

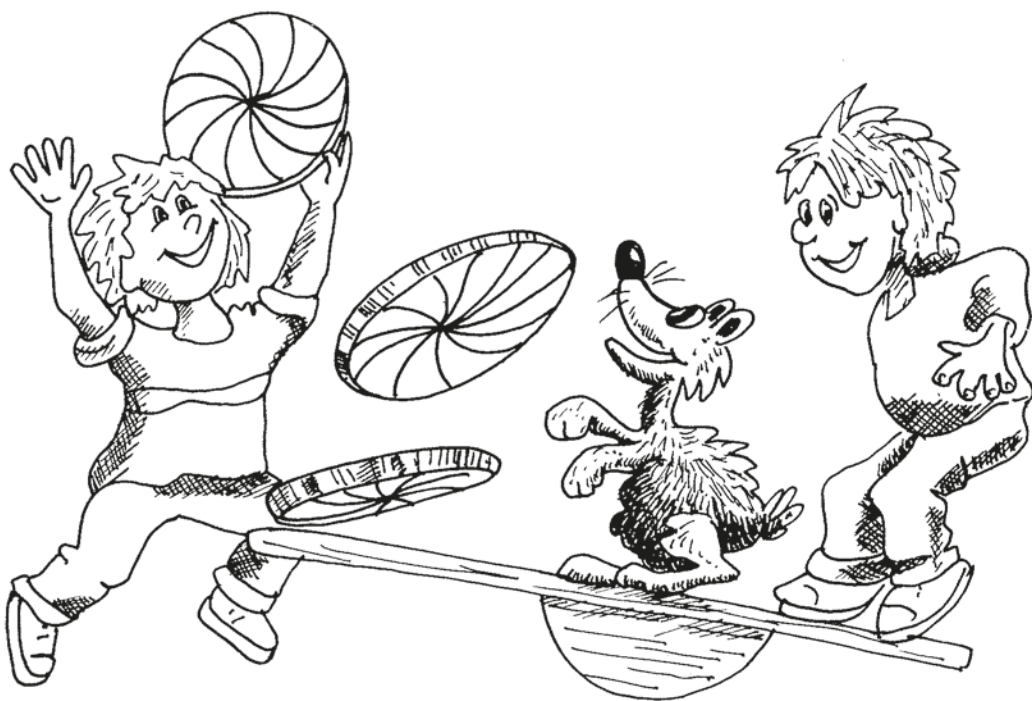
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Schnapp

Nr. 4368



HABA®

Copyright Habermass-Spiele Rodach 1994

Schnapp

Ein Aktionsspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

Spieldauer: 15-20 Minuten

Spielautor: Heinz Meister

Grafik: Doris Matthäus

Spielinhalt:

1 Wippe
24 Spielsteine in 4 Farben

Spielziel:

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus. Wenn man die verdeckt liegenden Steine hochschießt, drehen sie sich in der Luft und man sieht die Farbe. Der Spieler, der die Farbe hat, muß nun schnell reagieren und den Stein auffangen.

Spielvorbereitung:

Am besten spielt man am Boden oder mit Tischdecke am Tisch.

Wippe in die Mitte

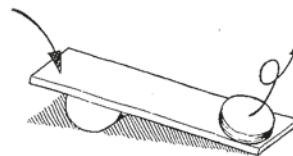
Die Wippe wird in die Mitte gestellt, möglichst mit gleichem Abstand zu jedem Spieler.

Um ein gewisses Geschick für die Wippe zu bekommen, sollten alle vorher ein paar Steine hochschießen und auffangen. Der Stein sollte möglichst gerade 60 bis 80 cm hoch in die Luft geschossen werden.

Bevor das Spiel beginnt, einigt man sich, ob jeder reihum oder ein Spieler das Schießen während der Spielrunde übernimmt.

Steine mischen und bereitlegen

Jeder Spieler wählt eine der vier Farben aus. Bei 2 oder 3 Spielern werden die restlichen Farben zurück in die Schachtel gelegt. Nun werden alle Steine der Mitspieler mit der Farbseite nach unten gut vermischt und verdeckt neben die Wippe gelegt.



