

Erklärvideos



Mehr Sprachen

SNAKERS

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	1
IN DIESER SCHACHEL	1
VORBEREITUNG	2
DAS SPIEL UND DIE KARTEN	3
WIE MAN GEWINNT	7
REGELN	8
DER SPIELBEREICH	13
VARIANTE FÜR KINDER	13
BEISPIELE	14

EINLEITUNG

Willkommen bei Snakers!

In Snakers setzt ihr schlangelnd euer Können und eure Zischkarten ein, um eure Gegner einzukreisen. Habt ihr das Zeug zur Oberschlange? Wer zuerst 3 Siegpunkte erreicht, gewinnt die Partie!

Anzahl der Schlangen: 2–7

Snakers dauert 15–30 Minuten

Ab 4 Jahren

IN DIESER SCHACHEL

Abgesehen von dieser Anleitung befinden sich in dieser Schachtel:



46 Basiskarten



40 Zischkarten



5 Schlangenkopf-karten



4 Schlangenschwanz-karten



4 Übersichtskarten

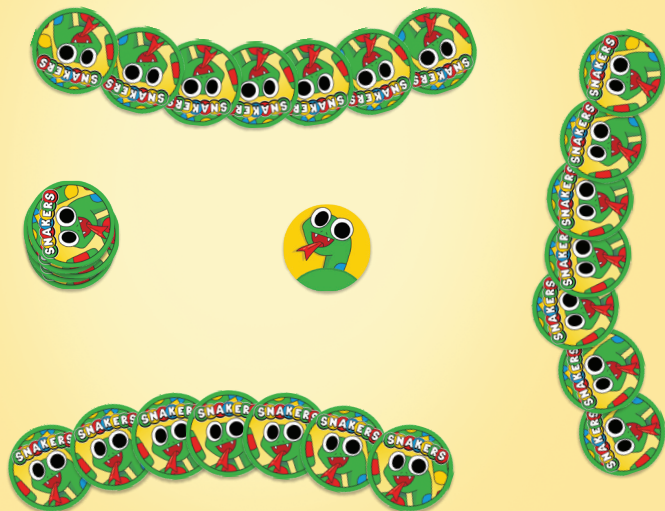
VORBEREITUNG

Sucht eine **Schlankenkopfkarte** mit grüner Verbindung. Legt diese Karte offen in den Spielbereich.

Wo ihr den Schlankenkopf im Spielbereich platziert, wirkt sich auf den Ablauf der Partie aus, aber das erklären wir später.

Mischt anschließend die Basiskarten, Zischkarten, Schlankenschwanzkarten und übrigen Schlankenkopfkarten zu einem verdeckten Stapel. Teilt euch allen verdeckt je **7 Karten** aus und platziert den Stapel so, dass ihn alle gut erreichen können.

Jetzt seid ihr bereit, Snakers zu spielen!



Beispiel: Vorbereitung in einer Partie zu dritt.

DAS SPIEL UND DIE KARTEN

Wählt, wer von euch für das Mischen und das Austeilen der Karten verantwortlich ist. Wer links davon sitzt, ist die Startschlange und beginnt die Runde. Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn, bis jemand eine Zischkarte spielt, welche die Spielrichtung ändert. Wann immer jemand einen Punkt erhält, wird die Person, die links von der Startschlange sitzt, die neue Startschlange und ihr führt die oben angegebenen Schritte erneut durch. Anschließend spielen alle 1 Karte aus der Hand, außer eine Zischkarte besagt etwas anderes. Alle Karten sind rund und haben buntem Verbindungen. Schlankenköpfe und -schwänze haben jeweils 1 Verbindung. Alle anderen Karten haben jeweils 4 Verbindungen, die entweder alle dieselbe Farbe oder verschiedene Farben haben. Mit diesen Verbindungen verbindet ihr eure Karten mit einer Schlange. Verbindet ihr eine Karte, legt sie so auf die hinterste Karte einer der Schlangen im Spielbereich, dass sie den entsprechenden Verbindungspunkt der hintersten Karte überdeckt.

DIE KARTEN

Bevor ihr zu spielen beginnt, solltet ihr wissen, welche Karten es gibt.

