

# Die Snipbox

## *5 Spiele für die ganze Familie – jeweils für 2-4 Mitspieler !*

von Armin Müller und Martin Arnold

### 1. Snip

**Spielziel:** Sieger ist, **wer als Erstes eine** oder mehrere **seiner** im Einsatz befindlichen **Rollen** durch Schnippen mit einem Finger **in die** ihm gegenüberliegende **letzte Nut bringt**.

Die Spieler vereinbaren **vor Beginn, wie viele Rollen** in die letzte Nut gebracht werden sollen, um zu gewinnen.

**Vorbereitung:** Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt seine Rollen **vor dem Brett** auf seiner Seite ab. **Dies ist die Startposition!**

**Spielverlauf:** der Spieler, der beginnt, wählt eine beliebige Rolle seiner Farbe, legt sie in die erste Nut, also die Nut, die ihm am nächsten liegt und schnippt mit der Fingerspitze.

**Generell darf** die betreffende Rolle **vor dem Schnippen** in der Nut beliebig seitwärts verschoben werden, allerdings ohne andere Rollen dabei weg zuschieben.

**Tipp:** Achten Sie darauf, **die Rolle** mit einem Finger **in der Mitte zu treffen**, dann schnippen Sie die Rolle **soweit wie möglich !**

**Bleibt die Rolle in einer parallelen Nut liegen, ist der Spielzug beendet** und der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe.

Rollen dürfen auch über den Spielfeldrand hinausragen, solange sie nicht herunter kippen. Ab der 2. Runde kann eine bereits auf dem Feld befindliche Rolle weiter nach vorne geschnippt werden oder eine weitere Rolle ins Spiel gebracht werden.



**Für Einsteiger:**

**Rollen, die nach dem Schnippen nicht in einer parallelen Nut „einrasten“, kommen zurück auf die Ausgangsposition** und der Spielzug ist beendet!

**Für Fortgeschrittene:**

**Rollen, die nach dem Schnippen nicht in einer parallelen Nut „einrasten“, kommen zurück auf die Startposition (also ganz zurück vor das Brett !)** und der Spielzug ist beendet!

**Der Weg ins Ziel:** Sind alle Rollen auf dem Brett im Einsatz, kann der Spieler **Rollen in die ihm**

gegenüberliegende **letzte Nut schnippen**. Sie werden dann **vom Spielfeld** genommen und auf die dem Spieler gegenüberliegende Seite **abgelegt, dies ist das Ziel**. Es dürfen **nur dann Rollen ins Ziel gelangen, wenn alle eigenen Rollen auf dem Brett** im Einsatz sind oder diese schon vorher ihr Ziel erreicht haben. **Rollen, die zu früh ins Ziel kommen, werden ganz zurück auf die Startposition** gelegt und der Spielzug ist beendet.

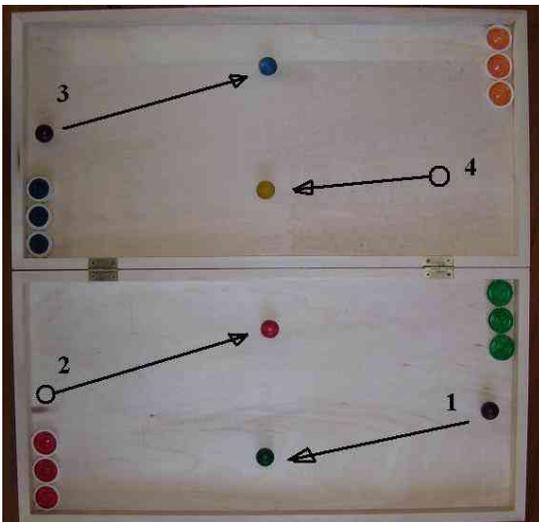
**Kollision:** Wird eine Rolle durch **eine andere Rolle aus der Nut geworfen**, macht man diese Veränderung rückgängig. **Die verursachende Rolle** kommt dann **ganz zurück auf die Startposition** und der Spielzug ist beendet.