Spielablauf:

Der Spieler, der die Steine hochschießt, legt nun einen Stein verdeckt auf die längere Seite der Wippe. Wenn der Stein hochgeschossen wird, dreht er sich in der Luft.

Stein hochschleudern eigenen Stein fangen fremden Stein gefangen:

Der Spieler, der nun seine Farbe erkennt, muß ihn schnappen. Wird er dabei von anderen Spielern behindert, bekommt er trotzdem den Stein, auch wenn er ihn nicht schnappt. Fängt ein anderer den Stein, muß er ihn an den Spieler dieser Farbe abgeben.

Stein nicht gefangen:

Schnappt ein Spieler seinen eigenen Stein nicht, wird er zurück in die Schachtel gelegt.

Stein zu niedrig geschleudert:

Wird ein Stein zu niedrig geschleudert, so daß er nicht gefangen werden kann, mischt man ihn wieder verdeckt unter die bereitliegenden Steine.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler vier Steine seiner Farbe gefangen hat.

Die anderen können weiterspielen, bis der zweite und dritte Sieger feststeht.

Variante für zwei (oder drei) Spieler:

Es wird eine Farbe mehr, als Spieler teilnehmen, ausgewählt. Steine dieser Zusatzfarbe dürfen von allen geschnappt werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn einer sieben (sechs) Steine (der eigenen + der Zusatzfarbe) gesammelt hat.

Snap

An action game for for 2 to 4 players ages 6 years and up.

Duration of the game: 15 to 20 minutes

Author of the game: Heinz Meister

Design: Doris Matthäus

Contents of the game:

1 seesaw

24 game stones in 4 colours

Object of the game:

Each player selects a colour. The game stones are catapulted in an upside down position into the air, thus making the colour of the stone visible. The player who has chosen the very colour, must react quickly and catch the stone.

Preparation of the game:

This game is played best either on the floor or on a table with table cloth.

Seesaw in the middle

The seesaw is placed in the centre, the distance between seesaw and the players should be about the same.

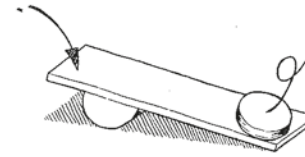
To get a certain skill handling the seesaw all players should catapult a couple of stones and catch them.

The catapulting should be performed as straight as possible, at a height of 60 to 80 cm.

Before the game begins the players decide whether they take turns in catapulting or one player operates the seesaw during the game.

Shuffle the stones and place next to the seesaw

Each player selects one out of four colours. When played with 2 or 3 players, the colours not needed are put back in the box. Now all the pieces are shuffled colours face down, and placed next to the seesaw.



How to play the game:

The player catapulting the stones places one stone face down on the longer end of the seesaw. The stone spins while it is catapulted.

Catapult stone and snap it Snapped a different stone:

The player recognising his colour must catch it. When he is blocked up by another player he still gets his stone, even when not catching it. If the stone is caught by another player, it is returned to the player who has chosen its colour.

Missed the stone:

A player who does not succeed catching his stone has to put it back into the box.

Not catapulted high enough:

A stone not catapulted high enough to be caught is added face down again to the others next to the seesaw.

End of the game:

The game is finished, when a player has caught 4 stones of his colour.

The other players may continue playing until the second and third winner have been determined.

Game variation for two (or three) players:

One colour is chosen in addition to the colours of the players. Stones of this additional colour may be caught by all players. The game is finished when one player has caught seven (six) stones (of the own and the additional colour).

Attrape

Un jeu de réflexes pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.
Durée de la partie: 15 à 20 mn.

Contenu:

1 bascule
24 pions (6 de chaque couleur)

But du jeu:

Chaque joueur choisit une couleur. Un jeton posé initialement à l'envers est projeté en l'air et, tandis qu'il tourne, on distingue sa couleur. Le joueur à la couleur concernée doit réagir très vite et essayer d'attraper le jeton en l'air.

Au préalable:

On joue soit au sol, soit sur une table recouverte d'une nappe.

