

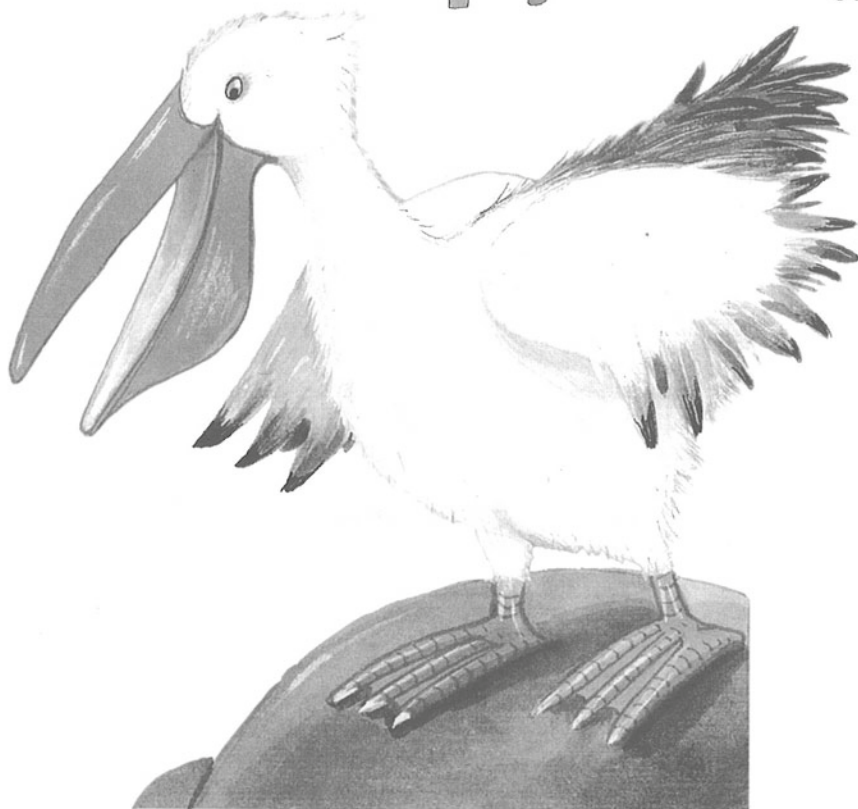
# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

# Schnapp zu!

4423



**HABA®**

Copyright Habermas-Spiele Bad Rodach 2001

# Schnapp zu!

Ein Ratespiel für 2 - 4 Kinder **ab** 4 Jahren.

**Spielidee:** Susanne Armbruster

**Illustration:** Sabine Lohf

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Der hungrige Pelikan ist auf der Suche nach leckeren Fischen. Er schnappt sie sich aus dem Wasser, aus dem Eimer, aus dem Netz des Fischers und sogar aus dem Fischerboot.

## Spielinhalt:

1 Pelikan

40 Fische

16 Plättchen (je 4 x Boot, Eimer, Netz, Schwimmreifen)

1 Spielplan

1 Augenwürfel

**Kurzanleitung:**  
Fische sammeln

## Spielziel:

Welches Kind ergattert durch gewitztes Raten die meisten Fische?

Spielplan,  
Pelikan, Würfel,  
Fische,  
4 verschiedene  
Plättchen

## Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche. Der **Pelikan**, der **Würfel** und die **Fische** werden daneben gelegt.

Jedes Kind erhält **vier verschiedene Plättchen** (Boot, Eimer, Netze, Schwimmreifen). Seht euch den Spielplan an: Auch dort sind diese vier Motive an vier verschiedenen Orten zu sehen.

Fische auf Orte  
verteilen

Das Kind, das zuletzt Fischstäbchen gegessen hat, darf beginnen. Es nimmt **einen Fisch** und legt ihn auf einem der vier Orte ab. Das im Uhrzeigersinn folgende Kind legt zwei Fische auf den zweiten Ort, das dritte drei auf den dritten, das vierte Kind vier auf den vierten Ort.

