

Schnattergei



amigo-spiele.de/02205

Ein Reaktions- und Konzentrationsspiel von Haim Shafir
mit Illustrationen von Marina Zlochin

Spieler: 2–4 Personen **Alter:** ab 6 Jahren **Dauer:** ca. 15 Minuten

Inhalt

110 Karten mit 7 Motiven in vier Farben (Blau, Braun, Gelb und Rot)



Erdbeere



Banane



Elefant



Kakao



Karotte



Paprika



Schnattergei

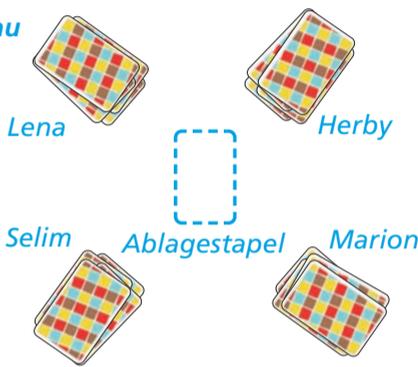
Spielidee & Spielziel

Ein roter Elefant? Ganz klar: „Erdbeere!“ Ist doch logisch, oder?
Nennt beim Ablegen der Karten das richtige Motiv und lasst euch dabei nicht verwirren – schon gar nicht von den Schnattergeien. Und achtet auf Doppelungen! Denn wer sie am schnellsten entdeckt, gewinnt die abgelegten Karten. Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Karten hat.

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und teilt jedem Spieler verdeckt **25 Karten** aus. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Jeder von euch legt seine Karten verdeckt als Nachziehstapel vor sich ab. Ihr dürft euch eure Karten nicht anschauen. Lasst in der Tischmitte Platz für den Ablagestapel.

Spielaufbau für vier Spieler



Spielablauf

Wer von euch als Nächstes Geburtstag hat, beginnt das Spiel. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Immer wenn du an der Reihe bist, legst du die oberste Karte deines Nachziehstapels offen in die Tischmitte. So bildet ihr dort einen gemeinsamen Ablagestapel.

Achtung: Beim Aufdecken musst du darauf achten, dass du deine Karte nach vorne (in Richtung der Tischmitte) umdrehst. Drehe deine Karte dabei möglichst schnell um, damit ihr alle das Motiv zur gleichen Zeit sehen könnt.



Je nach abgelegter Karte müsst ihr unterschiedlich reagieren.

Motiv nennen

Beim Ablegen deiner Karte musst du schnell das Motiv nennen, das zu der Farbe der abgelegten Karte passt.

Achtung: Das ist in den meisten Fällen **nicht** das Motiv, das du auf der Karte siehst.

Welches Motiv musst du bei welcher Farbe nennen?

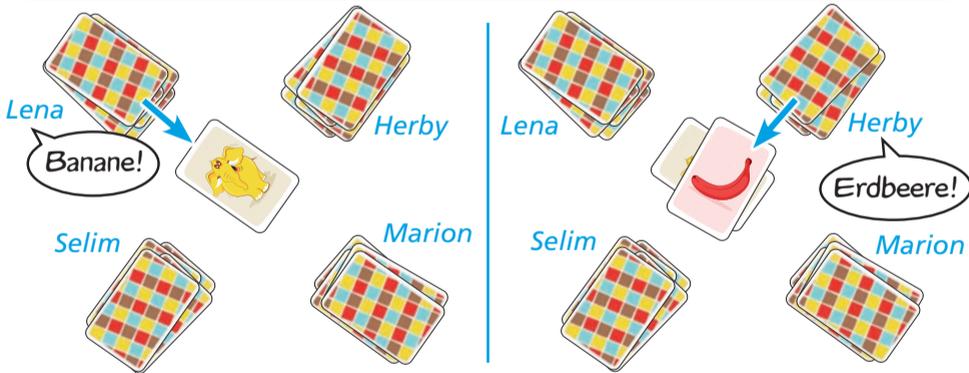
Rot = „Erdbeere“

Blau = „Elefant“

Gelb = „Banane“

Braun = „Kakao“

„Karotte“ und „Paprika“ nennt ihr nie.