Bascule au centre

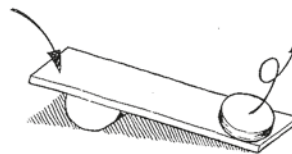
On place la bascule au centre, de sorte que la distance entre elle et les joueurs soit à peu près la même pour tous.

Avant de commencer, chacun devrait s'exercer à projeter en l'air et à rattraper quelques jetons, le mieux étant de les envoyer à la verticale jusqu'à 60 ou 80 cm de hauteur.

On se met d'accord pour savoir si on lance les jetons à tour de rôle ou si une seule personne s'en charge tout au long de la partie.

Mélanger les jetons

Chacun choisit une des quatre couleurs. Lorsqu'on ne joue qu'à 2 ou 3, on laisse de côté les jetons superflus. On mélange les jetons, face colorée vers le bas, et on les pose à côté de la bascule.



Déroulement de la partie:

Le lanceur pose un jeton sur l'extrémité longue de la bascule. Une fois projeté, celui-ci tourne en l'air.

Projeter le jeton

Attraper son jeton Autre jeton

Le joueur qui reconnaît sa couleur doit à présent essayer de l'attraper. S'il est gêné par les autres joueurs et ne parvient pas à l'attraper, ou si un autre joueur l'attrape, il obtient quand même son jeton.

Jeton manqué

Lorsqu'un joueur ne parvient pas à attraper son jeton, ce dernier est retiré du jeu et remis dans la boîte.

Lancer manqué

Un jeton lancé trop bas pour pouvoir être attrapé est remis en jeu parmi les autres à côté de la bascule et l'ensemble est mélangé à nouveau.

Fin de la partie:

La partie est terminée dès qu'un joueur a attrapé les quatre jetons de sa couleur.

Variante pour deux (ou trois) joueurs:

On choisit une couleur en plus par rapport au nombre de joueurs. Tous les joueurs ont le droit d'attraper les pions de cette couleur. Le premier à attraper sept (six) pions (sa couleur + la couleur supplémentaire) remporte la partie.

L'acchiappatappi

Gioco d'azione per 2-4 giocatori dai sei anni in poi.

Durata del gioco: 15 -20 minuti.

Autore del gioco: Heinz Meister

Grafica: Doris Matthäus

Contenuto del gioco:

1 lancia-tappi

24 tappi di 4 colori

Obiettivo del gioco:

ogni giocatore sceglie un colore. I tappi vengono posti sul lancia-tappi con il colore rivolto verso il basso, così che non lo si riconosce. Quando il tappo viene lanciato, si gira in volo ed il colore è allora riconoscibile. Il giocatore che ha scelto quel colore deve dunque reagire con sveltezza e acchiappare il suo tappo.

Preparazione del gioco:

la cosa migliore è giocare su un tavolo o su una grande coperta sul pavimento.

lancia-tappi nel centro

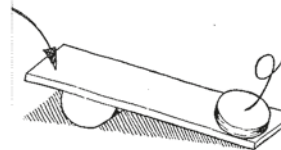
Il lancia-tappi va posto nel centro ad equa distanza da ogni giocatore.

Per sviluppare una certa abilità nel gioco potete fare precedentemente dei tiri di prova e provare ad acchiappare i tappi. Il tappo dovrebbe essere possibilmente lanciato nell'aria ad un'altezza di 60, 80 cm.

Prima di iniziare il gioco bisogna mettersi d'accordo se ognuno a turno fa un lancio o se i lanci vanno affidati allo stesso giocatore per tutta la durata del gioco.

mischiare e preparare i tappi

Ogni giocatore sceglie uno dei quattro colori. Se ci sono solo 2 o 3 giocatori, i colori rimanenti vanno rimessi nella scatola. Quindi tutti i tappi dei giocatori vanno messi sul piano di gioco con il lato colorato rivolto verso il basso e vanno mischiati perbene e posti affianco al lancia-tappi.



Svolgimento del gioco:

il giocatore che lancia i tappi mette questi sul lato più lungo del lancia-tappi. Quando il tappo viene lanciato si gira in volo.