Es gibt 3 Kartenarten:

Basiskarten: Sie lösen keine Aktion aus. Ihr erkennt sie am „S“ in der Mitte. Schlankenköpfe und Schlankenschwänze sind auch Basiskarten.

Schlankenköpfe und Schlankenschwänze: Mit diesen Karten beginnt ihr eine neue Schlange oder beendet eine ausliegende Schlange.



Zischkarten. Diese Karten lösen Aktionen aus. Ihr erkennt sie an den Symbolen in der Mitte.

Hier ist eine Auflistung der Zischkarten mit ihren Aktionen und wie oft sie vorkommen:



4× Richtungswechsel



Diese Karten ändern die Spielrichtung von im Uhrzeigersinn zu gegen den Uhrzeigersinn oder umgekehrt.

8× Großer Schlangenbiss



Spielst du einen großen Schlangenbiss, muss die Person, die nach dir dran ist, sofort 3 Karten ziehen. Diese Person darf in ihrem Zug ganz normal eine Karte spielen. Große Schlangenbisse addieren sich nicht auf.

Beispiel: Person 1 spielt einen großen Schlangenbiss und Person 2 spielt ebenfalls einen großen Schlangenbiss. Das bedeutet nicht, dass Person 3 jetzt 6 Karten ziehen muss. Sondern Person 2 zieht 3 Karten und anschließend zieht Person 3 ebenfalls 3 Karten.

8× Präziser Schlangenbiss



Spielst du einen präzisen Schlangenbiss, muss eine Person deiner Wahl sofort 2 Karten ziehen. Du kannst nicht dich selbst wählen. Wie auch große Schlangenbisse, addieren sich präzise Schlangenbisse nicht auf.

4× Zug überspringen



Spielst du diese Karte, überspringt ihr den Zug der nächsten Person.

4× Kartentausch



Spielst du diese Karte, tauschst du mit einer Person deiner Wahl alle Handkarten.

4× Schnelles Wachstum



Du darfst 1 zusätzliche Karte mit einer Schlange deiner Wahl verbinden. Kannst du das nicht, musst du 1 Karte ziehen.

4× Tarnung



Spielst du eine Tarnung, musst du 1 Farbe wählen. Nur Verbindungen mit dieser Farbe können mit dieser Tarnung verbunden werden.

2x Abwehr



Mit dieser Karte wehrst du eine andere Zischkarte ab. Du kannst eine Zischkarte nur abwehren, falls du als nächstes am Zug bist oder, falls du das Ziel der Zischkarte bist. Wird eine Zischkarte abgewehrt, hat ihre Aktion keinen Effekt. Spielst du eine Abwehr, nachdem eine Person eine Zischkarte gegen dich gespielt hat (also nicht in deinem Zug), musst du diese Abwehr sofort mit einer Schlange im Spielbereich verbinden. Anschließend spielt ihr wie üblich weiter.

Beispiel: Person 1 spielt einen großen Schlangenbiss und Person 2 spielt daraufhin eine Abwehr. Folglich muss Person 2 nicht 3 Karten ziehen und darf anschließend trotzdem ihren eigenen Zug spielen. Du darfst dich auch gegen Reflexionen verteidigen.

2x Reflexion



Spielst du eine Reflexion, nachdem eine Person eine Zischkarte gespielt hat, muss die Person, die die Zischkarte gespielt hat, die Aktion der Zischkarte stattdessen gegen sich selbst anwenden. Du kannst eine Zischkarte nur reflektieren, falls du als nächstes am Zug bist oder falls du das Ziel der Zischkarte bist. Folgende Karten darfst du reflektieren: präziser Schlangenbiss, großer Schlangenbiss, Reflexion, Zug überspringen und Kartentausch. Reflektierst du einen Kartentausch, werden keine Karten getauscht, da die Person mit sich selbst Karten tauscht.

WIE MAN GEWINNT

In Snakers gibt es 2 Arten, wie ihr 1 Siegpunkt erhaltet.

- Als erstes **keine Karten mehr auf der Hand haben**.
- Sobald 4 abgeschlossene Schlangen im Spielbereich sind. Hast du zu diesem Zeitpunkt **die wenigsten Karten auf der Hand**, erhältst du 1 Siegpunkt.
Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten je 1 Siegpunkt.