Beispiel 1: Lena hat einen gelben Elefanten abgelegt. Sofort sagt sie: „Banane“, denn sie hat eine gelbe Karte abgelegt. Danach ist Herby an der Reihe. Er legt eine rote Banane ab und sagt blitzschnell: „Erdbeere“. Das ist richtig, denn seine Karte ist rot.

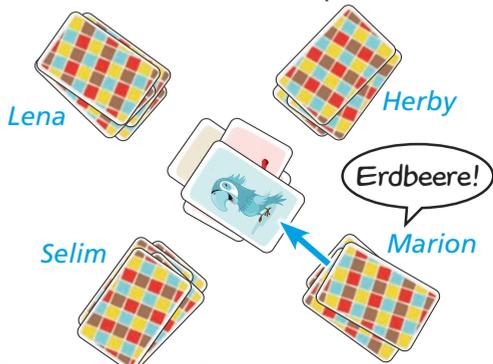
Der Schnattergei



Der Schnattergei ist eine Sonderkarte. Legst du einen Schnattergei ab, darfst du **nicht** das Motiv nennen, das zur abgelegten Farbe passt. Stattdessen musst du – unabhängig von der Farbe des Schnattergeis – wiederholen („nachschnattern“), was der Spieler vor dir gesagt hat.

Beispiel 2: Marion hat einen blauen Schnattergei abgelegt. Sie muss nun nachschnattern, was Herby gesagt hat, und sagt ebenfalls „Erdbeere“.

Die Farbe des Schnattergeis spielt nur dann eine Rolle, wenn ihr ihn als **erste** Karte des Ablagestapels legt. Dann behandelt ihr ihn wie jede andere Karte.



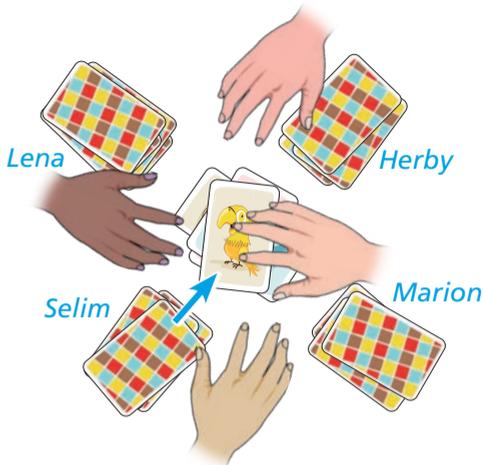
Doppelungen

Legt ihr auf den Ablagestapel zweimal **dasselbe Motiv** – unabhängig von der Farbe – übereinander ab, ist das eine **Doppelung**. Nun seid ihr **alle** gefragt! Haut so schnell wie möglich mit einer Hand auf den Ablagestapel. Du warst am schnellsten? Dann nimmst du alle Karten des Ablagestapels und schiebst sie verdeckt **unter** deinen Nachziehstapel.

Danach beginnst du den neuen Ablagestapel, indem du die oberste Karte deines Nachziehstapels aufdeckst und in die Mitte ablegst.

Achtung: Entsteht durch das Ablegen deiner Karte eine Doppelung, musst du nichts rufen. Solltest du es doch tun, wird das nicht als Fehler gewertet – auch dann nicht, wenn du das falsche Motiv gesagt hast.

Beispiel 3: Nach dem Schnattergei von Marion legt auch Selim einen Schnattergei ab. Das ist eine **Doppelung**! Marion hat sie vor ihren Mitspielern erkannt und hat zuerst auf den Ablagestapel gehauen. Sie nimmt sich den Ablagestapel und schiebt die Karten verdeckt unter ihren Nachziehstapel. Marion beginnt den neuen Ablagestapel, indem sie die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdeckt und in die Tischmitte ablegt.



