

SNAPSHOT

Für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee und Spielziel

Die Spieler liefern sich einen rasanten Wettbewerb: Jeder Spieler hat eine eigene Schnipsscheibe und einen Satz Aufgabenkarten. Diese geben ihm vor, wohin er seine Scheibe schnippen muss. Mal muss er die Scheiben der Mitspieler treffen, mal ein Aktionsfeld erreichen. Jedes dieser Felder hat eine bestimmte Eigenschaft, die man für sich nutzen kann. Es gewinnt, wer seine 8 Aufgabenkarten erfüllt hat, von jeder Farbe genau 2 Glitzersteine gesammelt hat und seine Scheibe als Erster auf das Startfeld schnipst.

Spielmaterial

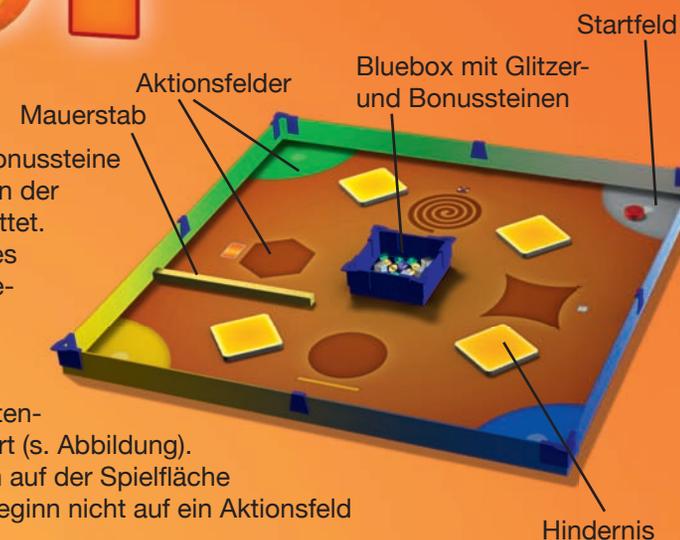
1 Spielplan
8 Eckklammern
4 Seitenklammern

1 Einlegeboden

6 Schnipsscheiben
48 Aufgabenkarten
(6 Sätze mit je 8 Karten)

1 Mauerstab
12 Bonussteine
4 Hindernisse

36 Glitzersteine (je 12 in den
Farben grün, blau, gelb)



- Die Glitzersteine und Bonussteine werden in die Bluebox in der Mitte der Arena geschüttet. Sie dient als zusätzliches Hindernis und als Aufbewahrungsbehälter.
- Der Mauerstab wird so gelegt, dass ein Stabende ein beliebiges Seitenteil mit der Kante berührt (s. Abbildung).
- Die Hindernisse werden auf der Spielfläche verteilt. Sie dürfen zu Beginn nicht auf ein Aktionsfeld gelegt werden.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Schnipsscheibe und legt sie vor sich ab. Scheiben, die nicht mitspielen, werden beliebig als zusätzliche Hindernisse auf dem Spielplan platziert. Sie dürfen auch auf Aktionsfelder gelegt werden, nicht aber auf das Startfeld.
- Jeder Spieler erhält die 8 Aufgabenkarten, die auf der Rückseite die Farbe seiner Schnipsscheibe zeigen, mischt diese und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Nun decken alle Spieler die oberste Karte ihres Stapels auf und kennen damit ihr erstes Ziel.
- Der jüngste Spieler legt seine Schnipsscheibe auf das Startfeld und beginnt.

Spielvorbereitung

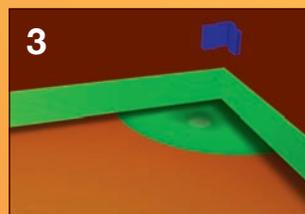
- Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die Spielarena wird zusammengesetzt:



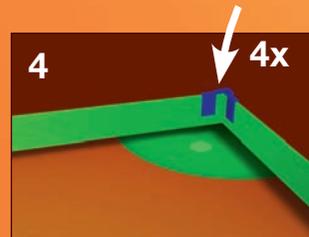
1 Seitenteile ...



