

SNORTA

von Chris Childs und Tony Richardson

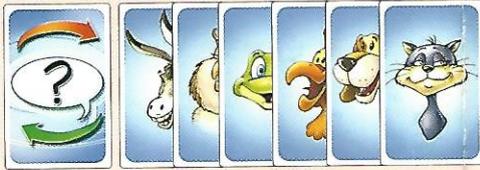
Spieler: 3 – 6 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

INHALT

85 Spielkarten



12 verschiedene Tiere (jedes sieben Mal) und eine Sonderkarte mit einem Fragezeichen

12 Geräuschkarten



Zeigen auf der Vorderseite jeweils eines der 12 Tiere.

SPIELIDEE

Jeder Spieler besitzt sein „Tiergeräusch“. Peter hat die Katze gezogen und sich für „Miau“ entschieden, Anja hat den Hahn und entschied sich für „Kikeriki“.

Während des Spiels deckt jeder Spieler reihum jeweils eine Karte vor sich auf. Sobald vor zwei Spielern zwei gleiche Tiere liegen, müssen beide jeweils möglichst schnell das „Tiergeräusch“ des anderen ausrufen. Der Verlierer, also der langsamere Spieler, muss die aufgedeckten Karten des Gewinners nehmen.

Eine Spielrunde endet, sobald ein Spieler keine Karte mehr hat; dieser Spieler erhält null Punkte. Alle übrigen Spieler erhalten Minuspunkte. Wer nach drei Spielrunden die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Die 12 Geräuschkarten mit dem Fragezeichen auf der Rückseite werden gemischt. Reihum erhält jeder Spieler eine Geräuschkarte. Diese zeigt er seinen Mitspielern und macht laut und deutlich sein „persönliches Tiergeräusch“, das zu dem Tier auf seiner Karte passt. Anschließend legt jeder seine Karte mit dem Fragezeichen nach oben neben sich ab. Die restlichen Geräuschkarten werden als Stapel verdeckt beiseite gelegt.

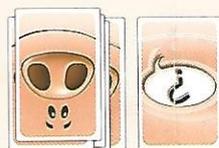
Beachte: Das Geräusch, das ein Spieler zu seiner Geräuschkarte nachmacht, muss natürlich zu dem abgebildeten Tier passen, allerdings hat der Spieler einigen Spielraum. Beim Hund kann ein Spieler z. B. einfach „wau-wau“ oder „wuff“ sagen, oder aber auch lebensecht knurren, bellen oder kläffen. Jeder hat eben sein „persönliches Tiergeräusch“, das sich die Mitspieler merken und in dieser Form später nachmachen müssen.

Bei 4 – 6 Spielern wird mit allen 85 Spielkarten gespielt.

Bei 3 Spielern werden zwei beliebige Tierarten (= 14 Karten), aber nicht die Schweine, aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Auch die Sonderkarte bleibt immer im Spiel.

Die benötigten Spielkarten werden gemischt und alle einzeln reihum an die Spieler verteilt. Wenn manche Spieler gegebenenfalls eine Karte mehr als andere erhalten, ist das nicht schlimm. Jeder Spieler legt seine erhaltenen Spielkarten, ohne sie anzuschauen, als Stapel verdeckt vor sich ab.

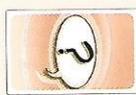
Anja: „Kikeriki“



restliche
Geräuschkarten



Nicole: „U-u-u“



zwei Spielern zwei gleiche Tiere liegen, müssen beide jeweils möglichst schnell das „Tiergeräusch“ des anderen ausrufen. Der Verlierer, also der langsamere Spieler, muss die aufgedeckten Karten des Gewinners nehmen.
 Eine Spielrunde endet, sobald ein Spieler keine Karte mehr hat; dieser Spieler erhält null Punkte. Alle übrigen Spieler erhalten Minuspunkte. Wer nach drei Spielrunden die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

