



Snapshot  
Rüdiger DORN  
Kosmos, 2011  
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

## Spelidee en doel van het spel

De spelers wedijveren met elkaar in een razendsnelle competitie. Iedere speler heeft een eigen schietschijf en een set opdrachtkaarten. De opdrachtkaarten geven aan waarheen hij zijn schijf moet schieten. Vaak zal hij de schijf van een medespeler moeten raken, maar soms moet hij ook een bepaald actieveld bereiken. Elk van deze actievelen heeft een bepaalde eigenschap die men kan benutten.

De speler die zijn acht opdrachtkaarten heeft vervuld, van iedere kleur precies 2 glitterstenen heeft verzameld en zijn schijf als eerste op het startveld schiet, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 8 hoekklemmen
- ⇒ 4 zijklemmen

- ⇒ 1 muurstaaf
- ⇒ 12 bonusstenen
- ⇒ 4 hindernissen

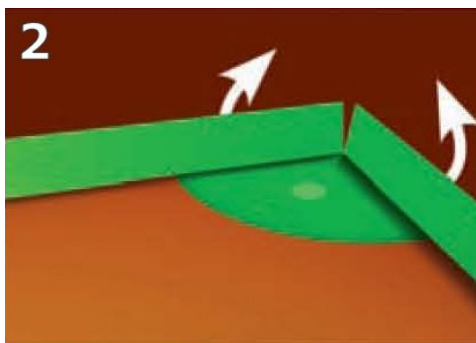
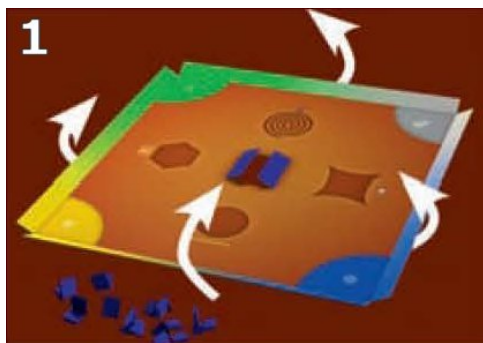
- ⇒ 6 schietschijven
- ⇒ 48 opdrachtkaarten  
(6 sets met telkens 8 kaarten)

- ⇒ 36 glitterstenen  
(telkens 12 in de kleuren groen, blauw en geel)

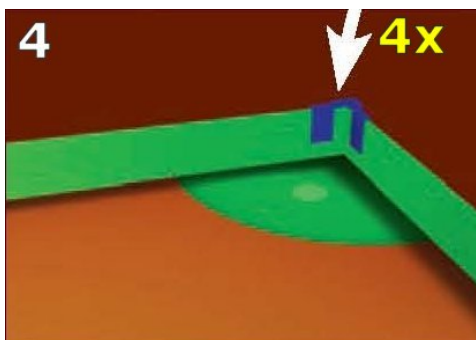
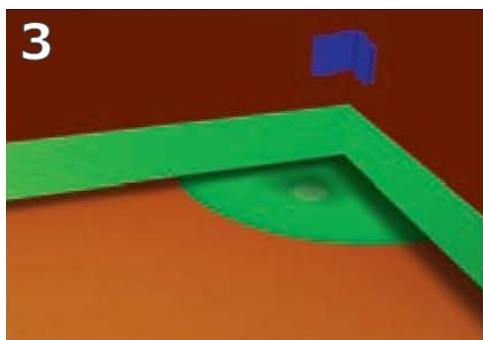


## Spelvoorbereiding

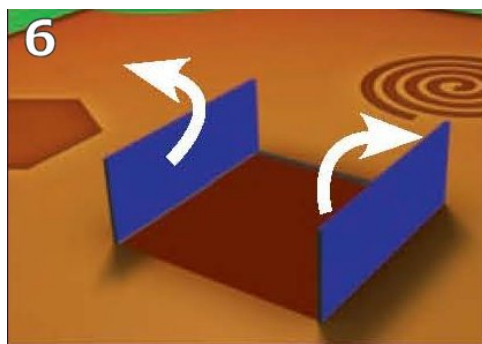
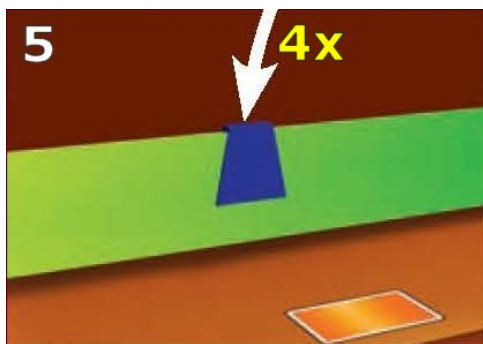
- ⇒ Voor het eerste spel worden de verschillende onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons gehaald.
- ⇒ De spelarena wordt samengesteld:



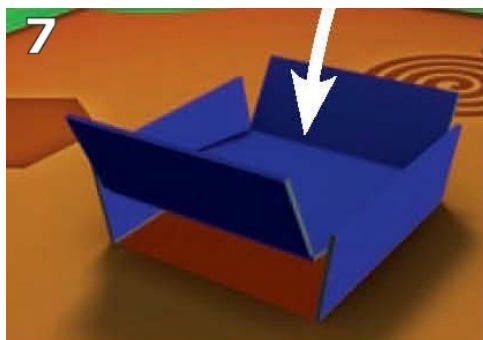
De zijdelen worden opgeklapt.



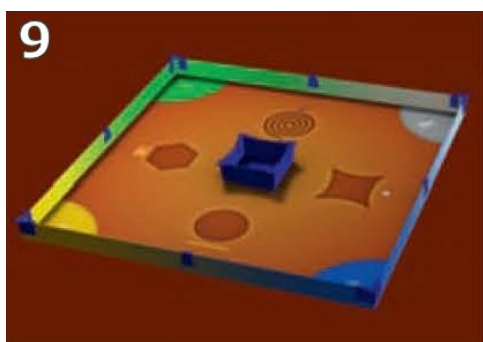
De hoekklemmen worden bevestigd.



De zijkleppen worden bevestigd en het middenstuk wordt opgeklapt.



De inlegbodem wordt geplaatst en de hoekkleppen worden bevestigd.



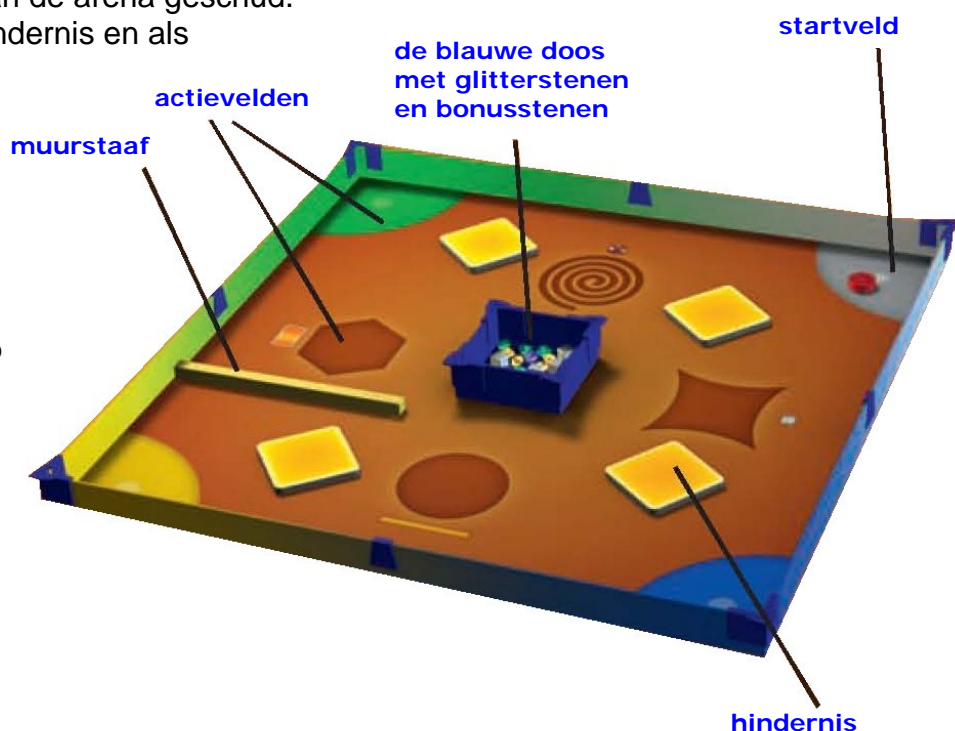
**KLAAR !**

⇒ De glitterstenen en de bonusstenen worden in de blauwe doos in het midden van de arena geschud. Ze wordt gebruikt als extra hindernis en als opslagplaats.

⇒ De muurstaaf wordt zo gelegd dat een staafeinde een zijde naar keuze raakt (zie afbeelding).

⇒ De hindernissen worden over het speelvlak verdeeld. Ze mogen in het begin niet op een actieveld worden gelegd.

⇒ Iedere speler neemt een schietschijf en legt die voor zich neer. Schijven die niet meespelen worden als extra hindernis op het speelvlak gelegd (niet op de actievelden en niet op het startveld).



- ⇒ Iedere speler ontvangt de 8 opdrachtkaarten waarvan de rugzijde overeenstemt met zijn gekozen kleur van schietschijf. Elke speler mixt zijn kaarten zeer grondig en legt ze als verdeckte stapel voor zich neer.
- ⇒ Daarna leggen alle spelers de bovenste kaart van hun stapel bloot en kennen op deze manier hun eerste doel.
- ⇒ De jongste speler legt zijn schietschijf op het startveld en begint.

## Spelverloop

De speler die aan de beurt is, voert de volgende handelingen, in de aangegeven volgorde, uit:

1. **Eigen schijf schieten.**
2. **Eventueel de opdrachtkaart vervullen en een nieuwe opdrachtkaart blootleggen.**
3. **In het geval een schijf een actieveld raakt, de actie uitvoeren.**

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

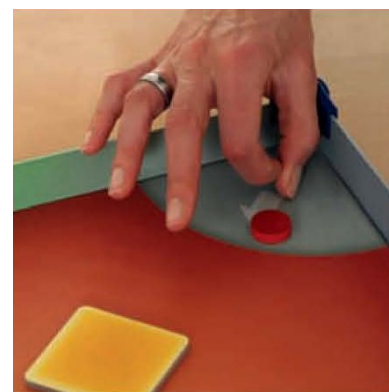
### ① Eigen schijf schieten

- De speler, die aan beurt is, schiet zijn schijf met zijn vinger. Met welke vinger hij schiet, bepaalt hij zelf. De schijf moet echter correct worden geschoten, enkel schuiven is niet toegelaten.

#### **TIP**

*In de eerste ronde legt iedere speler, die aan de beurt is, zijn schijf waarmee hij moet schieten op het startveld. Hij mag de schijf op de pijl zetten maar dit moet niet.*

- In de volgende rondes schiet de speler de schijf steeds verder vanuit de positie waarop de schijf zich bevindt.
- Als de schijf direct tegen de rand of tegen de muurstaaf ligt, mag de speler de schijf een beetje verplaatsen om beter te kunnen schieten.
- De speler heeft in zijn speelbeurt maar één schietpoging.



### ② Opdrachtkaart vervullen en nieuwe opdrachtkaart blootleggen

- Als op de opdrachtkaart een schijf is afgebeeld, moet de speler in zijn beurt deze schijf met zijn eigen schijf raken.
- Als op de opdrachtkaart een actieveld is afgebeeld, moet de speler zijn schijf zo schieten dat deze schijf zich aan het einde van zijn beurt op het afgebeelde veld bevindt of minstens de rand van dit veld raakt.



#### **BELANGRIJK**

*Opdrachtkaarten kunnen alleen worden vervuld door de speler die aan de beurt is !*

- Vervulde opdrachtkaarten worden terug in de doos gelegd. Als er voor de speler geen blootgelegde opdrachtkaart ligt, legt hij de volgende kaart van zijn stapel bloot.
- Als de speler de opdracht niet kan vervullen, moet hij dit opnieuw proberen in zijn volgende speelbeurt.

### ③ Actieveld uitvoeren

Als de schijf van een speler aan het einde van zijn speelbeurt op een actieveld ligt of dit actieveld raakt, moet de speler de bijbehorende actie uitvoeren.