Wer zuerst 3 Siegpunkte hat, gewinnt die Partie!

Wollt ihr kürzer oder länger spielen, ändert die benötigte Punkteanzahl für den Sieg nach Belieben.

REGELN

Du kannst eine Karte nur mit der hintersten Karte einer Schlange verbinden

Du kannst eine Karte nur mit der hintersten Karte einer Schlange verbinden. Gibt es mehrere Schlangen im Spielbereich, darfst du deine Karte mit der hintersten Karte einer beliebigen Schlange verbinden.

Beispiel



RICHTIG: Die Karten sind jeweils mit der hintersten Karte der Schlange verbunden.



FALSCH: Die Karten sind nicht jeweils mit der hintersten Karte der Schlange verbunden.



Du kannst eine Zischkarte nicht als letzte Karte aus deiner Hand spielen!

Genaue Erklärungen findet ihr in der Anleitung.



Reflektiere eine Zischkarte, die dich zum Ziel hat, auf die Person, die sie gespielt hat, zurück.



Wehre eine Zischkarte ab, die entweder dich als Ziel hat oder von der Person gespielt wurde, die vor dir am Zug ist.



Wähle die Farbe, die für die Verbindung mit dieser Karte nötig ist.



Spiele sofort 1 weitere Karte. Kannst du das nicht, ziehe 1 Karte.



Du kannst eine Zischkarte nicht als letzte Karte aus deiner Hand spielen!

Genaue Erklärungen findet ihr in der Anleitung.



Reflektiere eine Zischkarte, die dich zum Ziel hat, auf die Person, die sie gespielt hat, zurück.



Wehre eine Zischkarte ab, die entweder dich als Ziel hat oder von der Person gespielt wurde, die vor dir am Zug ist.



Wähle die Farbe, die für die Verbindung mit dieser Karte nötig ist.



Spiele sofort 1 weitere Karte. Kannst du das nicht, ziehe 1 Karte.

Übersicht der Zischkarten



Ändere die
Zugreihenfolge.



Die nächste Person
muss sofort 3 Karten
ziehen.



Eine Person deiner
Wahl muss sofort 2
Karten ziehen.



Ihr überspringt den
Zug der nächsten
Person.



Tausche mit einer
Person deiner Wahl
alle Handkarten.

Übersicht der Zischkarten



Ändere die
Zugreihenfolge.



Die nächste Person
muss sofort 3 Karten
ziehen.



Eine Person deiner
Wahl muss sofort 2
Karten ziehen.



Ihr überspringt den
Zug der nächsten
Person.



Tausche mit einer
Person deiner Wahl
alle Handkarten.



Übersicht der Zischkarten



Ändere die
Zugreihenfolge.



Die nächste Person
muss sofort 3 Karten
ziehen.



Eine Person deiner
Wahl muss sofort 2
Karten ziehen.



Ihr überspringt den
Zug der nächsten
Person.



Tausche mit einer
Person deiner Wahl
alle Handkarten.



Tausche mit einer
Person deiner Wahl
alle Handkarten.



Ihr überspringt den
Zug der nächsten
Person.



Eine Person deiner
Wahl muss sofort 2
Karten ziehen.



Die nächste Person
muss sofort 3 Karten
ziehen.



Ändere die
Zugreihenfolge.

Übersicht der Zischkarten



Spieler sofort 1 weitere Karte. Kannst du das nicht, ziehe 1 Karte.



Wähle die Farbe, die für die Verbindung mit dieser Karte nötig ist.



Wehre eine Zischkarte ab, die entweder dich als Ziel hat oder von der Person gespielt wurde, die vor dir am Zug ist.



Reflektiere eine Zischkarte, die dich zum Ziel hat, auf die Person, die sie gespielt hat, zurück.

Du kannst eine Zischkarte nicht als letzte Karte aus deiner Hand spielen!

Genaue Erklärungen findet ihr in der Anleitung.



Spieler sofort 1 weitere Karte. Kannst du das nicht, ziehe 1 Karte.



Wähle die Farbe, die für die Verbindung mit dieser Karte nötig ist.



Wehre eine Zischkarte ab, die entweder dich als Ziel hat oder von der Person gespielt wurde, die vor dir am Zug ist.



