

Schnippkick

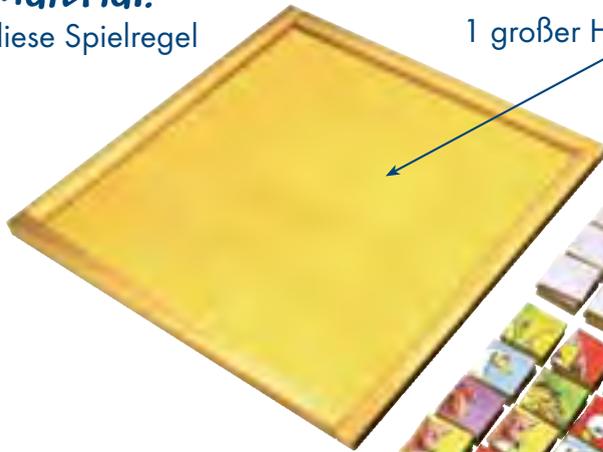
Das erste
Geschicklichkeitsquartett
der Welt.



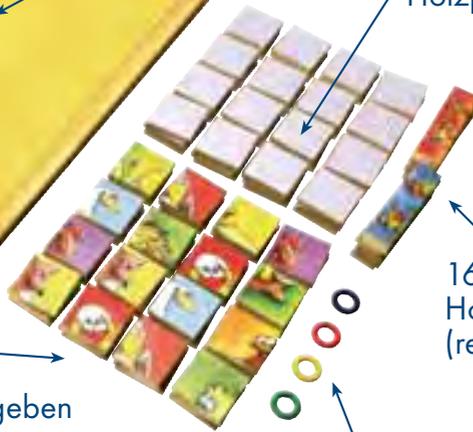
Ein lustiges Actionspiel für 2-4 aufgeweckte Jungfuchse ab 4 Jahren

Material:

diese Spielregel



1 großer Holzrahmen



64 hellblaue
Holzplättchen

64 bedruckte
Holzplättchen,
die 16 Quartette ergeben

16 bedruckte
Holzplättchen
(rechteckig)

4 Schnippringe in 4 Farben



„Jetzt schaut euch mal diese Grünschnäbel an“ räuspert sich Reinecke Fuchs. „Da hat sich ja schon wieder eine Bande kleiner Menschlein zusammen gefunden, die unser Spiel spielen wollen.“ „Na klar!“ ruft der freche Hahn Henning, „das kann ich verstehen. Schließlich macht es auch einen riesigen Spaß, den Holzring über uns drüber zu schnippen, stimmt’s Adelheid?“ „Allerdings“ stimmt die Gans zu. „Ich bin gespannt, wer von euch das beste Fingerspitzengefühl beweist“. „Ja, und das Schlitzohr unter euch, das dabei die meisten Tierquartette sammelt, gewinnt das Spiel“, meint Pflückebeutel, der Rabe.

„Na, denn los! Schnippt um die Wette und holt uns hier raus!“

Ziel des Spiels:

Bei SCHNIPP KICK versuchst du Tierquartette zusammenzusetzen, so wie sie zum Spielbeginn im Rahmen ausliegen. Jedes Tier setzt sich aus vier Bildteilen zusammen. Um die Tiere zu sammeln, schnippst du einfach den Holzring und bekommst immer das Bildteil, auf dem er liegen bleibt. Je nach Regelvariante müssen dabei unterschiedlich viele Quartette gesammelt werden. Am besten, du versuchst es gleich mal ...

Erstmal alles aufbauen ...

Auf diesem Bild seht ihr, wie das Spiel aufgebaut aussehen kann:

Ein Quartett besteht aus 4 Plättchen, die zusammen ein Tierbild ergeben.

Jedes Quartett kommt zweimal vor



Abb. 2

Jetzt nimmt sich jeder von euch einen farbigen Schnippring. Die Holzplättchen ohne Bild liegen neben dem Rahmen bereit.



Das Grundspiel für die Kleinen (ab 4 Jahren)

Jeder von euch setzt sich an eine andere Ecke des Holzrahmens. Wer zuerst einen Hahnenschrei loslässt, darf als Erster schnippen. Danach spielt ihr reihum weiter.

Wenn du an der Reihe bist, legst du deinen Schnippring in deine Ecke des Holzrahmens auf die Randplättchen (Abb 3a). Dann schnippst du ihn mit den Fingern und schaust zu, auf welchem Holzplättchen er schließlich liegen bleibt.