Kind 1 =  
Pelikankind:  
Pelikan nehmen,  
alle anderen:  
raten/Plättchen  
verdeckt ablegen,  
Pelikankind:  
Pelikan setzen

## Spielablauf:

Das nun folgende Kind darf zuerst das Pelikankind sein: Es nimmt sich den **Pelikan** und überlegt, an welchem Ort der Vogel gleich zum Fischen landen soll.

Dies sollen die anderen Kinder erraten. Dazu nehmen sie **ihre Plättchen** in die Hand. Jedes der Kinder entscheidet sich für einen Ort und legt das entsprechende **Plättchen verdeckt** vor sich ab.

Ist das geschehen, so ist das Pelikankind wieder an der Reihe und stellt den Pelikan auf einen der vier Orte (z. B. das Boot).

Plättchen  
aufdecken:  
Falsch geraten?

Nun decken die anderen Kinder ihre Plättchen auf und vergleichen:

Pelikankind  
bekommt Fische

- **Kein Kind hat den Ort (z. B. Boot) erraten, auf dem der Pelikan nun steht:**  
Das Pelikankind darf sich alle dort liegenden Fische nehmen. Außerdem stellt es den Pelikan wieder vor sich ab.

Richtig geraten?  
Ratekind/-er  
bekommen  
Fische

- **Ein Kind hat den Ort erraten, auf dem der Pelikan gerade steht:**  
Zur Belohnung bekommt es alle dort liegenden Fische. Das Kind, das den Pelikan gesetzt hat, bekommt leider nichts. Es nimmt den **Pelikan** und gibt ihn an das im Uhrzeigersinn folgende Kind **weiter**.

Fische  
gleichmäßig  
aufteilen

- **Mehrere Kinder haben den Ort erraten, auf dem der Pelikan gerade steht?**  
Die dort liegenden Fische werden so **unter diesen Kindern verteilt**, dass jedes Kind **dieselbe Anzahl** erhält.

**Beispiel:**

*Zwei Fische liegen auf dem Ort, den genau zwei Kinder erraten haben. Jedes dieser Kinder bekommt einen Fisch.*

- **Bleiben Fische übrig**, weil z. B. die Anzahl der Fische ungerade oder nicht vollständig teilbar ist? Diese Fische bleiben liegen.

**Beispiel:**

*Drei Fische liegen auf dem Ort, den genau zwei Kinder erraten haben. Jedes dieser Kinder bekommt einen Fisch. Ein Fisch bleibt liegen.*

**Achtung:** Ist die Anzahl der dort liegenden Fische **geringer als die Anzahl** der Kinder, die richtig getippt haben? Dann werden **keine Fische** verteilt. Sie bleiben liegen.

**Das Pelikankind** bekommt leider nichts. Es nimmt den Pelikan und gibt ihn an das im Uhrzeigersinn folgende Kind weiter.

Pelikankind:  
würfeln, Fische  
auf leeren Ort  
legen

Anschließend würfelt das neue Pelikankind **einmal**. Es nimmt die entsprechende Anzahl Fische aus dem neben dem Spielplan liegenden Vorrat und legt sie auf den gerade abgeräumten Ort.

- Auch wenn dort noch Fische übrig sind (s.o.), wird gewürfelt und aufgefüllt.
- Wenn die erwürfelte Augenzahl höher ist als die Anzahl der vorrätigen Fische, werden alle verbleibenden Fische abgelegt. Überzählige Würfelaugen verfallen.

15 Fische/die  
meisten Fische =  
Sieg

**Das Spiel endet, ...**

... sobald das erste Kind **15 Fische** gesammelt hat und so das Spiel gewinnt.

... sobald kein einziger Fisch mehr auf den leer geräumten Ort gelegt werden kann. Dann gewinnt, wer die meisten Fische sammeln konnte.

Soll Pelikan  
immer Fische  
bekommen?

**Spielvarianten:**

- **Wenn die Kinder finden, dass der Pelikan immer Fische abbekommen sollte, wird folgendermaßen gespielt:**  
Wenn ein oder mehrere Kinder richtig getippt haben, werden die Fische unter ihnen **und dem Kind, das den Pelikan gesetzt hat**, aufgeteilt.

- **Das Spiel wird taktischer**, wenn die Weitergabe des Pelikans von der Anzahl der geschnappten Fische abhängig ist: Hat sich das Kind, das den Pelikan gesetzt hat, **einen, zwei oder drei Fische** schnappen können, so bleibt er, wie auch im Grundspiel beschrieben, beim selben Kind.