Reflektiere eine Zischkarte, die dich zum Ziel hat, auf die Person, die sie gespielt hat, zurück.

Du kannst eine Zischkarte nicht als letzte Karte aus deiner Hand spielen!

Genaue Erklärungen findet ihr in der Anleitung.

- **Kannst du in deinem Zug keine Karte spielen, weil keine deiner Karten eine farblich übereinstimmende Verbindung hat, ziehe 1 Karte**

Kannst du keine Karte spielen, weil keine deiner Karten eine farblich übereinstimmende Verbindung hat, aber es ist im Spielbereich noch Platz für Karten, musst du die oberste Karte vom Zugstapel ziehen. Dein Zug endet, folglich kannst du die neu gezogene Karte nicht sofort spielen.

- **Eine Schlange mit einer Schwanzkarte abschließen**

Hast du einen Schlangenschwanz, darfst du eine Schlange in deinem Zug abschließen, falls du sie verbinden kannst. Tust du das, müssen alle anderen **2 Karten ziehen**. Schlangen haben keine Mindestlänge. Du darfst einen Schlangenschwanz auch direkt mit einem Schlangenkopf verbinden.



- **Einen Schlangenkopf spielen**

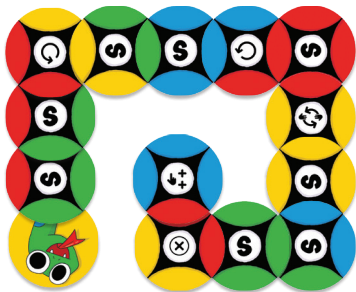
Spielst du einen Schlangenkopf, darfst du ihn beliebig im Spielbereich platzieren. Du darfst ihn z.B. in der Mitte, knapp zum Rand, nahe einer anderen Schlange oder irgendwo dazwischen platzieren. Allerdings kannst du einen Schlangenkopf nicht so platzieren, dass man keine Karte damit verbinden kann, z.B. in eine Ecke des Spielbereichs, wo kein Platz für eine weitere Karte ist.



● Kannst du keine Karte spielen, weil es im Spielbereich keinen Platz mehr gibt, wurdest du geschlängelt!

Manchmal kannst du keine Karte spielen, ohne dass sie weitere Karten oder den Rand des Spielbereichs berührt. Passiert das, wurdest du geschlängelt! Wurdest du geschlängelt, musst du **5 Karten** vom Zugstapel ziehen. Anschließend zählt die Schlange für den Rest der Partie als abgeschlossen. Du wirst auch geschlängelt, falls du einen Schlangenkopf auf der Hand hast und musst 5 Karten ziehen, bevor du eine neue Schlange beginnen darfst.

Gibt es mehrere Schlangen im Spielbereich und du kannst auf keine davon eine Karte spielen, wurdest du geschlängelt, falls du bei mind. 1 Schlange keine Karte spielen kannst, weil es keinen Platz mehr gibt. Ziehe 5 Karten.



Beispiel 1:

In diesem Beispiel wurde die nächste Person geschlängelt, da die nächste Karte immer eine andere Karte der Schlange berühren würde.

Beispiel 2:

In dieser Partie wurde zu Beginn entschieden, dass die Tischkanten die Grenzen des Spielbereichs sind. Also kann die nächste Person hier auch keine Karte spielen.



● Eine Schlange abschließen

Es gibt 2 Arten, Schlangen abzuschließen. Die erste Art ist das Verbinden eines Schlangenschwanzes. Die zweite Art ist, wenn jemand geschlängelt wird! Ist die abgeschlossene Schlange die einzige Schlange im Spielbereich, darfst du eine neue Schlange beginnen, falls du einen Schlangenkopf auf der Hand hast. Hast du das nicht, frage die anderen in Zugreihenfolge, ob sie einen Schlangenkopf auf der Hand haben. Hat niemand einen Schlangenkopf auf der Hand, darf die Person, die geschlängelt wurde, den Abwurfstapel nach einem Schlangenkopf durchsuchen und ihn spielen. Mischt anschließend den Abwurfstapel. Wer in Zugreihenfolge nach der Person ist, die den Schlangenkopf gespielt hat, ist nun am Zug.