**lanciare il tappo
prendere il
tappo del
proprio colore
prendere il
tappo del colore
non proprio**

Il giocatore, che dunque può adesso riconoscere il proprio colore, deve acchiappare il tappo. Se gli altri giocatori lo ostacolano durante l'azione egli ha diritto a prendersi il tappo anche se non lo ha acchiappato. Se è un altro giocatore a prendelo deve cederlo al giocatore del colore del tappo. Se un giocatore non riesce a prendere il tappo del suo colore, allora il tappo va rimesso nella scatola.

**il tappo non
viene preso**

Se un tappo viene lanciato troppo basso, così che non può essere preso, lo si rimischia, rivolto verso il basso, insieme ai tappi pronti per il lancio.

**tappo lanciato
troppo basso**

Fine del gioco:

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto 4 tappi del proprio colore.

Gli altri giocatori possono continuare il gioco per stabilire il secondo ed il terzo posto.

Variante per due o tre giocatori:

va scelto un colore di più rispetto al numero dei partecipanti al gioco. I tappi di questo colore aggiuntivo possono essere acchiappati da tutti i giocatori. Il gioco, in tal caso, termina quando un giocatore ha raccolto sette (sei) tappi del proprio colore più quelli del colore supplementare.

SNAP-hem!

Een actiespel voor 2 - 4 spelers vanaf 6 jaar.

Duur van het spel : 15 - 20 minuten.

Auteur van het spel : Heinz Meister.

Grafiek : Doris Mattäus.

Inhoud van het spel:

1 wip

24 stenen in 4 kleuren

Doel van het spel:

Iedere speler kiest één kleur. Wanneer men de naar onder gedraaide steen met de wip naar boven schiet en deze steen in de lucht is, zo ziet men welke kleur aan de onderkant is. De speler die deze kleur gekozen had moet nu gauw reageren en de steen nog in de lucht opvangen.

Vorbereiding van het spel:

De gemakkelijkste manier van spelen is, ofwel op de grond, ofwel aan tafel maar dan met een tafelkleed.

Wip in het midden.

De wip wordt in het midden gelegd met een gelijke afstand tot iedere speler.

Om te oefenen, mag iedere speler vooraf enkele steentjes met de wip naar boven schieten en weer opvangen. De steen zou ongeveer 60 tot 80 cm. vertikaal in de lucht moeten stijgen.

Alvorens men begint, wordt afgesproken of iedere speler om de beurt zelf met de wip schiet of slechts één speler per ronde dit doet.

Stenen mengen en klaarleggen.

Iedere speler kiest één van de vier kleuren. Zijn er maar 2 of 3 spelers dan worden de overige stenen terug in de doos gelegd. Nu worden alle stenen van alle medespelers met de "kleurkant" naar beneden, goed gemengd en naast de wip gelegd.

Verloop van het spel:

De speler die aan de beurt is, legt een steen zonder de kleurkant te laten zien op de langste zijde van de wip en drukt dan op de korte zijde. De steen draait zich dan in de lucht.

Steen naar boven schieten. Eigen steen opvangen. Vreemde steen opvangen :

De speler die nu zijn kleur ontdekt, moet de steen opvangen. Wordt hij bij het opvangen door andere spelers gestoord dan krijgt hij de steen onmiddellijk, ook al heeft hij de steen niet opgevangen. Heeft een andere speler de steen opgevangen dan moet deze hem aan de speler met de juiste kleur afgeven.

Steen niet opvangen :

Heeft een speler zijn eigen steen niet kunnen opvangen, dan wordt deze steen in de doos weggelegd.

Steen te laag geschoten :

Wordt een steen te laag geschoten en daardoor niet opgevangen, dan legt men deze steen met de kleurkant naar beneden terug naast de wip en mengt men nog eens goed.

Einde van het spel:

Het spel is ten einde wanneer een speler 4 stenen met zijn eigen kleur opgevangen heeft.

De andere spelers kunnen verder spelen tot dat de tweede en de derde winnaar vast stan.

Spelvariatie voor twee (of drie) spelers:

Er wordt één kleur meer, als het aantal spelers uit gekozen. De stenen met deze extra kleur mogen door iedere speler opgevangen worden. Het spel is dan ten einde wanneer een speler zeven (zes) stenen (van zijn eigen kleur + van de bijkomende kleur) verzameld heeft.