Konnte sich das Kind jedoch **vier oder mehr Fische** nehmen, muss der Pelikan an das im Uhrzeigersinn folgende Kind weitergegeben werden.



# Snap'n grab

A guessing game for 2 - 4 players aged 4+.

**Author:** Susanne Armbruster

**Illustrations:** Sabine Lohf

**Length of the game:** 15 minutes approx.

The hungry pelican is searching for tasty fish. It snaps the fish out of the water, the bucket, the fishing-net and even the fishing boat.

## Contents:

- 1 pelican
- 40 fish
- 16 little tiles (4 of each: the boat, the bucket, the net and the swimming-belt)
- 1 game board
- 1 dice

## Aim of the game:

Who will be especially sly at guessing and thus gather most fish?

## Preparation of the game:

Put the game board into the centre of the table. Get the **pelican**, the **dice** and the **fish** ready next to the game board.

Each player gets **four different tiles**, (a boat, a bucket, a net and a swimming belt).

Look at the game board. There you will see four places marked with these four items.

The player who has eaten fish fingers most recently starts the game. They take a **fish** and put it on one of the four places. The next player in a clockwise direction puts two fish on the second place, the third player three fish on the third and the fourth player four fish on the fourth place.

## How to play:

The next player in turn can be the first pelican kid: He/she takes the **pelican** and thinks about a place where the pelican might land and fish.

The other players have to try to guess where this will be. They take **their little tiles** in their hands. Then having decided where the pelican might land, they place the corresponding **tile face down** in front of them.

pelican kid: place pelican uncover tiles,

wrong guess: pelican kid gets fish

right guess: player(s) in question get fish

distribute fish in equal parts

pelican kid: throw the dice,

fish on emptied place

15 fish/ most fish = victory

Then the pelican kid puts the pelican on one of the four places (e.g. the boat).

The other players uncover their tiles and compare.

- **If nobody has guessed the correct place (e.g. the boat)**, the pelican kid takes the fish lying there and puts the pelican again in front of him/her.

- **If a player has guessed correctly** where the pelican is standing at that moment, they take all the fish lying there as a reward. The pelican child unfortunately doesn't get anything and passes the **pelican** on to the next player in a clockwise direction.

- **If more than one player guesses correctly**, the fish are **distributed equally amongst them**.

*Example:*

*Two fish are lying on the place which was guessed by two players, so each one gets a fish.*

- If there is an odd number of fish or they can't be distributed equally, the **remaining fish** stay there.

*Example:*

*Three fish are on a place and two players guessed correctly, so each one takes a fish and the remaining fish stays there.*

**Watch out:** If the number of fish on the place is **less than the number of players** who guessed correctly, **nobody gets anything**: the fish stay where they are.

The **pelican kid** unfortunately doesn't get anything and passes the pelican on to the next player, in a clockwise direction.

Then the new pelican kid throws **the dice once** and takes the corresponding number of fish from the provisions next to the game board and puts them on the place which just has been emptied.

- Although there may be fish left on a place (see above), the dice is thrown and the number of fish is put there.
- If the number on the dice is higher than the number of available fish, only those available are put there. Remaining dots don't count.

## The game ends, ...

... as soon as the first player has gathered **15 fish**, thereby winning the game.

... as soon as no single fish can be put on the emptied place. Then it's the player with the most fish who wins the game.

Short instruction: collect fish

game board, pelican, dice, fish, 4 different tiles

distribute fish on places

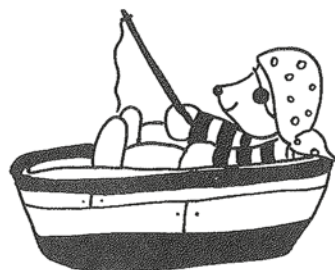
player 1 = pelican kid: take pelican, other players: guess, place tile face down



Should pelican  
always get fish?