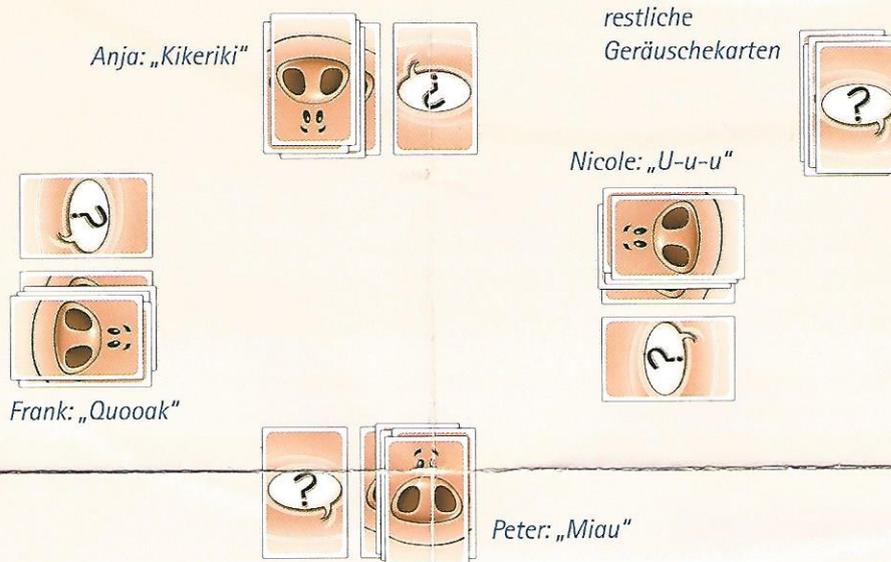
Die 12 Geräuschkarten mit dem Fragezeichen auf der Rückseite werden gemischt. Reihum erhält jeder Spieler eine Geräuschkarte. Diese zeigt er seinen Mitspielern und macht laut und deutlich sein „persönliches Tiergeräusch“, das zu dem Tier auf seiner Karte passt. Anschließend legt jeder seine Karte mit dem Fragezeichen nach oben neben sich ab. Die restlichen Geräuschkarten werden als Stapel verdeckt beiseite gelegt.

Beachte: Das Geräusch, das ein Spieler zu seiner Geräuschkarte nachmacht, muss natürlich zu dem abgebildeten Tier passen, allerdings hat der Spieler einigen Spielraum. Beim Hund kann ein Spieler z. B. einfach „wau-wau“ oder „wuff“ sagen, oder aber auch lebensecht knurren, bellen oder kläffen. Jeder hat eben sein „**persönliches Tiergeräusch**“, das sich die Mitspieler **merken** und in **dieser Form** später nachmachen müssen.

Bei 4 – 6 Spielern wird mit allen 85 Spielkarten gespielt.

Bei 3 Spielern werden zwei beliebige Tierarten (= 14 Karten), aber nicht die Schweine, aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Auch die Sonderkarte bleibt immer im Spiel.

Die benötigten Spielkarten werden gemischt und alle einzeln reihum an die Spieler verteilt. Wenn manche Spieler gegebenenfalls eine Karte mehr als andere erhalten, ist das nicht schlimm. Jeder Spieler legt seine erhaltenen Spielkarten, ohne sie anzuschauen, als Stapel verdeckt vor sich ab.



Beispiel für einen Spieldaufbau mit 4 Personen: Jeder Spieler hat seine Spielkarten als Stapel verdeckt vor sich und seine Geräuschkarte verdeckt neben sich liegen. Franks Geräuschkarte zeigt einen Frosch. Franks Geräusch lautet (ziemlich lebensecht) „Quook“. Nicoles Geräuschkarte zeigt eine Eule. Ihr ganz eigenes Geräusch lautet „U-u-u“. Anjas Geräusch ist „Kikeriki“ und Peters Geräusch lautet „Miau“.

SPIELBLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, nimmt die oberste Karte seines verdeckten Stapels, deckt sie auf und legt sie offen vor sich auf den Tisch.