Fehler

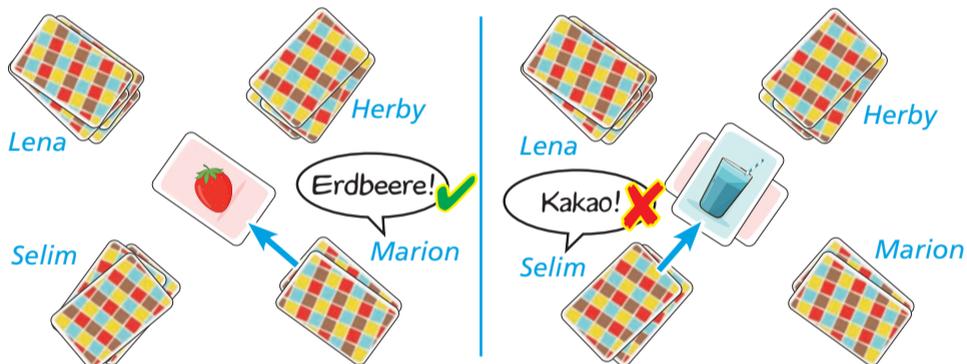
Du machst einen Fehler, wenn du ...

- ... ein falsches Motiv rufst.
- ... auf den Ablagestapel haust, obwohl keine Doppelung oben liegt.
- ... einen Mitspieler zu Unrecht eines Fehlers beschuldigst.
- ... zu lange zögerst, um das richtige Motiv zu nennen.

Hinweis: Ihr müsst keine Stoppuhr benutzen, um die Zeit zu messen. Spielt fair und gebt offen zu, wenn ihr zu lange gezögert habt und damit einen Fehler gemacht habt.

Machst du einen Fehler, musst du zur Strafe die obersten beiden Karten von deinem Nachziehstapel **unter** den Ablagestapel legen.

Nachdem du die Strafkarten abgelegt hast, setzt du das Spiel fort und legst nach den normalen Regeln eine weitere Karte auf den Ablagestapel.



Beispiel 4: Nachdem Marion den neuen Ablagestapel begonnen hat und das richtige Motiv genannt hat, ist Selim an der Reihe. Er legt einen **blauen Kakao**. Fälschlicherweise sagt er: „Kakao“, dabei hätte er „Elefant“ sagen müssen. Zur **Strafe** dafür, dass er das falsche Motiv genannt hat, legt er die obersten beiden Karten seines Nachziehstapels **unter** den Ablagestapel. Mit der nächsten Karte, die Selim auf den Ablagestapel legt, setzt er das Spiel fort.

Spielende

Hast du deine letzte Karte abgelegt, spielst du trotzdem weiter mit. Beim Ablegen der Karten wirst du übersprungen, aber du kannst weiterhin versuchen, den Ablagestapel bei einer Doppelung zu gewinnen. Schaffst du dies, spielst du wieder ganz normal mit.

Gewinnt jedoch ein anderer Spieler den Stapel oder machst du einen Fehler, endet das Spiel. Alle zählen ihre Karten. Wer von euch die meisten Karten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beim Spiel mit 2 Spielern endet das Spiel sofort, wenn ein Spieler seine letzte Karte auf den Ablagestapel gelegt hat. Der andere Spieler hat dann gewonnen.

Varianten

Ihr wollt eine noch größere Herausforderung? Dann spielt mit folgenden zusätzlichen Regeln:

Ihr müsst auch auf den Ablagestapel hauen, wenn ...

- ... ein gelber Elefant auf den Ablagestapel gelegt wird.
- ... dasselbe Motiv viermal in Folge genannt wird.



Kennt ihr auch diese Spiele?



amigo.spiele

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint. 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-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de