### Game variants:

- You think that the pelican should always get fish as well? Then you play in the following way:  
If there are several players with the right guess the fish are split between them and the pelican kid.
- The game becomes more tactical, if the passing on of the pelican depends on the number of fish caught:  
If the player who has placed the pelican can snap up **one, two or three fish**, he/she keeps the pelican as described in the basic game.  
If, however, the player could snap up **four or more fish**, the pelican is passed on to the next player.



Règle résumée :  
ramasser des  
poissons

plateau de jeu,  
pélican, dé,  
4 jetons  
différents

répartir les  
poissons sur  
les motifs

joueur 1 =  
prend le pélican

autres joueurs :  
deviner,

Jeu Habermäß n° 4423

## Le pélican gourmand

Un jeu de devinettes, pour 2 à 4 joueurs, dès 4 ans.

**Idée :** Susanne Armbruster  
**Illustration :** Sabine Lohf  
**Durée d'une partie :** env. 15 minutes

Le pélican est affamé et il est à la recherche de délicieux poissons. Avec son grand bec, il en attrape partout : dans l'étang, dans le seau, dans le filet du pêcheur et même dans le bateau du pêcheur.

### Contenu :

1 pélican  
40 poissons  
16 jetons (4 x bateaux, 4 x seaux, 4 x filets, 4 x ceintures de natation)  
1 plateau de jeu  
1 dé

### But du jeu :

Quel joueur va être le plus malin pour trouver le bon endroit où va se poser le pélican et ainsi récupérer le plus possible de poissons ?

### Préparatifs :

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Poser le **pélican**, le **dé** et les **poissons** à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend **quatre jetons avec différents motifs** : un jeton avec le bateau, un avec le seau, un avec le filet et un avec la ceinture de natation.

Bien observer le plateau de jeu : on y retrouve ces quatre motifs. Le joueur qui a mangé en dernier du poisson pané a le droit de commencer. Il prend **un poisson** et le pose sur l'un des quatre motifs. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre pose deux poissons sur le second motif, le troisième joueur trois poissons sur le troisième motif et le quatrième joueur quatre sur le quatrième motif. Les autres poissons sont posés à côté du plateau de jeu.

### Déroulement du jeu :

Le joueur dont c'est à nouveau le tour est d'abord le **pélican** : il prend le pélican et pense à un endroit où l'oiseau va aller se poser pour pêcher des poissons.

Les autres joueurs doivent deviner cet endroit et, pour cela, il faut qu'ils prennent **leurs jetons**. Chaque joueur pense à un endroit et

poser un jeton en le retournant pose le **jeton** correspondant devant lui en le **retournant** pour qu'on ne voie pas le motif.

poser le pélican Une fois que tous les joueurs ont retourné leur jeton, c'est à nouveau au tour du joueur qui a le pélican. Il le pose alors sur l'un des quatre endroits (p. ex. le bateau).

montrer le jeton Les autres joueurs retournent leurs jetons et les comparent :

Malchance ?  
Le pélican ramasse les poissons

- **Aucun des joueurs n'a deviné le bon endroit** (p. ex. le bateau) où le pélican s'est posé : le joueur qui a le pélican ramasse tous les poissons qui se trouvent à cet endroit-là et pose le pélican à nouveau devant lui.

Bien deviné ?  
Le joueur ramasse les poissons

- **L'un des joueurs a deviné le bon endroit** où le pélican s'est posé ; en récompense, il ramasse tous les poissons qui s'y trouvent. Le joueur qui a posé le pélican ne récupère aucun poisson. Il **donne le pélican** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

distribuer les poissons Les poissons qui s'y trouvent sont **distribués entre ces joueurs** de manière à ce que chaque joueur ait le **même nombre** de poissons.

*Exemple :*

*Il y a deux poissons à l'endroit où le pélican est venu se poser, et deux des joueurs ont bien deviné. Chacun d'eux prend un poisson.*

- **Des poissons restent en trop** parce que le nombre de poissons est impair ou qu'il n'est pas entièrement divisible par le nombre de joueurs qui a deviné le bon endroit ? Ces poissons en trop ne sont pas distribués.

*Exemple :*

*Il y a trois poissons à l'endroit qui a été deviné par deux joueurs. Chacun des joueurs prend un poisson, un poisson reste sur place.*

**Attention :** si le nombre de poissons qui se trouve à cet endroit-là est **inférieur au nombre** de joueurs qui a deviné le bon endroit, **aucun des joueurs** ne ramasse de poissons : on les laisse tous sur place.

