

Ds Füfi u ds Weggli - schnippundschnapp

80 Karten für Schnippschnapp, Quartett und Memory

„Ds Füfi u ds Weggli ha“ – wer möchte das nicht?!
Wie kann das gelingen? mit
*schnippe schnappe biisse packe chlaue schtäle hamschtere
nää gää päckle verwütsche schtibtize schnippe oder schnappe?*

Schnippschnapp

Alle Karten werden an 2-6 SpielerInnen verteilt.

Jede Spielerin legt die Karten als Stapel vor sich hin, Bildseite nach unten. Auf gemeinsames „hopp“ wird die oberste Karte umgedreht und sichtbar gemacht. (Damit bildet sich ein neuer zweiter Stapel vor jeder Spielerin). Zeigen zwei oder mehr Karten das gleiche Bild, wird SCHNAPP gerufen. Die schnellste Ruferin darf den Stapel mit dem gleichen Bild zu sich nehmen (und stockt damit ihren Vorrat an verdeckten Karten auf). Die Stapel mit den aufgedeckten Karten vor den SpielerInnen werden im Laufe des Spiels immer höher. Sind alle Karten aufgedeckt, werden sie gemischt, umgedreht und es geht nahtlos weiter.

Es läuft also im Rhythmus: Hopp = Karte umdrehen, blitzschnell in die Runde schauen, noch schneller SCHNAPP rufen, Karten schnappen

Il: hopp, schauen, rufen, schnappen :Il (das Tempo darf gesteigert werden ;-)

Falls jemand fälschlicherweise SCHNAPP ruft, muss man den aufgedeckten Stapel in die Mitte legen. Es können mehrere zusätzliche Stapel in der Mitte liegen. Wenn ein aufgedecktes Kärtchen mit einer in der Tischmitte liegenden Karte übereinstimmt, wird SCHNIPP gerufen und man heimst diesen Stapel ein.

Der/die schnellste Ruferin bekommt den (oder die) Kartenstapel, egal ob niedrig oder hoch, Hauptsache es sind gleiche Bilder. SCHNAPP bei Mitspielenden, SCHNIPP mit der Mitte. Das Spiel ist am Ziel, wenn nur noch eine SpielerIn Karten hat.

GewinnerIn ist, wer am meisten Karten geschnappt hat!

Die tönende Variante für alle die Tierlaute kennen und lieben:

„wouwou, muuh, mehehehe, määääh, huhu, guagg, piiiep, tschsch, miau...“
(siehe Rückseite der Karten)

Spielregel: bei zwei gleichen Tierkarten anstatt „schnapp“, den passenden Tierlaut ertönen lassen (und wenn der kleine Zwerg erscheint, darf man sich etwas wünschen!)

Quartett

Alle Karten werden an 3-6 SpielerInnen verteilt. Man fragt ringsum nach fehlenden Karten, damit man möglichst bald ein Quartett, d.h. vier gleiche Tiere ablegen kann. Die Jüngste beginnt und fragt die Nachbarin (im Uhrzeigersinn) nach einem fehlenden Tier, zB Hast du eine Kuh? Falls sie die Kuh bekommt, darf sie noch weiterfragen, falls nicht, fährt die Nachbarin weiter und fragt ihrerseits die Nachbarin links nach einer Karte, die ihr fehlt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten in Quartette verwandelt sind.

Gewinnerin, wer am meisten Quartette hat. Tönen nicht vergessen!

Memory

Die Hälfte der Karten wird weggelegt, so dass von jedem Motiv noch je zwei Bilder im Spiel sind. Mischen und mit der Wörterseite nach oben auslegen. Die Jüngste darf wiederum beginnen und deckt beliebige zwei Karten auf. Toll, wenn es zwei gleiche sind, quasi „ds Füfi u ds Weggli“, dann kann sie diese behalten. Und nicht vergessen: brummen wie der geschnappte Bär. Und sie darf grad noch einmal zwei Bilder aufdecken und schauen, ob sie gleich sind? Wenn nicht, fährt die Nachbarin weiter mit Aufdecken von zwei Karten.

Das Spiel geht weiter, bis alle Karten aufgedeckt, d.h. in Paaren sind. Gewonnen hat der/die SpielerIn mit den meisten Kartenpaaren.

Man kann auch mit allen 80 Karten mit den gleichen Regeln Memory spielen. Die Chancen sind noch besser, zwei gleiche Bilder zu finden, da ja vier gleiche Karten im Spiel sind..

Falls du eigene Spielregeln kennst, brauche sie!

Du darfst weitere Spielvarianten gern an uns weiterleiten: info@lauitor.ch

Bei offenen Fragen oder Unklarheiten bitte nachfragen:
info@lauitor.ch oder 076 466 44 69

Copyright Verlag Lauitor Thun, 2021 www.lauitor.ch