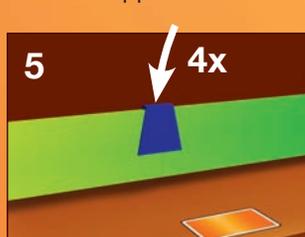
2 ... hochklappen



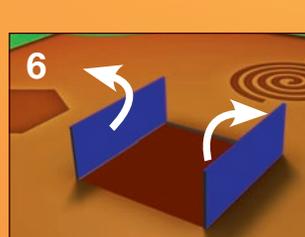
3 Eckklammern ...



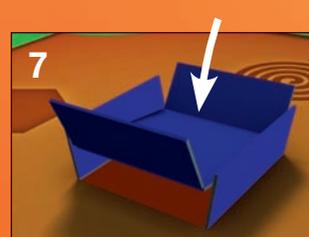
4 ... aufstecken



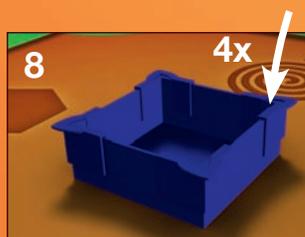
5 Seitenklammern aufstecken



6 Mitte hochklappen



7 Einlegeboden einsetzen



8 Eckklammern aufstecken



9 Fertig!

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Handlungen in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Eigene Scheibe schnippen
2. Eventuell Aufgabenkarte erfüllen und neue Aufgabenkarte aufdecken
3. Falls eigene Scheibe Aktionsfeld berührt, Aktion ausführen

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

1. Eigene Scheibe schnippen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, schnipst seine Scheibe mit dem Finger. Mit welchem Finger er schnipst, entscheidet er selbst. Die Scheibe muss aber richtig geschnipst werden, nur zu schieben ist nicht erlaubt.

Hinweis: In der ersten Runde legt jeder Spieler, der an der Reihe ist, seine Scheibe zum Schnippen auf das Startfeld. Er darf die Scheibe auf den Pfeil setzen, muss es aber nicht.

- In späteren Runden schnipst er die Scheibe immer von der Position weiter, auf der sie sich gerade befindet.
- Liegt eine Scheibe direkt an einer Bande oder dem Mauerstab an, darf der Spieler sie etwas versetzen, um sie besser schnippen zu können.
- Der Spieler hat in seinem Zug nur einen Schnippsversuch.



2. Aufgabenkarte erfüllen und neue Aufgabenkarte aufdecken

- Ist auf der Aufgabenkarte eine Scheibe abgebildet, so muss der Spieler in seinem Zug diese Scheibe mit seiner eigenen Scheibe berühren.
- Ist auf der Aufgabenkarte ein Aktionsfeld abgebildet, so muss der Spieler seine Scheibe so schnipsen, dass sie sich am Ende seines Zuges auf dem abgebildeten Feld befindet oder dieses zumindest am Rand berührt.

Wichtig: Aufgabenkarten können nur von dem Spieler erfüllt werden, der an der Reihe ist.

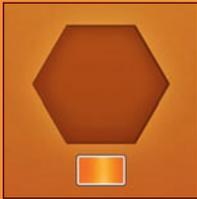
- Erfüllte Aufgabenkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Hat der Spieler keine aufgedeckte Aufgabenkarte vor sich liegen, deckt er die nächste Karte seines Stapels auf.
- Konnte der Spieler die Aufgabe nicht erfüllen, probiert er es in seinem nächsten Zug erneut.



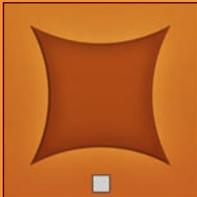
3. Aktionsfeld ausführen

Liegt die Scheibe eines Spielers am Ende seines Zuges auf einem Aktionsfeld oder berührt sie dieses, muss der Spieler die zugehörige Aktion ausführen.

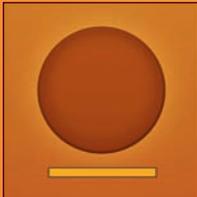
Folgende Aktionsfelder gibt es:



Der Spieler deckt eine weitere Aufgabenkarte auf und hat jetzt zwei Aufgaben, die er in beliebiger Reihenfolge erfüllen kann. Landet er erneut auf diesem Feld, deckt er noch eine dritte Aufgabenkarte auf usw.



Der Spieler nimmt sich einen Bonusstein aus der Bluebox und legt ihn vor sich ab. Diesen Bonusstein darf er jederzeit in einem seiner Spielzüge einsetzen, um sofort erneut an der Reihe zu sein. Das ist auch im selben Zug möglich, in dem er ihn erhält. Eingesetzte Bonussteine kommen zurück in die Bluebox. Es ist erlaubt, **bis zu zwei Bonussteine** in einem Zug einzusetzen.



Der Spieler nimmt den Mauerstab und legt ihn so, dass ein Stabende ein beliebiges Seitenteil mit der Kante berührt. Dabei dürfen andere Scheiben und Hindernisse nicht verschoben oder überdeckt werden.



Der Spieler **muss** einen Glitzerstein aus seinem Vorrat zurück in die Bluebox legen. Hat er keinen Glitzerstein, verliert er nichts.

Tipp: Sollte ein Spieler gegen Ende zu viele Glitzersteine einer Farbe haben, kann er sie hier wieder loswerden.

Der Spieler nimmt sich einen Glitzerstein in der Farbe des Eckfeldes aus der Bluebox. Berührt die eigene Scheibe das Kreisfeld innerhalb des Eckfeldes, erhält der Spieler **zwei** Glitzersteine in dieser Farbe.



Wenn eine Scheibe während des Spiels auf dem **Startfeld** landet, geschieht nichts weiter. Dieses Feld ist gleichzeitig auch das Zielfeld: Um das Spiel zu beenden, muss ein Spieler seine Scheibe auf das Startfeld schnipsen.

Wurde eine eigene oder gegnerische Scheibe aus der Arena herausgeschnipst, wird sie von ihrem Besitzer auf das Startfeld gelegt. Sind mehrere Spieler betroffen, beginnt der Spieler, der an der Reihe ist. Die andere Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielende

Hat ein Spieler seine 8 Aufgabenkarten erfüllt und **genau** zwei Glitzersteine jeder Farbe, muss er nur noch das Startfeld erreichen. Befindet sich nach seinem Zug seine Scheibe auf dem Startfeld bzw. berührt sie dieses, so gewinnt er das Spiel.

Weitere Regeln

- Befindet sich eine Scheibe auf einem Aktionsfeld und landet sie im selben Zug wieder auf diesem Aktionsfeld, wird die Aktion **nicht** durchgeführt. Die Scheibe muss mindestens einen Zug lang das Aktionsfeld verlassen haben.
- Fliegt die Scheibe eines Spielers, der alle seine Aufgabenkarten erfüllt und von jeder Farbe zwei Glitzersteine hat, aus der Arena, muss er sie im nächsten Zug wieder vom Startfeld wegschnipsen und darf sie erst in seinem übernächsten Zug auf das Startfeld schnipsen. Das kostet ihn also zwei Züge: 1. rausschnipsen, 2. wieder reinschnipsen.
- Steht eine Scheibe hochkant, wird sie von ihrem Besitzer an Ort und Stelle gekippt und hingelegt. Berührt sie danach ein Aktionsfeld, wird dieses ausgeführt.
- Landet eine Scheibe auf einem Hindernis, bleibt sie zunächst dort liegen. Befindet sie sich zu Beginn des nächsten Zuges ihres Besitzers noch immer dort, schnipst er sie von da weiter.
- Sollte es vorkommen, dass ein Spieler einen Bonusstein oder Glitzerstein aus der Bluebox nehmen darf, der dort nicht mehr vorhanden ist, darf er diesen Stein von einem beliebigen Mitspieler nehmen.

Übrigens: Es ist kein Nachteil, wenn in der ersten Runde ein Spieler eine Aufgabenkarte mit einer Scheibe vor sich ausliegen hat, die sich noch nicht in der Arena befindet. Dann kann er versuchen, einen Glitzerstein zu bekommen oder z. B. auf dem Aktionsfeld zu landen, auf dem er einen Bonusstein erhält.

Der Autor: Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau Maja und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt. Im Kosmos Verlag ist außer seinem erfolgreichen Spiel „Jambo“ aktuell das einfache Spiel für 2 „Drachenherz“ erschienen.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Martin Hoffmann und Claus Stephan

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 691035

© 2010 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL