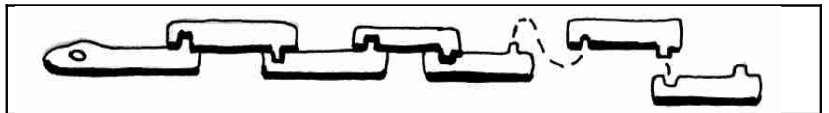


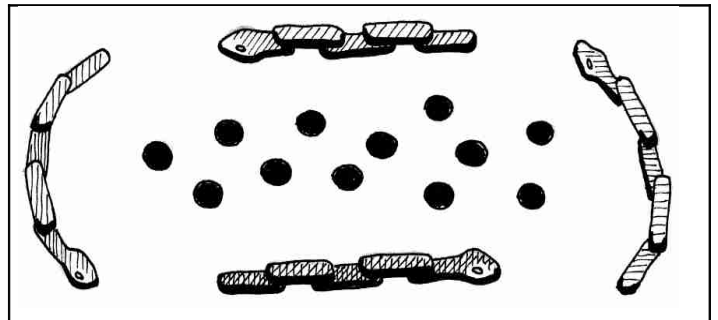
Nelly Natter

Von Armin Müller und Martin Arnold

Spielziel: Als Erstes die Maximale Länge erreichen durch Wachsen, d.h. ein Kettenglied oben und Eines unten einhängen (s. Bild).



Aufstellung: Die 12 Steine werden gleichmässig auf der Mitte eines Tisches oder einer sonstige Unterlage verteilt. Die **Symbole müssen verdeckt** sein. Die Abstände der Steine untereinander sollten die Länge eines Ket-tengliedes nicht unterschreiten. Jeder Mitspieler wählt eine Farbe und legt seine Schlange mit der Mindest-länge von einem Kopf und 4 Kettenglieder vor sich quer zur Mitte. Alle Mitspieler sollten etwa gleich weit von den Steinen entfernt sein. **Dies ist die Ausgangsposition.**

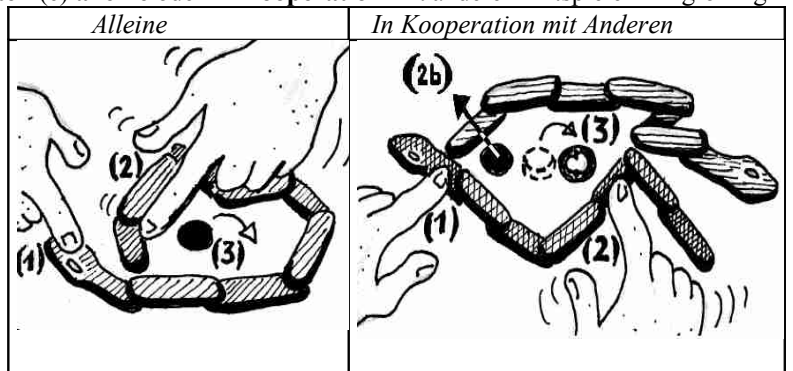


Spielverlauf: Gespielt wird **im Uhrzeigersinn**. Der **Jüngste beginnt**. Man bewegt sich indem man ein **Kettenglied festhält (1)** und **ein anderes bewegt (2)**. Z. B. Schwanzende festhalten und Kopf bewegen oder umgekehrt. Dabei ist darauf zu achten, dass man die Glieder nicht anhebt, sondern flach auf der Unterlage schiebt. Die **Bewegung ist beendet** wenn man **loslässt**, spätestens aber dann, wenn man Schlangen der Mitspieler oder Steine **verschoben hat**.

Ziel der Bewegung ist es, einen (oder mehrere) Stein(e) alleine oder in Kooperation mit anderen Mitspielern ringförmig zu umschließen und zwar so, dass **keine Lücke** zwischen den Kettengliedern bleibt. **Wer den Ring schließt**, kann **einen** der umschlossenen **Steine wählen und umdrehen (3)**.

Andere umschlossene Steine (2b) werden aus dem Spiel genommen und mit sichtbarem Symbol ausserhalb des Spielgeschehens abgelegt.

Der **verbliebene umgedrehte Stein** erlaubt je nach Symbol folgende

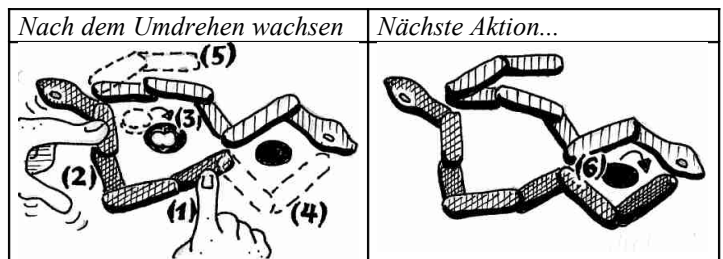


Aktion:

	Apfel: wer den Ring umschlossen hat, wächst um 2 Kettenglieder . Bei einer Kooperation wächst zuerst, wer den Ring umschlossen hat (4) , dann im Uhrzeigersinn die anderen Beteiligten (5, siehe unten).
	Auge(+Banane): Hat man alleine umschlossen dann passiert nichts! Nur bei einer Kooperation gilt: Erst wächst der, der den Ring umschlossen hat, dann wieder im Uhrzeigersinn die anderen Beteiligten. Ebenso dürfen dann alle Beteiligten einen beliebigen Stein für sich anschauen und wieder verdeckt zurücklegen. So kann man später besser taktieren.
	Apfel mit Wurm: Erst müssen alle Beteiligten zurück auf die Ausgangsposition . Dann erst wachsen wie beim Apfel sowohl Einzelne als auch Kooperative .
	Schere: Es werden der oder die Längste(n) um 2 Kettenglieder gekürzt . Sind alle Spieler gleich lang, dann passiert nichts.

Nach der Aktion wird **auch der verbliebene Stein (wie die anderen Steine zuvor) ausserhalb abgelegt**.

Mehrere Steine zu umschliessen ist **taktisch sinnvoll** wenn man selbst am längsten ist und unliebsame Steine (z. B. Schere) aus dem Spielgeschehen entfernen möchte. **Beim Wachsen besteht eventuell die Möglichkeit**, dass man dabei einen weiteren Stein umschließen kann (6). Ist dies der Fall kann man sofort eine nächste Aktion durchführen. Haben mehrere Spieler diese Möglichkeit, laufen die Aktionen wieder **im Uhrzeigersinn**.



Spielende: Erreicht **ein Spieler** während einer Aktion die **maximale Länge**, hat er gewonnen. Diese Aktion und das Spiel **sind dann sofort beendet**. Befinden sich alle 12 Steine ausserhalb und hat noch keiner der Spieler die maximale Länge erreicht, wird weiter gespielt. Alle Schlangen behalten ihre erreichten Längen und gehen zurück auf die Ausgangsposition. Der Spieler mit der **kürzesten Schlange** darf die Steine wieder umdrehen (Symbol wieder unsichtbar nach unten), mischen und in der Mitte neu verteilen. Bei mehreren kürzesten Schlangen beginnt der jüngste Mitspieler.

Variante: Nach dem Spielende können alle Spieler ihre **erreichten Längen als Punktezahl** aufschreiben und eine neues Spiel anfangen. **Es beginnt der Spieler mit der niedrigsten Punktezahl**. Bei mehreren niedrigsten Punktezahlen beginnt wieder der jüngste Mitspieler. **Wer als erstes 50 Punkte überschreitet hat gewonnen**.