Dein Schnippring bleibt auf einem Tierplättchen liegen: Gut gemacht! Als Belohnung bekommst du genau dieses Plättchen aus dem Rahmen und legst es vor dir ab (Abb 3b). Das Loch auf dem Spielfeld füllst du einfach mit einem blauen Plättchen vom Stapel neben dem Spielbrett (Abb 3c). Damit endet dein Spielzug.

ABER:

Wenn dein Ring gleich auf dem ersten Tierquartett in deiner eigenen Ecke liegen bleibt, hast du Pech gehabt. Von diesem ersten Tier darfst du dir nämlich **nie** ein Plättchen nehmen. Dein Spielzug ist vorbei (Abb. 3d). Dasselbe gilt, falls dein Ring auf einem Randplättchen liegen bleibt. Die Randplättchen sind nur für die Regelvarianten für größere Kinder von Bedeutung. Ihr findet diese Varianten ab Seite 4.

Wenn dein Ring aus dem Rahmen herausfliegt, weil du zu heftig geschnippt hast, endet dein Spielzug. Landet dein Ring später einmal auf einem bilderlosen Holzplättchen, hast du Pech gehabt. Dein Spielzug endet, ohne dass du ein Tierplättchen erhältst (abgeben musst du allerdings auch keines).



Liegt dein Schnippring auf mehreren Plättchen, dann bekommst du das, welches vom größten Teil deines Rings abgedeckt wird und legst es vor dir ab (Abb 3e). Deckt dein Ring mehrere Plättchen zu gleichen Teilen ab, darfst du dir alle diese Teile nehmen (Abb. 3f).



Abb. 3a

Du startest in "deiner" Ecke des Rahmens



Abb. 3b

Du bekommst den Hahnenkopf auf den du deinen Ring geschnippt hast.



Abb. 3c

Du legst ein blaues Plättchen dorthin, wo der Hahnenkopf war.



Abb. 3d

Wenn Du auf den Fuchs in deiner Startecke schnippst, bekommst Du nichts.



Abb. 3e

Hier bekommst Du einen Teil des Wurmes.



Abb. 3f

Hier bekommst du den Fuß des Raben und einen Teil des Wurmes.

Spielende und Gewinner

Versuche deinen Ring immer so zu schnippen, dass er auf einem bestimmten Holzplättchen liegen bleibt. Dieses Plättchen sollte eines der vier sein, die du brauchst, um ein Tierquartett vor dir auslegen zu können (siehe Abb. 4a).

Wer zuerst ein Tierquartett beisammen hat, gewinnt das Spiel und ist bis zur nächsten Partie "SCHNIPP KICK - König".



Abb. 4a

Gut gemacht!

Jetzt ist dein Rabenquartett fertig.

Je nach Entwicklungsstand der spielenden Kinder, können Spielziel und Spielablauf anspruchsvoller gestaltet werden:

Regelvarianten für größere Kinder

Vor dem Spiel vereinbaren die Spieler zunächst, ob man **zwei** oder gar **drei** Quartette sammeln muss, um das Spiel zu gewinnen.

Jetzt geht's rund auf den Randplättchen:

Immer wenn dein Ring (zum überwiegenden Teil) auf einem **blauen** Randplättchen liegen bleibt, holst du dir bei einem Mitspieler, der bereits Tierplättchen gesammelt hat, ein Plättchen ab. Hat dieser Spieler schon mehrere Tierplättchen, suchst **du** aus, welches du davon haben willst. Du darfst dabei aber keine vollständig gesammelten Tierquartette (4 zusammengehörige Plättchen) zerstören.

Bleibt dein Ring (zum überwiegenden Teil) auf einem **roten** Randplättchen liegen, gibst du einem beliebigen Mitspieler eines deiner Tierplättchen ab. Besitzt du schon mehrere Plättchen, suchst **du** aus, welches du davon abgibst.

Deckt dein Ring genau zur Hälfte ein **rotes** und ein **blaues** Randplättchen ab, holst du dir ein Plättchen von einem beliebigen Mitspieler **und** gibst eines von deinen Plättchen an einen Mitspieler ab. Deckt dein Ring ein Randplättchen **und** ein Tierplättchen zu gleichen Teilen ab, nimmst du das Tierplättchen und führst die Aktion des Randplättchens ("stehlen" oder "schenken") aus.

Die Ausnahme:

Wann immer dein Ring auf einem der zwei Randplättchen links oder auf einem der zwei Randplättchen rechts von deiner Startecke

liegen bleibt, passiert nichts. Dein Zug ist einfach zu Ende.

Abb. 4b



blaues
Randplättchen
= stehlen

rotes
Randplättchen
= schenken

Die Randplättchen bleiben immer im Rahmen liegen!