● Mehrere Schlangen

Du darfst immer eine neue Schlange beginnen, auch falls bereits mehrere Schlangen im Spielbereich ausliegen. Es gibt kein Maximum für Schlangen im Spielbereich. Allerdings gibt es nur 5 Schlangenköpfe, folglich können niemals mehr als 5 Schlangen gleichzeitig ausliegen.

● Karten verbinden

Verbinde Karten ordentlich. Die farbigen Verbindungen der Karten passen sehr gut übereinander. Dadurch verhinderst du Diskussionen darüber, ob eine Karte noch Platz hat, bevor sie den Spielbereichsrand oder eine andere Schlange berührt.



Unordentlich und unklar



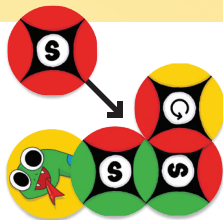
Ordentlich und eindeutig

● Karten können nur die hinterste Karte einer Schlange berühren

Eine gespielte Karte kann niemals andere Karten berühren, außer die hinterste Karte der Schlange.



FALSCH. Du kannst diese Karte nicht hier spielen, da sie mehr als 1 Karte berührt.



● Leerer Zugstapel

Ist der Zugstapel leer, mische alle Karten von nicht abgeschlossenen Schlangen zu einem Stapel. (siehe Regeln für abgeschlossene Schlangen). Bevor du die Karten mischst, nimm 1 Schlangenkopf und platziere ihn beliebig im Spielbereich. Mische die Karten anschließend zu einem neuen Zugstapel und lege ihn wieder gut erreichbar für alle ab. Wer noch Karten ziehen muss, tut dies jetzt.

● Du kannst nicht mit einer Zischkarte enden

Die letzte Karte, die du aus deiner Hand spielst, kann keine Zischkarte sein. Du kannst deine Hand nur leeren, indem du eine Basiskarte (mit „S“), einen Schlangenkopf oder einen Schlangenschwanz spielst.

DER SPIELBEREICH

Beachte: Ein kleiner Spielbereich bietet weniger Platz für Schlangen und erhöht die Wahrscheinlichkeit, geschlängelt zu werden! Einigt euch auf die exakten Abmessungen des Spielbereichs. Üblicherweise dient der Rand des Tisches als Rand des Spielbereichs, aber ihr dürft den Spielbereich beliebig begrenzen. Spielt ihr etwa auf dem Boden, dürft ihr den Spielbereich grenzenlos machen.

Generell gilt: Je kleiner der Spielbereich ist, desto schwieriger wird die Partie und desto schneller werdet ihr geschlängelt. Und selbstverständlich gilt auch: Der Spielbereich muss groß genug sein, damit Schlangen darin Platz haben!

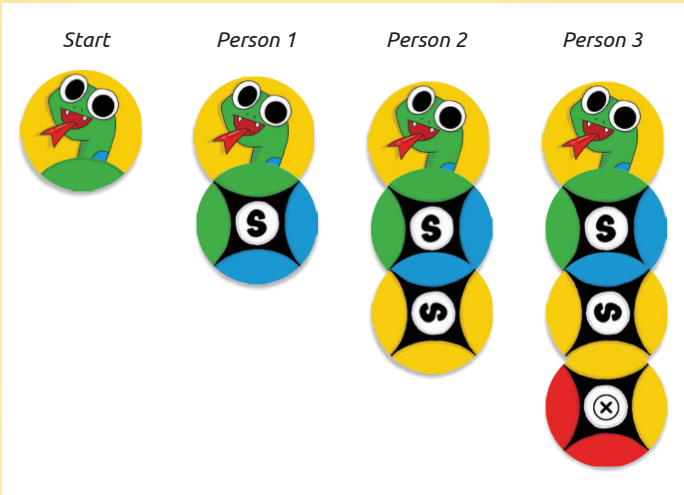
VARIANTE FÜR KINDER

In einer Partie für Kinder zählen alle Zischkarten als Basiskarten. Folglich geht es einfach darum, die richtigen Farben zu verbinden. Die Aktionen ignoriert ihr.