Wichtig:

Um sich selbst keinen Vorteil zu verschaffen, muss der Spieler die Karte (mit der offenen Seite nach vorne) von sich weg umdrehen. Je schneller die Bewegung, desto schneller sieht er auch selbst die offene Karte.



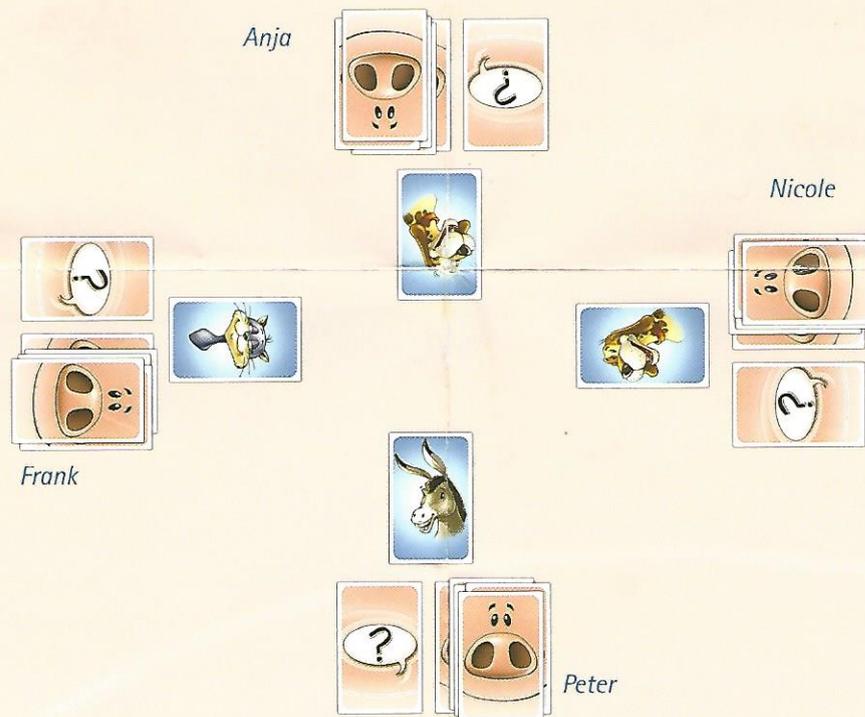
Kommt ein Spieler an die Reihe und hat bereits eine aufgedeckte Karte vor sich liegen, dann legt er die Karte, die er jetzt aufdecken muss, auf die bereits liegende Karte. Vor jedem Spieler entsteht also ein **offener Kartenstapel**, von dem immer nur das **oberste Tier** zu sehen ist.

Beispiel: Frank hat bereits eine Kuh offen vor sich liegen. Nun deckt er eine Schlange auf. Die Schlange legt er offen auf die Kuh.

Sobald nach dem Aufdecken einer Karte zwei gleiche Tiere offen vor zwei Spielern liegen, müssen diese beiden Spieler (und nur diese!) das „Tiergeräusch“ des anderen nachmachen und so schnell wie möglich laut ausrufen.

Der Verlierer, also der langsamere Spieler, muss seinen offenen Kartenstapel und den des Gewinners nehmen und verdeckt unter seinen eigenen verdeckten Stapel legen.

Anschließend setzt der Verlierer das Spiel fort, indem er die oberste Karte seines Stapels aufdeckt.



Beispiel: Nicole deckt einen Hund auf. Da vor Anja ebenfalls ein Hund offen ausliegt, muss Nicole nun möglichst schnell Anjas persönliches Geräusch nachmachen, und Anja das von Nicole. Anja reagiert schneller als Nicole und macht „U-u-u“. Daraufhin muss Nicole ihren eigenen offenen Kartenstapel und den von Anja nehmen und verdeckt unter ihren Stapel legen. Danach setzt Nicole das Spiel fort, indem sie die oberste Karte ihres verdeckten Stapels aufdeckt.