Abb. 4c Die Randplättchen mit den weißen Kreuzen gelten für den gelben Spieler nicht.



Tausche Tierplättchen

- 1) Es kann vorkommen, dass ein Mitspieler bereits einige Plättchen gesammelt hat, die dir noch fehlen. In diesem Fall darfst du eines deiner Plättchen mit einem Plättchen eines Mitspielers tauschen. Dazu bietest du einfach ein Tiereteil an, das du nicht unbedingt brauchst. Du kannst auch einen Mitspieler gezielt fragen, ob er dir für dieses Teil ein Tierplättchen gibt, das du gerne von ihm hättest. Tauschen darfst du jederzeit – also auch dann, wenn du nicht am Zug bist. Du kannst versuchen, Mitspieler zum Tausch zu überreden, aber erzwingen kannst du einen Tausch nicht.

Beispiel 1:

Paula hat in ihrer Sammlung zweimal das Plättchen, auf dem der Kopf des Kükens zu sehen ist. Sie bietet Frank eines dieser beiden Plättchen zum Tausch an. Paula fragt Frank, ob er dafür das ihr noch fehlende Kükenplättchen mit dem rechten Flügel gibt. Aber Frank besitzt selbst bereits zwei Kükenteile und möchte ebenfalls ein komplettes Küken zusammenbekommen. Deshalb bietet er Paula stattdessen das einzige Stück vom Igel an, das er besitzt. Weil Paula schon zwei andere Igelteile hat, kann sie auch dieses Teil gut gebrauchen. Sie einigen sich auf diesen Tausch. Also erhält Frank von Paula den Kükenkopf und Paula von Frank das Igelteil (Abb. 5a).



- 2) Falls jedoch zwei Spieler je zwei gleiche Teile besitzen, **müssen** diese miteinander ein Tierplättchen tauschen. Das geschieht natürlich nur, wenn einem Spieler die Situation auffällt.

Beispiel 2:

Paula hat jetzt in ihrer Sammlung zwei Kükenköpfchen und Frank hat zweimal das Teil mit dem Igelkopf. Frank fällt die Sache gleich auf, weil er ja den Kükenkopf sehr gut gebrauchen kann. Frank muss Paula einen Igelkopf geben und Paula gibt Frank dafür den Kükenkopf. Sie ist darüber zwar nicht unglücklich, immerhin kann auch sie den Igelkopf gut gebrauchen, aber sie hätte den Tausch auch nicht verhindern können (Abb. 5b).



- 3) Zusätzlich kann diese **erweiterte Tauschregel** für erfahrene Spieler eingesetzt werden: Wer drei Tierplättchen eines Quartetts gesammelt hat, kann einen Spieler, der das benötigte vierte Plättchen besitzt, zum Tauschen zwingen: Er erhält das gewünschte vierte Plättchen, aber der zum Tausch gezwungene Mitspieler sucht sich im Gegenzug ein beliebiges anderes Plättchen von dem Spieler aus, der den Tausch erzwungen hat.

Beispiel 3:

Frank hat soeben sein drittes Fuchsteil erschnippt. Paula besitzt das passende vierte Teil. Frank nimmt sich das Fuchsplättchen von Paula, die jedoch im Gegenzug Frank eines seiner zwei Kükenteile nimmt. Damit hat auch Paula schon drei Bilder eines Quartetts beisammen (Abb. 5c).



Spielvariante 1: „SCHNIPP KICK rückwärts“ - Das Wiederaufbauspiel

Habt ihr gerade eine Partie SCHNIPP KICK zu Ende gespielt? Dann liegen jetzt im Rahmen ganz viele hellblaue Plättchen. Wenn ihr nun direkt weiterspielen möchtet, dann müsst ihr daran nichts ändern - ihr könnt sofort „SCHNIPP KICK rückwärts“ spielen:

Die Spielregeln sind fast gleich:

Wenn du an der Reihe bist, legst du deinen Schnipping in deine Ecke des Holzrahmens auf die Randplättchen. Dann schnippst du ihn mit den Fingern und schaust zu, auf welchem Holzplättchen er schließlich liegen bleibt.



Und was ist bei „SCHNIPP KICK rückwärts“ anders?

Abb. 6

Wenn dein Ring auf einem Tierplättchen liegen bleibt, dann bekommst du es nicht, sondern dein Spielzug ist beendet.