**Le joueur qui a le pélican** ne ramasse aucun poisson. Il donne le pélican au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

pélican : lancer le dé, Le nouveau joueur qui a le pélican lance le dé. Il prend le nombre de poissons correspondants aux points du dé dans le tas posé à

poser les poissons à l'endroit vidé

15 poissons/  
le plus grand nombre de poissons = victoire

Est-ce que le pélican doit récupérer des poissons à chaque fois ?

côté du plateau de jeu et les pose à l'endroit où ils viennent d'être ramassés.

- Même s'il y a encore des poissons à cet endroit-là (voir plus haut), il y posera le nombre de poissons correspondant au nombre de points du dé.
- Si le nombre sur lequel le dé est tombé est supérieur au nombre de poissons restant dans le tas, tous les poissons restants sont posés. Les points du dé en trop sont perdus.

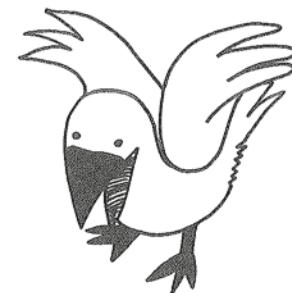
### La partie est terminée ...

... dès que le premier joueur a récupéré **15 poissons** : il gagne ainsi la partie.

... dès qu'il n'est plus possible de poser de poissons. Celui qui a pu récupérer le plus de poissons jusque là, gagne la partie.

### Variantes :

- **Si les joueurs sont d'accord pour que le pélican récupère des poissons à chaque fois, on jouera comme suit :** si un ou plusieurs joueurs ont deviné le bon endroit, les poissons sont distribués entre ces joueurs et celui qui a posé le pélican.
- **Le jeu demandera plus de tactique** si le pélican n'est passé au joueur suivant que d'après le nombre de poissons récupérés : Si le joueur qui a posé le pélican a pu ramasser **un, deux ou trois poissons**, il garde le pélican, comme décrit dans le jeu de base. Si le joueur a pu ramasser **quatre poissons ou plus**, le pélican doit être passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



# Slokop!

Een raadspel voor 2 – 4 kinderen vanaf 4 jaar.

**Spelidee:** Susanne Armbruster

**Illustraties:** Sabine Lohf

**Speelduur:** ca. 15 minuten

De hongerige pelikaan is op zoek naar lekkere vissen. Hij hapt ze uit het water, uit de emmer, uit het net van de visser en zelfs uit de vissersboot.

## Spelinhoud:

1 pelikaan

40 vissen

16 plankjes (elk 4x: boot, emmer, net, zwemband)

1 spelbord

1 dobbelsteen

Korte inleiding:  
vissen  
verzamelen

spelbord,  
pelikaan, dobbel-  
steen, vissen,  
4 verschillende  
plankjes

vissen over  
plekken verdelen

kind 1 =  
pelikanenkind:  
pelikaan pakken,  
alle anderen:  
raden / plankjes  
toegedekt  
neerleggen,  
pelikanenkind:  
pelikaan zetten

## Doel van het spel:

Welk kind vergaart door handig te raden de meeste vissen?

## Spelvoorbereiding:

Leg het spelbord in het midden van het speelveld. De **pelikaan**, de **dobbelsteen** en de **vissen** worden ernaast gelegd.

Ieder kind ontvangt vier **verschillende plankjes**: een boot-, een emmer-, een visnet- en een zwemband-plankje. Bekijk nu het spelbord: hier staan deze vier plaatjes op vier verschillende plekken afgebeeld.

Het kind dat als laatste vissticks heeft gegeten, mag beginnen. Het pakt **een vis** en legt hem op een van de vier plekken neer. Het kind dat kloksgewijs naast hem zit legt twee vissen op de tweede plek, het derde drie op de derde en het vierde vier op de vierde plek.

## Spelverloop:

Het kind dat nu aan de beurt is mag als eerste het pelikanenkind zijn: Het pakt de **pelikaan** en bedenkt op welke plek de vogel dadelijk neerdaalt om te gaan vissen.