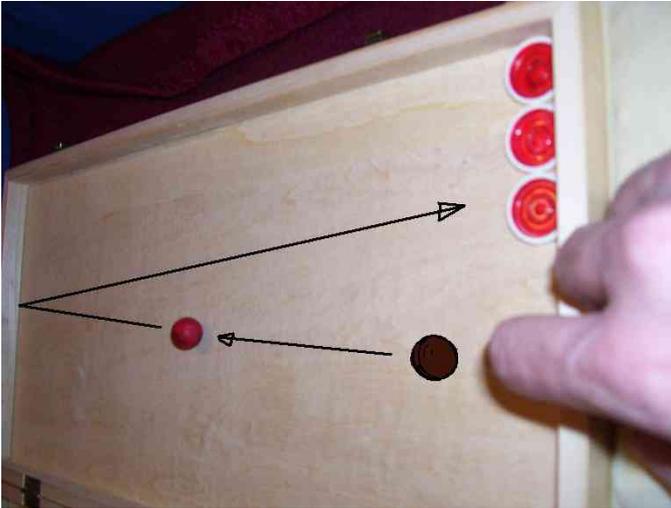
**Blockieren:** Durch Blockieren können gegnerische Rollen am Weiterkommen gehindert werden. Ein Spieler, der keine Möglichkeit hat eine seiner Rollen zu schnippen, setzt aus. **Kann ein Spieler in der 3. aufeinanderfolgenden Runde immer noch keine seiner Rollen schnippen**, darf er eine beliebige **gegnerische Rolle vom Brett nehmen**, die ihn aber tatsächlich auch behindert. **Dann wird sofort die „befreite“ Rolle geschnippt!** Die vom Brett genommene Rolle kommt **ganz zurück auf die entsprechende Startposition!**

## 2. Snipbillard

**Spielziel:** In der Schachtelrückseite wird versucht, **mit einer braunen Kugel die Kugel der eigenen Farbe so zu treffen**, dass diese einen oder mehrere der **3 Chips** der eigenen Farbe **berührt**. Für jeden Treffer wird ein Chip aus dem Spielfeld genommen. **Gewonnen hat, wer alle seine Chips aus dem Spielfeld genommen hat.**

**Vorbereitung:** Bei 2 und 3 Spielern wird in einer Spielhälfte gespielt, bei 4 Spielern jeweils 2 Spieler pro Hälfte. Unten sieht man eine Aufstellung mit 4 Spielern, die 3 Chips liegen nebeneinander in einer der Ecken der eigenen Hälfte. Die Startposition der eigenen farbigen Kugel ist auf Höhe der Mitte. Zum Anstoß liegt die braune Kugel auf der Seite der Chips des Spielers der den Anstoß ausführt ca. 1 Fingerbreit vom Rand entfernt.





**Spielverlauf:** Die **braune Kugel** wird **mit dem Finger geschnippt** (siehe Abbildung). Durch Treffen der Kugel der eigenen Farbe wird diese in Richtung der eigenen Chips bewegt. Sobald **eine Kugel einen Chip derselben Farbe** berührt, zählt dies als Treffer und dieser Chip wird aus dem Spielfeld genommen (1 Punkt für den Spieler). Dabei ist es egal, wer die Kugel bewegt hat, es zählen auch Treffer, die durch die Gegner verursacht werden. Auch das Berühren mehrerer Chips derselben Farbe durch eine Kugel zählt nur als ein Treffer.

Die Spieler schnippen reihum im Uhrzeigersinn jeweils einmal. **Nach einem Treffer** muss die entsprechende farbige Kugel in die Mitte (Startposition) und der nächste Spieler führt einen Anstoß aus. Wurde kein Treffer erzielt bleiben die Kugeln in ihrer Position liegen.

**Selbstverständlich kann wie beim Billard über Banden geschossen werden!**

Wenn eine Kugel oder ein Chip aus dem Spielfeld geschossen wird, kommen diese zurück auf die Startposition und der nächste Spieler führt einen Anstoß aus. Chips die während dem Spiel angeschossen und verschoben werden bleiben in ihrer neuen Position liegen.

### 3. Drei-X

**Spielziel:** Erreicht ein O-Chip nach Umrunden des Spielfeldes wieder seine Eckzone, wird er zum X-Chip umgedreht. Wer als Erster alle drei O-Chips zu X-Chips umgewandelt hat, ist Sieger.

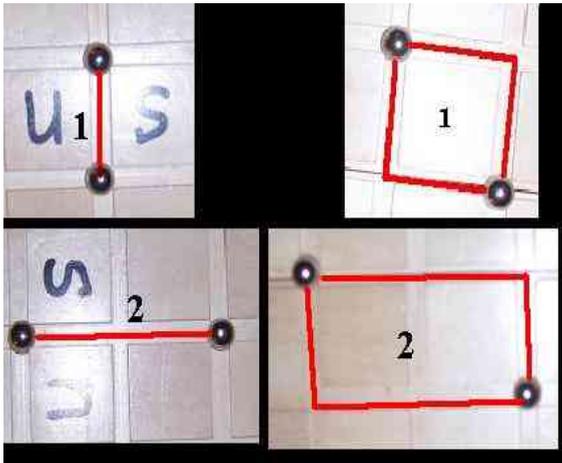
**Vorbereitung:** Eine **mittellange und eine kurze Rolle** markieren die Eckzone (4 Rand-Quadrate). Jeder Spieler setzt seine drei O-Chips (= X-Symbol unten) auf die unteren 3 Rand-Quadrate. Siehe Abbildung.

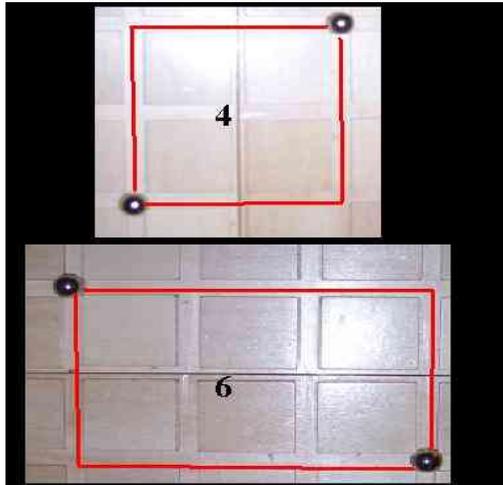


**Spielverlauf:** Man wirft **2 Kugeln** auf das Spielfeld. Bleiben diese **auf Kreuzungspunkten** liegen so ist der Wurf gültig und es gibt **Punkte**. Bei einem ungültigen Wurf hat der Spieler 2 weitere Versuche. Erst nach 3 ungültigen Würfen hat der Spieler 0 Punkte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Punktwertungen:** Bilden die 2 Kugeln eine Linie wird der **Quadrat-Abstand gezählt**.

Bilden die Kugeln eine Diagonale wird die **Anzahl der Quadrate** innerhalb der durch die Kugeln begrenzten Fläche (Quadrate oder Rechtecke) **als Punkte gezählt**. Die Abbildungen **zeigen Beispiele** mit den Zahlen 1 linear, 1 quadratisch, 2 linear, 2 rechteckig, 4 quadratisch und 6 rechteckig.





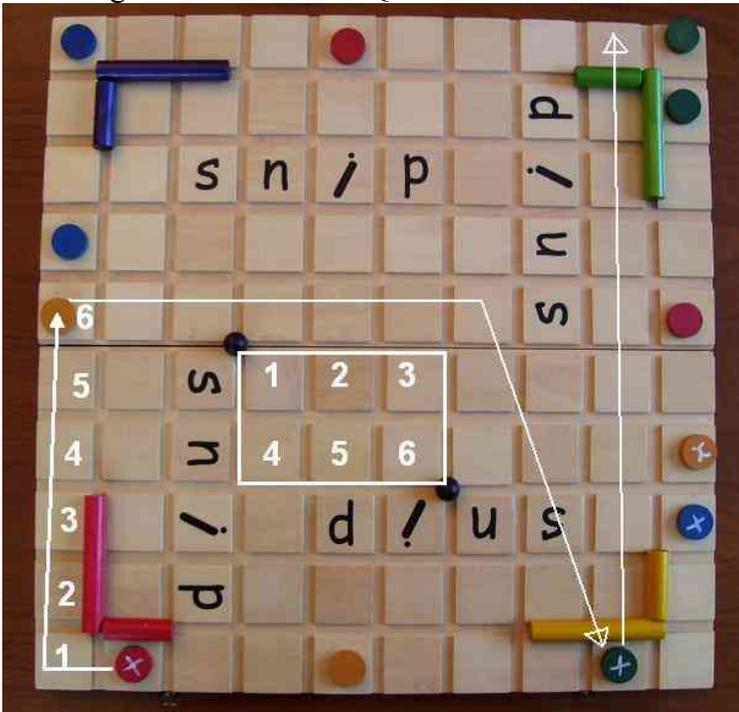
Einer der eigenen Chips wird dann im Uhrzeigersinn soviel Rand-Quadrate weit bewegt, wie man Punkte hat. Hat ein O-Chip einmal **das Spielfeld umrundet** und erreicht ein Rand-Quadrat der eigenen (gleichfarbigen) Eckzone, wird der **O-Chip zum X-Chip umgedreht**.

O-Chips dürfen außerhalb der eigenen Eckzone **nur auf unbesetzte** freie Quadrate ziehen. **O-Chips** können **nur innerhalb der eigenen Eckzone** fremde X- oder O-Chips **schlagen** d.h. in ihre jeweilige Eckzone **zurückschicken**. **X-Chips** dürfen **auch außerhalb** jeden fremden **X- oder O-Chip schlagen**, mit **Ausnahme** von **Chips** die sich in ihrer **eigenen Eckzone** befinden.

Beim **Schlagen** sind **Kettenreaktionen möglich**: Geschlagene Chips kommen auf **ein beliebiges Quadrat** der **gleichfarbigen Eckzone**. Dabei können sofort wieder fremde Chips die sich auf dem entsprechenden Quadrat

befinden geschlagen werden! Geschlagene Chips behalten ihre Wertigkeit (bleiben O- bzw. X-Chips).

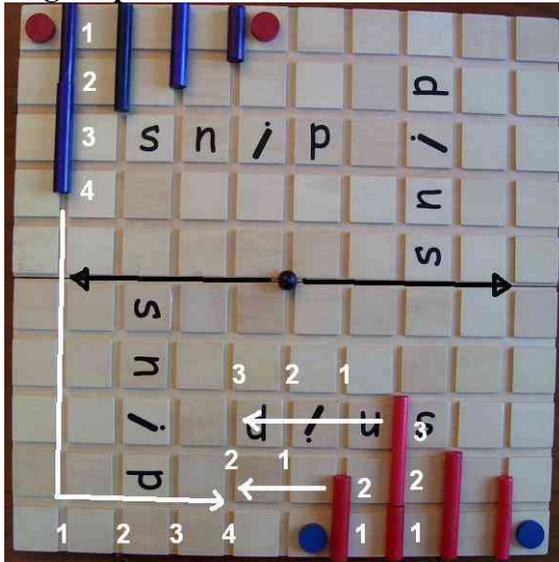
Bei folgendem Beispiel kann **der rote Spieler** (unten links) **folgende Aktionen** durchführen: Mit einer geworfenen 6 schlägt er mit seinem roten X-Chip einen gelben Chip, dieser schlägt einen grünen X-Chip und bringt ihn auf ein freies Quadrat in dessen Eckzone.



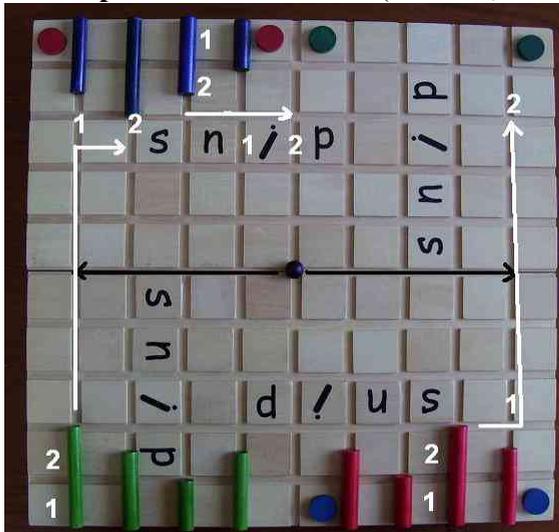
**Tipp:** Es bleibt immer **abzuwägen** ob man mit **O-Chips vorwärts zieht** oder mit **X-Chips** (ebenfalls immer im Uhrzeigersinn) **auf Gegner Jagd macht** um sie an der Umwandlung zu hindern!



Zugbeispiele:



Bei 3 Spielern mit 4 Rollen (1 Kurze, 2 Mittlere, 1 Lange)





stehen **2 gleichfarbige Rollen aufeinander**, bilden dieses Rollenband eine **Hürde**. Das bedeutet, **keine fremde Rolle** kann mehr **über diese** gesetzt werden.

Rollen die sich **auf einzelne** gegnerischen Rollen stellen, **sperrn diese**. Es können *mehrere verschiedenfarbige* Rollen übereinander stehen. **Die Oberste** sperrt dann alle unteren.

### **Bedeutung der Kugel:**

**1. In der Nut der Kugel** darf jeder Spieler auch weniger Nuten weit ziehen als durch obige Regel vorgegeben.

**2) In der Nut der Kugel** darf auch eine **gesperrte Rolle wie in Punkt 1. beschrieben, gezogen werden**. Rolle(n) über ihr werden dann herunter geschoben".

Man kann auch statt eines Zuges mit einer Rolle die Kugel längs der Trennlinie versetzen (als Joker) aber es gilt:

**Entweder Rollen oder Kugel** bewegen. **Die Kugel** ist **erst nach einer Runde wieder "frei"** für die Anderen, das heißt, wer die Kugel zieht erhält in der nächsten Runde die Chance, von der Lage der Kugel zu profitieren.

**Achtung:** Vom Kugelbewegen profitieren eventuell auch die Gegner!

Im folgenden Beispiel ist Rot schon sehr weit! Es ist ratsam 1. die Kugel zu bewegen um beim nächsten Zug die gesperrte rot 2 zu befreien und Platz zu schaffen für rot 3.

Selbstverständlich ist hier noch nicht berücksichtigt dass die Mitspieler diese Absicht erkennen und zu vereiteln trachten.



## 5. Pins

**Spielziel:** Möglichst **zusammenhängende Ketten** mit Kugeln und eigenen Rollen bilden.

Die **Abstände** zwischen den Rollen bzw. Kugeln dürfen dabei **nicht größer als eine Kugel** sein.

**Ketten** mit Kugeln und einfarbigen Rollen werden wie folgt gezählt: **Anzahl Kugeln \* Anzahl Rollen**.

**Vorbereitung:** Der Startspieler wirft **8 braune Kugeln** auf das Spielbrett. **Kugeln die in Kreuzungspunkten** zum liegen kommen, **bleiben** auf dem Spielbrett - der Rest kommt raus. Dann legt der Startspieler **3 Chips bereit (Rundenzähler)**.

### **Spielverlauf:**

**1.** Der Startspieler eröffnet das Spiel, indem er **eine seiner Rollen** an eine **Kugel** legt. Die anderen Spieler legen dann jeweils (im Uhrzeigersinn) auch **eine Rolle** an eine **Kugel** oder an eine bereits gelegte beliebige **Rolle** an.

**2.** Sind alle Rollen gelegt, werden noch **3 Aktions-Runden gespielt**. Dazu legt der Startspieler pro Runde einen seiner **bereit gelegten Chips** ab.