Wenn dein Ring aber auf einem bilderlosen Plättchen liegen bleibt, dann bekommst du dieses bilderlose Plättchen als Belohnung. (Du sammelst im Spielverlauf also möglichst viele bilderlose Plättchen, um das Spiel zu gewinnen). Dann suchst du dir (von deinen Mitspielern oder aus deinem eigenen Bildervorrat) ein Tierplättchen aus, das du „passend“ in den freigewordenen Platz im Rahmen legst, so dass damit im Spielverlauf wieder ein vollständiges Tierbild an dieser Stelle entstehen kann. Dann ist dein Spielzug beendet (Abb. 6).

Vervollständigst du dabei ein Quartett, darfst du sofort noch einmal schnippen.

Achtung: Tierplättchen dürfen nicht so in den Rahmen gelegt werden, dass das spätere passende Ablegen von Plättchen unmöglich wird. Die Tiere müssen also vom Legeprinzip her so angeordnet sein, wie es in der Spielvorbereitung zum Spiel SCHNIPP KICK vorgegeben ist (wobei aber natürlich jedes vollständige Tier auch den Platz eines anderen vollständigen Tiers einnehmen darf). Die roten und blauen Randplättchen spielen in dieser Variante keine Rolle!

Wann endet „SCHNIPP KICK rückwärts“? Und wer gewinnt?

Wer zuerst 12 hellblaue Plättchen erschnippt hat, gewinnt das Spiel. Wenn ein Sieger feststeht, ist das Spiel auch schon fast wieder aufgebaut. Ihr müsst nur noch die restlichen hellblauen Plättchen gegen die fehlenden Tierplättchen austauschen ...

... und schon könnt ihr gleich wieder eine Runde SCHNIPP KICK (oder auch „Schnabelbillard“) spielen ...



Spielvariante 2: „Schnabelbillard“

Zuerst baut ihr das Spiel wieder so auf, wie ihr es hier in Abb. 7 seht. Ihr könnt die Quartette dabei natürlich beliebig anordnen. Dann schnappt sich wieder jeder einen farbigen Schnippring, den ihr reihum von eurer Ecke aus über die Plättchen schnippt.



Abb. 7

Und was ist anders bei „Schnabelbillard“?

Ganz einfach: Wer geschnippt hat, lässt seinen Ring liegen und sein Spielzug ist beendet. Das bedeutet, dass immer alle Schnippringe innerhalb des Rahmens dort liegen bleiben, wohin sie zuletzt gerutscht sind. Es ist also möglich und auch erlaubt, andere Ringe zu treffen und so von ihrem augenblicklichen Platz wegzuschießen.

Wenn du am Zug bist, schaust du zunächst, wo dein Ring liegt und nimmst dann – noch bevor du schnippst – das darunter liegende Tierplättchen an dich. Sollte der Schnippring eines Mitspielers dabei im Weg sein, wird dieser kurz aufgehoben und nach dem Einsetzen des blauen Plättchens wieder an dieselbe Stelle gelegt. Erst danach legst du deinen Ring in deine Ecke des Rahmens und schnippst ihn.

Beispiel: Angenommen in Abb. 7 ist jetzt der Spieler mit dem gelben Ring am Zug, dann erhält er das rechte untere Plättchen des Igels. Danach schnippt er von seiner Startecke aus.



Liegt dein Ring zu Beginn deines Spielzugs auf einem Randplättchen, darfst du, wie auf Seite 4 beschrieben, ein Tierplättchen stehlen oder verschenken. Für Ringe, die zugleich auf mehreren Plättchen zu liegen kommen, gelten die entsprechenden Grundspielregeln von Seite 3. Wie immer werden entstandene Lücken im Rahmen mit bilderlosen Holzplättchen aufgefüllt, so dass stets der gesamte Holzrahmen gefüllt ist.

Und was passiert, wenn du den Ring eines Mitspielers so triffst, dass er aus dem Rahmen hinausfliegt?

Dann musst du deinen Ring aus dem Rahmen nehmen. Der Mitspieler, dessen Ring du aus dem Rahmen hinaus katapultiert hast, darf sich, sobald er wieder am Zug ist, ein Tierplättchen seiner Wahl aus dem Rahmen nehmen und startet dann wieder von seiner Ecke aus. Hat auch dein Ring den Rahmen verlassen erhältst du natürlich nichts. Dein Spielzug endet und du startest in der nächsten Runde von deiner Ecke aus.

Dürfen Plättchen getauscht werden?

Bei "Schnabelbillard" gelten dieselben Tauschregeln, wie auf Seite 5 beschrieben.

Wann endet „Schnabelbillard“? Und wer gewinnt?

Wer zuerst drei Tierquartette gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Erschienen im Zoch Verlag
Copyright: 2004
Autor: Klaus Großpietsch
Illustration & Layout:
Doris Matthäus & Oliver Richtberg

