

Gewinnt der Joker-Spieler das Duell, darf er die beiden Karten an sich nehmen und vor sich ablegen. Dann nimmt er die obersten drei Karten vom Nachziehstapel.

Verliert der Joker-Spieler das Duell, gehen beide Karten an den Gegenspieler und das Spiel ist zu Ende.

Unentschieden: Geht das Duell unentschieden aus, nimmt der Joker-Spieler für jedes weitere Duell die oberste Karte vom Nachziehstapel. So wird auch verfahren, wenn beide Spieler während eines Unentschiedens keine Karten mehr auf der Hand haben. In diesem Fall darf der Herausforderer zuerst ziehen.

Spielende

Das Spiel endet entweder,

- **wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat,**
- oder,
- **wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.**

Nun zählt jeder Spieler die Karten, die vor ihm liegen. Wer die meisten Karten hat, ist der Sieger. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, könnt ihr einen Sieger ermitteln, indem diese Spieler auf das Zeichen „Schnick Schnack Schnuck“ hin eines der fünf Symbole mit der Hand formen. Wer dieses Duell gewinnt, ist der Sieger.

Autor: Christian Keller

Grafik und Illustration: schnuppenalarm, Katja Witt

Redaktion: Julia Coschurba

© 2015 Franchh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr.: 711115

Schnick Schnack Schnuck



**Für 2 bis 6 Spieler
ab 6 Jahre**

Schere, Stein, Papier – oder Brunnen? Oder doch lieber Feuer? Die Wahl der richtigen Karte fällt gar nicht so leicht. Denn je nachdem, was der Gegner legt, führt sie zum Sieg oder zur Niederlage. Wer seine Mitspieler gut einschätzen kann, hat bei diesem spannenden Duell-Spiel gute Karten.

Inhalt



55 Karten:

Schere	12 Karten	Feuer	8 Karten
Stein	12 Karten	Brunnen	5 Karten
Papier	12 Karten	Joker	6 Karten

Spielziel

Die Spieler gewinnen Karten, indem sie ihre Mitspieler im Duell besiegen. Wer am Ende die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt.

Vor dem Spiel

Jeder Spieler erhält einen Joker. Die übrigen Joker kommen in die Schachtel, sie werden nicht benötigt. Die restlichen Karten werden verdeckt gemischt. Dann erhält jeder Spieler sechs Karten, die er zusammen mit dem Joker auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel (Nachziehstapel) in die Mitte gelegt. Hat ein Spieler zu Beginn vier oder mehr gleiche Karten, darf er seine Karten zurückgeben und erhält sechs neue Karten.

Das Spiel beginnt

Das Spiel läuft in Duellen ab, die jeweils zwei Spieler miteinander austragen.

Der jüngste Spieler beginnt. Er fordert einen beliebigen Spieler heraus. Wer herausgefordert wird, muss das Duell spielen.

Beide Spieler wählen aus ihren Karten eine beliebige Karte – außer dem Joker, dieser darf nur als letzte Karte gespielt werden (siehe Abschnitt „Joker“). Auf das Zeichen „Schnick Schnack Schnuck“ hin decken beide Spieler gleichzeitig ihre Karte auf. Dann wird geschaut, wer gewonnen hat.

- **Stein – Schere:** Stein gewinnt, da er die Schere schleift
- **Papier – Schere:** Schere gewinnt, da sie das Papier durchschneidet
- **Papier – Stein:** Papier gewinnt, da es den Stein einwickelt
- **Feuer – Schere:** Feuer gewinnt, da die Schere durch Hitze schmilzt
- **Feuer – Stein:** Stein gewinnt, da er das Feuer erstickt
- **Feuer – Papier:** Feuer gewinnt, da es das Papier verbrennt
- **Brunnen – Schere:** Brunnen gewinnt, da die Schere hineinfällt
- **Brunnen – Stein:** Brunnen gewinnt, da der Stein hineinfällt
- **Brunnen – Papier:** Papier gewinnt, da es den Brunnen abdeckt
- **Brunnen – Feuer:** Brunnen gewinnt, da das Feuer durch das Wasser des Brunnens gelöscht wird

Der Gewinner eines Duells nimmt seine Karte und die des Gegners und legt beide verdeckt vor sich ab. Dies sind seine Siegpunkte. Dann zieht er die oberste Karte verdeckt vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

Ist ein Duell beendet, kommt der Spieler links vom Herausforderer an die Reihe und darf sich einen Gegner für sein Duell aussuchen.

Unentschieden: Legen beide Spieler das gleiche Bild ab, ist das Duell unentschieden. Die Karten bleiben in der Mitte liegen und die beiden Spieler treten erneut gegeneinander an. Beide wählen eine neue Karte aus ihrer Hand, die sie auf das Zeichen „Schnick Schnack Schnuck“ hin offen in die Mitte legen. Der Gewinner dieses Duells darf alle Karten, auch die in der Mitte liegenden, nehmen und vor sich ablegen. Dann zieht er die oberste Karte vom Nachziehstapel. Ist das Duell erneut unentschieden, werden die Karten wieder in die Mitte zu den bereits dort liegenden Karten gelegt. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Duell entschieden ist. Der Sieger des Duells erhält alle in der Mitte liegenden Karten und legt sie zu seinen Siegpunkten. Dann zieht er die oberste Karte vom Nachziehstapel.

Joker

Der Joker darf erst eingesetzt werden, wenn ein Spieler keine anderen Handkarten mehr hat. Wird der Spieler zum Duell aufgefordert, legt er seinen Joker offen in die Tischmitte und wartet, bis sein Gegner eine seiner Handkarten ausgesucht und verdeckt auf den Tisch gelegt hat. Dann formt der Spieler, der den Joker gelegt hat, mit der Hand eines der fünf Symbole (Stein, Papier, Schere, Brunnen oder Feuer). Der Gegner deckt nun seine Karte auf:

