

als neue Kartenhand aufnehmen. Seine alte Kartenhand legt er als neue Reihe in die Mitte.

- Statt dessen kann man die Kartenschnecke als ganz normale Farbschnecke der jeweiligen Farbe benutzen. Dann verliert sie ihre besondere Funktion.

Turboschnecken

Man legt die Turboschnecke auf den Ablagestapel. Jetzt darf man **sofort** eine beliebige eigene Farbreihe abschließen, unabhängig davon, wie viele Schnecken man in dieser Farbreihe ausliegen hat! Man legt die Karten auf seinen Gewinnstapel und bekommt die Bonuskarte von jedem anderen Spieler, der ebenfalls eine Reihe in dieser Farbe begonnen hat.



Der Autor: Volker Schwägerl
Grafik: Franz Vohwinkel
Redaktionelle Bearbeitung: Joe Nikisch
© 2003 Noris Spiele
Georg Reulein GmbH & Co. KG
Goldsieber Spiele, Waldstr. 38, 90763 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de



8

SCHNECKENRENNEN

für 2 - 5 Spieler ab 7 Jahren

Spielidee

Die Spieler legen mit ihren Schneckenkarten Farbreihen vor sich aus. Jeder Spieler versucht möglichst schnell seine Farbreihen zu beenden, denn nur so kann man Karten gewinnen. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Spielmaterial

- 110 Schnecken-Karten davon:
 - 80 Farbschnecken (je 16 in 5 Farben)
 - 10 Schnarhschnecken (je 2 in 5 Farben)
 - 10 Kartenschnecken (je 2 in 5 Farben)
 - 10 Turboschnecken (Joker)
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

- Alle 110 Karten werden verdeckt gut gemischt.
- Jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten und nimmt sie auf die Hand.

1

Schnecke abgeben. Carla hat jetzt 7 Karten auf ihrem Gewinnstapel und Bernds blaue Farbreihe besteht nur noch aus 3 Schnecken.

Die Sonderkarten

Es gibt drei verschiedene Sonderkarten:

- Schnarhschnecken
- Kartenschnecken
- Turboschnecken

Schnarhschnecken

Schnarhschnecken kann man auf zwei Arten ausspielen:

- Man legt die Schnarhschnecke quer vor einen anderen Mitspieler. Dieser muß beim nächsten Mal aussetzen. Außerdem darf man selbst eine Schnecke aus einer beliebigen eigenen Farbreihe nehmen und sie auf seinen Gewinnstapel legen.



Kommt der Spieler an die Reihe, vor dem eine Schnarhschnecke liegt, nimmt er die Karte und legt sie offen neben dem Talon ab. So entsteht im Laufe des Spiels ein Ablage-

6

entsprechende Aktion wie weiter unten beschrieben aus.

Anschließend kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler die letzte Karte vom Talon zieht. Dieser Spieler kann keine Karte mehr ausspielen.

Nun zählt jeder Spieler seine gewonnenen Karten. Der Spieler mit den **meisten** Karten ist Sieger.

Gleichstand bei Spielende

Gibt es keinen eindeutigen Gewinner, weil mehrere Spieler gleich viele Karten in ihrem Gewinnstapel haben, zählen die betroffenen Spieler die Schnecken in ihren noch nicht abgeschlossenen Farbreihen. Es gewinnt dann derjenige von ihnen, der mehr Schnecken ausliegen hat.

3

- Dann werden 3 Kartenreihen mit jeweils 5 Karten offen in der Mitte ausgelegt.



- Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Dieser Stapel ist der Talon.
- Die Spieler einigen sich wer beginnt.

Das Spiel

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muß er zuerst eine Karte vom Talon ziehen.

Dann muß er eine Karte ausspielen.

- Spielt er eine Farbschnecke aus, legt er sie offen vor sich ab. Farbschnecken werden immer nur in eigene Farbreihen gespielt.
- Spielt er eine Sonderkarte aus, führt er die

stapel. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Vor jedem Spieler darf nur eine Schnarchschnecke liegen!

- Statt dessen kann man die Schnarchschnecke als ganz normale Farbschnecke der jeweiligen Farbe benutzen. Dann verliert sie ihre besondere Funktion.

Kartenschnecken

Kartenschnecken kann man auf zwei Arten verwenden:



- Man legt die Kartenschnecke auf den Ablagestapel. Dann tauscht man **alle** seine Handkarten gegen eine der drei offen liegenden Kartenreihen in der Mitte des Tisches. Vor dem Tausch darf man **eine** komplette Kartenreihe nehmen und verdeckt **unter** den Talon legen. Dann deckt man fünf neue Karten vom Talon auf und legt sie als neue Kartenreihe in die Mitte, so daß dort nun wieder drei Reihen liegen. Danach muß der Spieler eine beliebige der drei Kartenreihen

Erklärungen zum Ausspielen der Karten

Die Farbschnecken

Wenn der Spieler eine Farbschnecke ausspielt, legt er sie offen vor sich aus.



Eine Farbreihe eröffnen

Hat der Spieler noch keine Schnecke in dieser Farbe vor sich ausliegen, legt er sie als einzelne Karte vor sich aus und eröffnet damit eine Farbreihe.



Man darf zu jeder Zeit von jeder Farbe nur eine eigene Farbreihe ausliegen haben. Es ist erlaubt, auch Reihen in Farben zu eröffnen, die andere Spieler ebenfalls schon vor sich liegen haben.

Eine Farbreihe fortführen

Hat der Spieler bereits Schnecken in dieser Farbe vor sich ausliegen, legt er die Schnecke dazu.



Eine Farbreihe abschließen

Legt der Spieler die fünfte Schnecke in dieser Farbe in seine Reihe, schließt er damit die Reihe ab.

Er nimmt alle Schnecken dieser Reihe und legt sie verdeckt vor sich ab.

Diese Karten bilden seinen Gewinnstapel.

Als Bonus erhält er noch von jedem anderen Spieler, der ebenfalls ein Reihe in dieser Farbe begonnen hat, 1 Karte aus dessen Reihe in dieser Farbe und legt sie ebenfalls auf seinen Gewinnstapel.



Beispiel:

Anna hat gerade eine blaue Farbreihe mit einer Schnecke eröffnet. Bernd hat eine blaue Farbreihe mit 4 Schnecken vor sich liegen. Mit etwas Glück kann er sie in der nächsten Runde abschließen. Carla legt ihre fünfte blaue Schnecke vor sich ab. Sie schließt damit ihre blaue Farbreihe ab und legt die Karten auf ihren Gewinnstapel. Sie erhält als Bonus Annas einzelne blaue Schnecke und eine blaue Schnecke von Bernd. Da Doro keine blaue Farbreihe eröffnet hat, muß sie auch keine