Die moeten de andere kinderen zien te raden. Hiertoe nemen ze **hun plankjes** in hun handen. Nu kiest elk van de kinderen een plek uit en legt het overeenkomstige **plankje toegedekt** voor zich neer.

Als dat is gebeurd, is het pelikanenkind opnieuw aan de beurt en zet de pelikaan op een van de vier plekken (bv. de boot).

plankjes  
omkeren:

fout geraden:  
pelikanenkind  
krijgt vissen

goed geraden:  
deze kinderen  
krijgen vissen

vissen gelijk  
verdelen

pelikanenkind:  
dobbelen, vissen  
op lege plek  
leggen

Nu draaien alle andere kinderen hun plankjes om en wordt er vergeleken:

- **Geen enkel kind heeft de plek (bv. de boot) geraden, waar nu de pelikaan op staat:** het pelikanenkind mag alle vissen pakken die op die plek liggen. Bovendien zet het de pelikaan opnieuw voor zich neer.

- **Een van de kinderen heeft de plek geraden, waar nu de pelikaan op staat.** Als beloning krijgt het alle vissen die op die plek liggen. Het kind dat de pelikaan heeft neergezet, krijgt helaas niets. Het pakt de **pelikaan** en **geeft** hem kloksgewijs door aan het volgende kind.

- **Hebben verschillende kinderen de plek geraden** waarop de pelikaan is gaan staan?  
De vissen die op die plek liggen worden **onder deze kinderen verdeeld**, en wel zo dat ieder kind hetzelfde aantal ontvangt.  
*Voorbeeld: er liggen twee vissen op de plek, die door precies twee kinderen is geraden. Deze kinderen krijgen ieder één vis.*

- **Blijven er vissen over**, omdat bv. het aantal vissen oneven is of niet in z'n geheel kan worden verdeeld? Deze vissen blijven liggen.  
*Voorbeeld:  
Er liggen drie vissen op de plek, die precies door twee kinderen is geraden. Elk van deze kinderen krijgt een vis. Er blijft een vis liggen.*

**Opgelet:** als het aantal vissen dat op de plek ligt, **kleiner is dan het aantal kinderen** dat goed heeft geraden, dan krijgt **geen enkel kind een vis**. Ze blijven liggen.

Het **pelikanenkind** krijgt helaas niets. Het pakt de pelikaan en geeft hem kloksgewijs door aan het volgende kind.

Vervolgens gooit het nieuwe pelikanenkind **een keer** met de dobbelsteen. Het pakt het gegooid aantal vissen uit de voorraad die naast het spel ligt en legt ze op de zojuist leeggemaakte plek.

- Ook wanneer er nog vissen over zijn (zie boven), wordt met de dobbelsteen gegooid en het aantal vissen aangevuld.
- Wanneer het gegooid aantal ogen hoger is dan het aantal voorradige vissen, worden alle resterende vissen op het bord gelegd. Overtollige ogen vervallen.



15 vissen / de meeste vissen = gewonnen

### Het spel is afgelopen, ...

... zodra een van de kinderen als eerste **15 vissen** heeft verzameld en zo het spel heeft gewonnen.

... zodra er geen enkele vis meer op een leeggemaakte plek kan worden gelegd. Dan heeft degene die de meeste vissen heeft kunnen verzamelen het spel gewonnen.

Moet de pelikaan altijd vissen krijgen?

### Spelvarianten:

- **Als de kinderen vinden, dat de pelikaan altijd vis moet krijgen, wordt als volgt gespeeld:**

Wanneer een of meer kinderen goed hebben gegokt, worden de vissen onder hen en het kind dat met de pelikaan speelt verdeeld.

- **Het spel wordt tactischer**, als het doorgeven van de pelikaan van het aantal verorberde vissen afhankelijk is:

Als het kind, dat de pelikaan heeft gespeeld, **een, twee of drie** vissen heeft kunnen ophappen, dan blijft deze, net zoals bij het basisspel, bij hetzelfde kind.

Lukt het hem evenwel **vier of meer vissen** weg te halen, dan moet de pelikaan kloksgewijs aan het volgende kind worden doorgegeven.