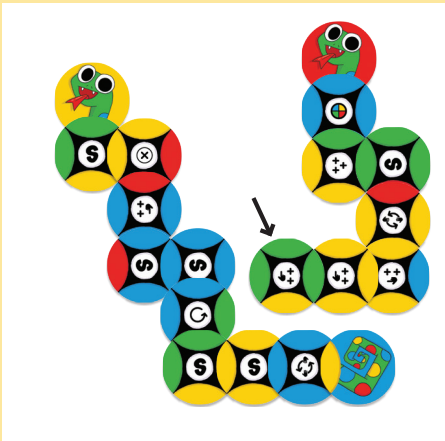
BEISPIELE

Beispiel 1: In einer Partie zu viert spielen alle ihre 1. Karte.



Die Partie beginnt mit dem Schlangenkopf. Der Reihe nach verbinden alle Karten mit der Schlange. Person 1 beginnt und anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Person 1 verbindet eine Karte mit der grünen Verbindung des Schlangenkopfs. Grün ist immer die erste Farbe jeder Schlange. Person 2 spielt ebenfalls eine Karte und verbindet sie mit der blauen Verbindung. Auch Person 3 verbindet eine Karte über eine gelbe Verbindung und spielt dabei eine Zischkarte, wodurch der Zug von Person 4 übersprungen wird. Folglich ist wieder Person 1 am Zug.

Beispiel 2: Eine Partie zu dritt.



In der Partie ist schon etwas Zeit vergangen und im Spielbereich befinden sich 2 Schlangen. Die linke Schlange ist bereits abgeschlossen, also kann niemand Karten auf sie spielen.

Person 2 ist am Zug und verbindet eine Zischkarte mit einer grünen Verbindung. Die Zischkarte ist ein präziser Schlangenbiss und hat Person 3 zum Ziel.

Person 3 muss dadurch im Zug von Person 2 sofort 2 Karten ziehen. Anschließend spielt Person 3 ihren eigenen Zug und verbindet einen großen Schlangenbiss mit einer grünen Verbindung.





Person 1 muss dadurch im Zug von Person 3 sofort 3 Karten ziehen. Anschließend ist Person 1 am Zug. Person 1 kann keine Karten spielen, ohne dabei weitere Karten zu berühren. Person 1 wurde geschlängelt und muss sofort 5 Karten ziehen. Person 1 hat einen Schlangenkopf auf der Hand, den sie spielt und eine neue Schlange beginnt. (Es wäre also besser für Person 1 gewesen, hätte sie bereits im vorherigen Zug eine neue Schlange begonnen.) Jetzt ist wieder Person 2 dran und kann Karten nur mit der neuen Schlange verbinden, da die anderen beiden Schlangen abgeschlossen sind.

MITWIRKENDE

Spielidee: Laurens Wittens & Stefan Wittens

Illustration: Ron Schuijt

Grafiken: Ron Schuijt

Bearbeitung & Anleitung: Laurens Wittens & Stefan Wittens



© Brothers in Games
www.brothersingames.com
 Hergestellt in der EU

REGELN AUF EINEN BLICK



Hast du nicht die richtige Farbe, ziehe 1 Karte.



Beginne eine neue Schlange.



Du wurdest geschlängelt? Ziehe sofort 5 Karten.



Schließe eine Schlange ab. Alle anderen ziehen sofort 2 Karten.

Zischkarten

Du kannst eine Zischkarte nicht als letzte Karte aus deiner Hand spielen!



Ändere die Zugreihenfolge.



Spiele sofort 1 weitere Karte. Kannst du das nicht, ziehe 1 Karte.



Die nächste Person muss sofort 3 Karten ziehen.



Wähle die Farbe, die für die Verbindung mit dieser Karte nötig ist.



Eine Person deiner Wahl muss sofort 2 Karten ziehen.



Wehre eine Zischkarte ab, die entweder dich als Ziel hat oder von der Person gespielt wurde, die vor dir am Zug ist.



Ihr überspringt den Zug der nächsten Person.



Reflektiere eine Zischkarte, die dich zum Ziel hat, auf die Person, die sie gespielt hat, zurück.



Tausche mit einer Person deiner Wahl alle Handkarten.

Genaue Erklärungen findet ihr in der Anleitung.