Jeder Spieler führt reihum jeweils **eine** der folgenden Aktionen durch:

**2a. Versetzen** einer eigenen **Rolle** an eine andere Kugel oder andere Rolle.

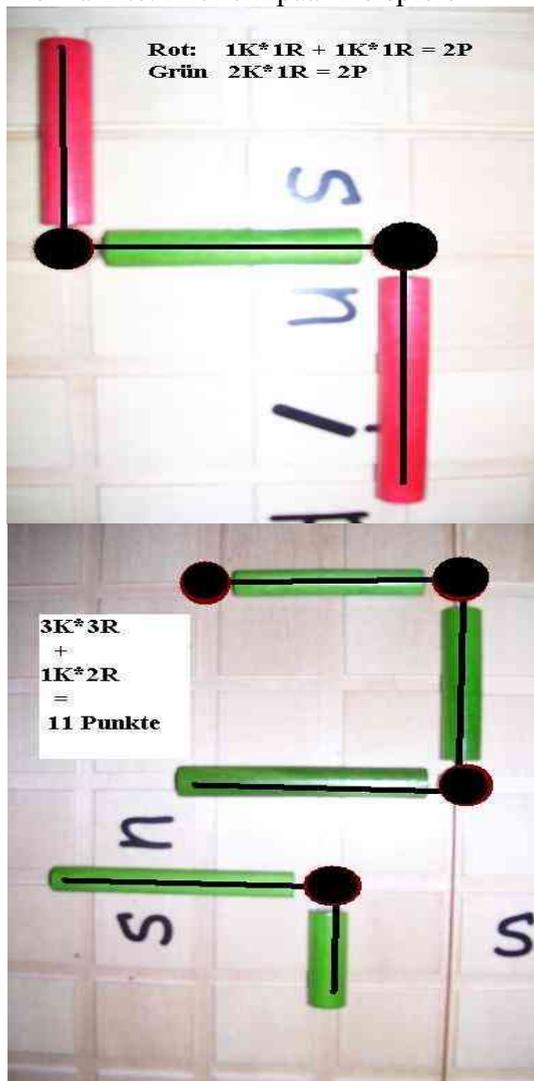
**2b. Versetzen** einer **freien** (unverbundenen) **Kugel** an eine beliebige andere Kreuzung.

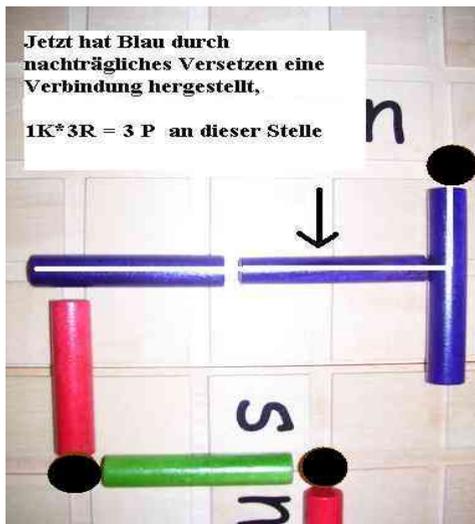
**2c. Verschieben** einer **Kugel** durch bewegen einer **Rolle** in Längsrichtung **um eine Kreuzung**. Dabei dürfen **andere** Rollen bzw. Kugeln **nicht im Weg** stehen und mit verschoben werden.

4. Nach der 3. Aktionsrunde werden die Punkte gezählt und notiert.

Es werden so viele Spiele gespielt bis jeder Spieler einmal Startspieler war.

**Verschiedene Ketten** werden **addiert**. Es gibt theoretisch maximal 15 Punkte. Hier ein paar Beispiele







Bei unserem unteren und letzten Beispiel haben wir eine Endspielsituation: Blau gewinnt mit 15 Punkten. Rot und Gelb haben jeweils 5 Punkte und Grün hat nur 4 Punkte (die isolierte grüne Rolle zählt 0).



