

Schnuff

Ravensburger, 1985

SEKO Jim

02 - 06 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Spelmateriaal

- 54 kaarten ;
- 2 dobbelstenen ;
- 60 fiches.

Doel van het spel

Bij Schnuff moet elke speler er voor zorgen om als laatste nog fiches over te houden. De speler die daar in slaagt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt 10 fiches. De spelers gooien om beurt met de beide dobbelstenen. De speler die de grootste worp heeft gerealiseerd wordt de kaartengever in het eerste spel. De kaartengever schudt de kaarten zeer grondig en geeft aan elke speler, één voor één, verdekt 4 kaarten. De overtollige kaarten worden verdekt in het rechtervakje van het kaartendoosje gelegd en vormen de afneemstapel. Het linkervakje in het kaartendoosje wordt gebruikt om de aflegstapel te vormen.

Spelregels

In het begin van het spel wordt er steeds om beurt, met de klok mee, gespeeld. De speler links van de kaartengever opent het spel. Hij moet een getallenkaart open uitspelen. Indien deze speler geen getallenkaart heeft, opent de speler links van hem het spel enzovoort. De uitgespeelde kaarten worden open in het tweede vakje van het doosje gelegd. De telling begint vanaf de eerste kaart. De speler zegt luid de waarde van de uitgespeelde kaart. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Hij telt de waarde van zijn kaart op bij het vorige getal en zegt luid de totale som. Daarna is de volgende speler aan de beurt en hij doet hetzelfde ... enzovoort.

voorbeeld

De eerste speler begint met een 3 uit te spelen en zegt luid "drie". De volgende speler legt een 2 bij deze kaart en zegt luid "vijf" ($3 + 2 = 5$). De derde speler speelt een 4 en zegt luid "negen" ($5 + 4 = 9$).

Belangrijk

Van zodra een speler een kaart heeft uitgespeeld, neemt hij van de afneemstapel de bovenste kaart zodat hij opnieuw 4 kaarten in de hand heeft. Het aanvullen van de handkaarten moet onmiddellijk gebeuren en vooraleer de volgende speler zijn kaart heeft afgelegd. Als een speler vergeet om een kaart bij te trekken, moeten zijn medespeler er hem niet op wijzen. Als straf moet de speler deze ronde afwerken met minder handkaarten.

De telling gaat met rasse schreden vooruit. Elke speler moet trachten te vermijden om met de uitgespeelde kaart de getallengrens van 30, 60 of 90 te overschrijden. Van zodra een speler over de getallengrens **30** komt, moet hij **één fiche** betalen. Van zodra een speler over de getallengrens **60** komt, moet hij **twee fiches** betalen. De speler die de getallengrens **90** overschrijdt, verliest **drie fiches**. De fiches die moeten worden afgegeven worden in het middelste vakje van het kaartendoosje gelegd.

Nieuwe ronde

Van zodra een speler de getallengrens 90 overschrijdt, is de actuele ronde ten einde. Alle kaarten worden verzameld en opnieuw grondig geschud. De nieuwe kaartengever wordt de linkerbuur van de vorige kaartengever.

Hij deelt aan iedere speler opnieuw één voor één vier kaarten uit. De fiches worden uiteraard niet aangevuld en de verloren fiches blijven in het bakje liggen.

De speler links van de gever opent het spel en speelt opnieuw een kaart uit. De telling begint opnieuw vanaf de eerste kaart. De speler zegt luid de waarde van de uitgespeelde kaart. Daarna is de volgende speler, met de klok mee, aan de beurt. Hij telt de waarde van zijn kaart op bij het vorige getal en zegt luid de totale som. Daarna is de volgende speler aan de beurt en hij doet hetzelfde ... enzovoort.

Kanskaarten

De kanskaarten kunnen in plaats van een getallenkaart worden uitgespeeld. De kanskaarten helpen de uitspeler om de sprong over de getallengrens te vermijden. Meestal worden deze kaarten pas ingezet op het moment dat de totaalsom één van de getallengrenzen nadert.

De volgende speler mag na een uitgespeelde kanskaart eveneens een kanskaart spelen. Zo kan het soms gebeuren dat er verschillende kanskaarten na elkaar worden gespeeld.

De uitwerking van de verschillende kanskaarten worden uitvoerig besproken. In sommige spelerskringen wordt er aan elke verschillende kanskaart een specifieke naam gegeven, wat soms leuk kan zijn.

Passen

Door het uitspelen van deze kaart geeft men de stand van de totaalsom eenvoudig door aan de volgende speler. Het speelt daarbij geen rol aan welke totaalsom men reeds is gekomen.

Wanneer bijvoorbeeld de vorige speler de getallensom op 30 heeft gebracht en men eigenlijk in een verloren positie staat, kan men toch door het uitspelen van deze 'paskaart', dus door het passen, de hete appel (in dit geval de linke totaalsom 30) aan de volgende speler doorgeven.



Terug

Door het uitspelen van deze kaart wordt de speelrichting omgekeerd. De stand van de actuele totaalsom wordt ongewijzigd teruggegeven aan de vorige speler. De nieuwe speelrichting blijft gelden tot er opnieuw een 'terugkaart' wordt uitgespeeld.



voorbeeld

Er wordt gespeeld met de klok mee. De speler die de laatste kaart heeft gespeeld, heeft de totaalsom op 59 gebracht. De speler links van hem is nu aan de beurt en deze speler speelt een 'terugkaart'. Dit betekent dat de speelrichting wordt omgekeerd en dat er nu wordt verder gespeeld tegen de klok in. Dit betekent dat de speler die de totaalsom op 59 heeft gebracht opnieuw aan de beurt is. Vervolgens komt zijn rechterbuur aan de beurt aangezien er vanaf nu tegen de klok in wordt gespeeld.

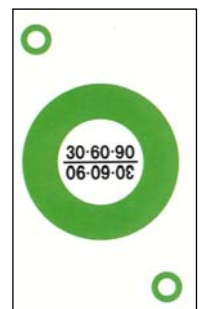
Opmerking : Als de speelrichting aan het einde van een ronde tegen de klok in zou zijn, wordt een nieuwe ronde wel opnieuw gestart met de klok mee !

Paniek

Door het uitspelen van deze kaart wordt de totaalsom automatisch op de eerstvolgende getallengrens (30 of 60 of 90) gebracht. De volgende speler moet dan de getallengrens overschrijden tenzij hij zich uit de netelige positie kan redden door het uitspelen van een andere kanskaart.

voorbeeld

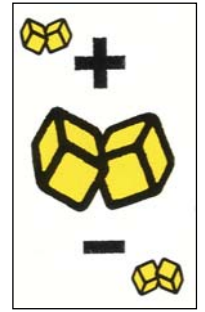
De totaalsom bedraagt 11. De speler speelt een 'paniekaart' en brengt de totaalsom daarmee automatisch op 30.



Als de totaalsom reeds op 30, 60 of 90 staat, dan wordt door het uitspelen van deze kaart de totaalsom ongewijzigd gelaten en zo doorgegeven aan de volgende speler.

Risico

Door het uitspelen van een 'risicokaart' kan de speler ontsnappen van een gevaarlijke getallengrens. De speler moet met de beide dobbelstenen gooien. Werpt de speler in totaal 7 of meer dan moet hij het geworpen getal bij de totaalsom bijtellen. Werpt de speler in totaal 6 of minder dan moet hij het geworpen getal van de totaalsom aftrekken.



voorbeeld

De totaalsom bedraagt 30. De volgende speler speelt een 'risicokaart' en werpt een 9 met de beide dobbelstenen. De totaalsom bedraagt nu 39 en de speler moet een fiche afgeven. Indien de speler een 5 zou hebben gegooid dan zou de totaalsom op 25 zijn teruggevallen. De volgende speler zou dan het spel verder hebben gezet met een totaalsom van 25.

Schnuff

Deze kaart mag alleen worden gespeeld als de totaalsom exact op 30, 60 of 90 staat. De speler die de 'schnuffkaart' speelt is gered.

De andere spelers daarentegen moeten elk met de beide dobbelstenen gooien en het aantal fiches, afhankelijk van de getallengrens, afgeven met uitzondering van die speler die het kleinste getal heeft gegooid.

Daarna gaat het spel gewoon verder met de bereikte getallengrens 30, 60 of 90 maar wel met dit belangrijke onderscheid dat de volgende speler die de grens 30 of 60 overschrijdt geen fiches moet afgeven.

Als de 'schnuffkaart' bij de getallengrens 90 wordt gespeeld dan eindigt deze ronde na het gooien met de dobbelstenen en het betalen van de fiches. Als de 'schnuffkaart' wordt gespeeld wanneer er nog maar twee spelers overblijven, dan moet de tegenspeler gooien met de dobbelstenen. Gooit hij in totaal 7 of meer dan moet hij het aantal fiches (afhankelijk van de getallengrens) afgeven. Gooit hij in totaal 6 of minder dan moet hij niets betalen.



Uitvallen

Van zodra een speler zijn laatste fiche heeft ingezet, valt hij uit het spel. De overige spelers spelen verder. Wanneer een speler herhaaldelijk vergeet een kaart bij te trekken, kan het zijn dat hij maar met één kaart verder speelt. Vergeet hij na het uitspelen van deze kaart ook nog om een kaart bij te trekken dan valt hij eveneens uit het spel.

Afneemstapel opgebruikt

Van zodra de afneemstapel is opgebruikt, neemt de speler die de laatste kaart heeft genomen de aflegstapel en legt deze verdekt als nieuwe afneemstapel klaar.

Einde van het spel

Het spel wordt voortgezet zolang er nog twee spelers zijn die over fiches beschikken. De speler die als laatste nog over fiches beschikt, is de winnaar van dit spel.

Het spel kan ook worden ingekort door het spel te laten eindigen op het moment dat een speler al zijn fiches heeft verloren. Winnaar van het spel is dan die speler die nog over de meeste fiches beschikt.

