

SCHNIPP • TRICK

Spielregel • Rules • Règles • Regras



SCHNIPP•TRICK

Geschicklichkeitsspiel für 2 – 5 Personen ab 8 Jahren
Von Torsten Marold

Spielmaterial

10 Holzkegel, 10 Holzscheiben mit Farbmarkierungen
1 Holzscheibe zum Schießen (Puck)

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Schnippen mit dem Puck die Holz-
scheiben unter den Kegeln herauszuschießen, ohne dass dabei Kegel zu Fall
kommen.

Spielvorbereitung

Die 10 Scheiben werden mit den Farbmarkierungen nach unten gemischt
und anschließend in der Tischmitte zu einer beliebigen Formation ausgelegt.
Dabei sollten die Abstände zwischen den Scheiben ungefähr 3 Finger breit
sein. Anschließend werden die Scheiben umgedreht, so dass die Farbmar-
kierungen nach oben zeigen. Die Kegel werden auf den entsprechenden
Scheiben platziert. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, versucht den Puck so gegen eine Scheibe zu schnip-
pen, dass sie unter dem Kegel herausrutscht und dieser auf der Tischplatte
stehen bleibt. Die Schussentfernung sollte in etwa eine Handlänge betragen.
Zunächst wird nur auf die blauen oder grünen Kegel gezielt. Sobald diese
eingesammelt sind, darf auf die beiden gelben Kegel geschossen werden,
und erst wenn diese eingesammelt sind auf den roten Kegel.

Der Schuss mit dem Puck kann verschiedene
Auswirkungen haben:

1. Fehlschuss:

A: Der Puck hat eine Scheibe berührt,
aber es stehen noch alle Kegel auf ihren
Scheiben.

B: Nach dem Schuss liegen ein oder meh-
rere Kegel auf dem Tisch.

Stehende Kegel gibt es nur auf Scheiben.

In diesen Fällen ist der Zug des Spielers
direkt beendet. Umgefallene Kegel werden
wieder auf ihre Scheiben gestellt.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Teilerfolg:

Nach dem Schuss steht mindestens ein
Kegel wie gewünscht ohne seine Scheibe
auf der Tischplatte, bei der Aktion sind aber
auch andere Kegel umgefallen.

In diesem Fall darf der Spieler die Kegel
an sich nehmen, die auf der Tischplatte
stehen, die dazugehörigen Scheiben dürfen
nicht aus dem Feld genommen werden.
Umgefallene Kegel werden wieder auf ihre
Scheiben gesetzt. Der nächste Spieler ist
an der Reihe.



*Fehlschuss: Die Kegel
werden wieder auf ihre
Scheiben gestellt.*



*Teilerfolg: Der Spieler darf
den grünen Kegel nehmen,
die dazugehörige Scheibe
bleibt im Feld liegen.
Umgefallenen Kegel werden
wieder aufgestellt.*

3. Volltreffer:

Nach dem Schuss steht mindestens ein Kegel ohne seine Scheibe auf der Tischplatte, andere Kegel sind nicht umgefallen.

In diesem Fall hat der Spieler die Möglichkeit weiterzuspielen oder seinen Zug zu beenden.

Beenden des Zuges

Entscheidet der Spieler sich dafür, den Zug zu beenden, darf er die auf der Tischplatte stehenden Kegel und die dazugehörigen Scheiben an sich nehmen. Befinden sich noch andere unbesetzte Scheiben aus vorangegangenen Spielzügen im Feld, darf er auch diese einsammeln.

Weiterspielen

Möchte der Spieler weiterspielen, lässt er Kegel und Scheiben im Feld und unternimmt einen weiteren Schussversuch. Ist dieser wiederum ein Volltreffer, kann der Spieler erneut entscheiden, ob er den Zug beenden oder weiterspielen möchte usw.

Kommt bei einem Folgeschuss ein Kegel zu Fall, ist der Zug des Spielers beendet. Er darf die auf der Tischplatte stehenden Kegel noch an sich nehmen, aber keine Scheiben.



Volltreffer: Wenn der Spieler den Zug beendet, darf er den blauen und den grünen Kegel und vier Scheiben an sich nehmen.

4. Falscher Kegel

In jedem Fall gilt: Wenn ein gelber oder roter Kegel vor seiner Zeit von der Scheibe gestoßen wird, ist der Zug des Spielers direkt beendet. Auch wenn bei dem Schuss Kegel aufrecht stehen geblieben sind, dürfen sie nicht genommen werden.

Spielende

Wenn der rote Kegel eingesammelt ist, endet die Partie.

Die Spieler addieren die Werte ihrer gewonnenen Kegel und Scheiben und errechnen ihre Gesamtpunktzahl. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der den roten Kegel besitzt.

Werte der Kegel und Scheiben

Blaue Kegel = 2 Punkte

Grüne Kegel = 3 Punkte

Gelbe Kegel = 4 Punkte

Roter Kegel = 5 Punkte

Wert einer Scheibe = 2 Punkte

Gestaltung und Regelbearbeitung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß

Fertigung: Ludofact

© 2015 by **Torsten Marold**

© 2015 by **Steffen • Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de