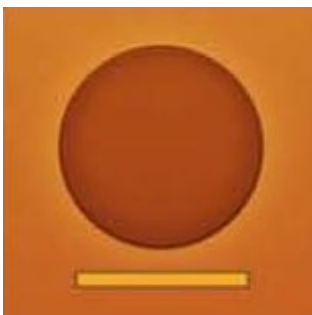


### De volgende actievelen zijn aanwezig:

De speler legt een volgende opdrachtkaart bloot en heeft nu twee opdrachten die hij in een volgorde naar keuze mag vervullen. Landt de speler opnieuw op dit veld legt hij nog een derde opdrachtkaart bloot ... enzovoort.



De speler neemt een bonussteen uit de blauwe doos en legt die voor zich neer. Deze bonussteen mag hij op gelijk welk moment tijdens zijn speelbeurt inzetten om onmiddellijk opnieuw aan de beurt te komen. Dit is ook in dezelfde zet mogelijk waarin hij de bonussteen ontvangt. Ingezette bonusstenen worden terug in de blauwe doos gelegd. Het is toegelaten **tot twee bonusstenen in één speelbeurt** in te zetten.



De speler neemt de muurstaaf en legt die zo dat het einde van de staaf grenst aan een zijkant. Hierbij mogen uiteraard schijven en hindernissen niet worden verschoven of overdekt.



De speler moet een **glittersteen** uit zijn voorraad terug in de blauwe doos leggen. Als hij geen glittersteen heeft, verliest hij niets.

#### **TIP**

*Als een speler tegen het einde van het spel te veel glitterstenen van een kleur heeft, kan hij deze stenen op deze manier kwijtraken !*



De speler neemt één van de glitterstenen in de kleur van het hoekveld uit de blauwe doos. Als de schijf het actievelen binnen de grenzen van het hoekveld raakt, ontvangt de speler **twee** glitterstenen van deze kleur.



Als een schijf tijdens het spel op het startveld landt, gebeurt er verder niets. Dit startveld is tegelijkertijd ook het doelveld. Om het spel te kunnen beëindigen, moet een speler zijn schijf op het doelveld schieten.

Als een eigen schijf of een schijf van een tegenstander uit de spelarena wordt geschoten, wordt ze door zijn bezitter terug op het startveld gelegd. Als er meerdere spelers zijn getroffen, begint de speler die aan de beurt is. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

## Einde van het spel

Als een speler zijn 8 opdrachtkaarten heeft vervuld en precies twee glitterstenen van iedere kleur heeft, moet hij nu nog het startveld (doelveld) bereiken. Bevindt zijn schijf zich na zijn speelbeurt op het startveld of raakt zijn schijf het startveld dan wint hij het spel.

## Nog enkele belangrijke regels

- Als een schijf zich op een actieveld bevindt en deze schijf in dezelfde beurt opnieuw op dit actieveld landt, wordt de actie niet uitgevoerd. De schijf moet minstens één speelbeurt het actieveld hebben verlaten.
- Als de schijf van een speler, die al zijn opdrachtkaarten heeft vervuld en van iedere kleur twee glitterstenen heeft, uit de spelarena vliegt, moet hij in zijn volgende speelbeurt weer vanaf het startveld zijn schijf wegschieten en pas in de daaropvolgende speelbeurt terug op het startveld proberen te landen. Dat kost hem dus twee speelbeurten: ten eerste uit het startveld verdwijnen en ten tweede terug op het startveld landen.
- Als een schijf toevallig op zijn kant staat, wordt deze schijf door zijn bezitter op deze plaats terug neergelegd. Als deze schijf een actieveld raakt, wordt de actie uitgevoerd.
- Als de schijf op een hindernis landt, blijft ze vooreerst op deze plaats liggen. Als de schijf aan het begin van zijn speelbeurt nog steeds op de hindernis ligt, schiet hij vanaf deze plaats verder.
- Als het zou gebeuren dat een speler een bonussteen of een glittersteen uit de blauwe doos mag nemen die daar niet meer voorhanden is, mag hij deze steen wegnemen van een tegenstander.

### Overigens

*Het is daarom nog geen nadeel als een speler in de eerste ronde een opdrachtkaart met een schijf voor zich heeft liggen die zich nog niet in de spelarena bevindt. De speler kan dan proberen om een glittersteen te bemachtigen of op een actieveld te landen waarmee hij een bonussteen kan verwerven.*

