreht.

☛ Wenn die Motive **gleich** sind, hat der Spieler das Hindernis überwunden und darf sofort **noch einmal** würfeln und ziehen. Das ist großes Glück!

☛ Sind die Motive jedoch **nicht gleich**, muss der Spieler stehenbleiben.

Wenn er wieder an der Reihe ist, muss er erneut mit seinem linken Nachbarn „Schni-schna-schnappen“. Hoffentlich sind jetzt die Motive gleich, ansonsten muss er weiterhin auf dem Hindernis stehenbleiben, bis er wieder an der Reihe ist.

Das Schnappen

☛ Wer auf einem Feld zum Stehen kommt, auf dem bereits eine Figur steht, darf diese „schnappen“. Dazu sagt er laut „**Ich schnapp dich!**“ und stellt die „geschnappte“ Figur auf das **vorhergehende Hindernis-Feld** zurück. Von dort aus kommt er – wenn er an der Reihe ist – nur durch erfolgreiches „Schni-Schna-Schnappen“ wieder weg. Wer **vor** dem ersten Hindernis-Feld „geschnappt“ wird, kommt aus dem Spiel und muss erneut starten.