DIE SONDERKARTE

Legt ein Spieler die Sonderkarte auf seinen offenen Kartenstapel (sie befindet sich in einem der verdeckten Stapel), dann wird das Spiel kurz unterbrochen. Der betreffende Spieler muss seine Geräuschkarte, die er zu Spielbeginn erhalten hat, unter den Stapel mit den Geräuschkarten legen und sich die oberste Karte vom Stapel nehmen. Zu der neuen Karte macht er ein neues „persönliches Tiergeräusch“, mit dem er nun weiterspielt. Anschließend wird das Spiel ganz normal im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Die Sonderkarte bleibt auf dem offenen Kartenstapel liegen und wird von weiteren Spielkarten überdeckt.

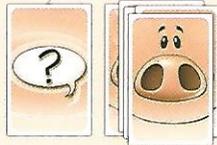
ENDE EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde endet sofort, wenn ein Spieler keine Karten mehr in seinem **verdeckten Stapel** hat. Dieser Spieler bekommt null Punkte. Alle anderen Spieler erhalten Minuspunkte für Karten in ihren verdeckten Stapeln, und zwar

- für jede Schweinekarte zwei Minuspunkte
- für jede andere Tierkarte einen Minuspunkt
- für die Sonderkarte vier Minuspunkte

Die Punkte werden auf einem Zettel notiert.

Der Spieler mit den meisten Punkten mischt alle Spielkarten und verteilt sie wieder wie zu Beginn gleichmäßig an alle Spieler. Die Geräuschkarten werden ebenfalls gemischt. Jeder bekommt wieder eine neue Geräuschkarte und macht sein persönliches Geräusch dazu. Dann kann die neue Spielrunde beginnen.



Peter

Beispiel: Nicole deckt einen Hund auf. Da vor Anja ebenfalls ein Hund offen ausliegt, muss Nicole nun möglichst schnell Anjas persönliches Geräusch nachmachen, und Anja das von Nicole. Anja reagiert schneller als Nicole und macht „U-u-u“. Daraufhin muss Nicole ihren eigenen offenen Kartenstapel und den von Anja nehmen und verdeckt unter ihren Stapel legen. Danach setzt Nicole das Spiel fort, indem sie die oberste Karte ihres verdeckten Stapels aufdeckt.

DIE SONDERKARTE

Legt ein Spieler die Sonderkarte auf seinen offenen Kartenstapel (sie befindet sich in einem der verdeckten Stapel), dann wird das Spiel kurz unterbrochen. Der betreffende Spieler muss seine Geräuschkarte, die er zu Spielbeginn erhalten hat, unter den Stapel mit den Geräuschkarten legen und sich die oberste Karte vom Stapel nehmen. Zu der neuen Karte macht er ein neues „persönliches Tiergeräusch“, mit dem er nun weiterspielt. Anschließend wird das Spiel ganz normal im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Die Sonderkarte bleibt auf dem offenen Kartenstapel liegen und wird von weiteren Spielkarten überdeckt.

ENDE EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde endet sofort, wenn ein Spieler keine Karten mehr in seinem verdeckten Stapel hat. Dieser Spieler bekommt null Punkte. Alle anderen Spieler erhalten Minuspunkte für Karten in ihren verdeckten Stapeln, und zwar

- für jede Schweinekarte zwei Minuspunkte
- für jede andere Tierkarte einen Minuspunkt
- für die Sonderkarte vier Minuspunkte

Die Punkte werden auf einem Zettel notiert.

Der Spieler mit den meisten Punkten mischt alle Spielkarten und verteilt sie wieder wie zu Beginn gleichmäßig an alle Spieler. Die Geräuschkarten werden ebenfalls gemischt. Jeder bekommt wieder eine neue Geräuschkarte und macht sein persönliches Geräusch dazu. Dann kann die neue Spielrunde beginnen.

SPIELLENDE

Das Spiel ist nach der dritten Spielrunde zu Ende. Die Minuspunkte nach allen drei Spielrunden werden für jeden Spieler zusammengezählt. Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-DS, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spie.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de