

SNATCH IT!



Es ist ein sonniger Tag. Libellen, Ameisen und mehr schwirren faul am Teich herum. Da wird die Ruhe durch das Auftauchen hungriger Frösche jäh unterbrochen! Sie schnappen sich alles, was krecht und fleucht, und klauen den anderen Fröschen die dicksten Käfer sogar von den Zungen. Eine wahre Schlacht am nass-kalten Buffet!

Doch schon bald müssen die vollgefressenen Frösche flüchten, um ihrerseits dem Storch zu entgehen. Zum Glück lässt er sich durch zurückgelassenes Futter ablenken.

Mach deinen Frosch satt und glücklich!



SPIELMATERIAL



117 Futterkarten

54 x Krabber und
54 x Flieger
(mit den Zahlen 1-6, je 9 Mal)



9 x Schwarm
(jeweils mit den Zahlen 7 und 0)



Futterkarten-
Rückseite



2 Sonderkarten

1 x „Ich zuerst!“
1 x „Letzte Runde“

1



HOW TO PLAY

ÜBERSICHT

Her mit dem Futter! **Schnapp** dir Karten aus dem Teich oder **klau** sie dir von jemand anderem. Erbeutete Futterstapel legst du an dein Teichufer. **Mampf** sie, indem du dir einen Nachschlag aus dem Teich schnappst und alles auf deinen gesicherten Frosch-Stapel legst.



Schnapp, klau und mampf dich satt und glücklich, während du diesen Störchen und anderen gierigen Fröschen entgehst. Am Spielende gewinnt, wer den dicksten Stapel im Bächlein hat!

AUFBAU

- Mischt **alle Futterkarten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Stell die „**Letzte Runde**“-Karte senkrecht daneben. Schieb die Karte dann ungefähr auf der Höhe, die zu eurer Spieleranzahl passt, quer in den Stapel.



- Jeder von euch zieht 6 Handkarten (bzw. 5 im Spiel zu sechst).
- Wer zuletzt einen Frosch gesehen hat, ist als Erstes am Zug und legt die „**Ich zuerst!**“-Karte vor sich.
- Ihr wählt jeweils eine Karte von eurer Hand und legt sie verdeckt in die Tischmitte (den **Teich**). Dann deckt ihr sie alle auf. Anschließend füllt ihr den Teich mit Karten vom Nachziehstapel auf, bis 6 Futterkarten im Teich sind.



ABLAUF

Eine **SNATCH IT!**-Runde besteht aus zwei Phasen:
Der **Schnappen-Phase** und der **Storch-Phase**.



SCHNAPPEN-PHASE

Ihr seid reihum dran. **In deinem Zug machst du als Frosch genau eine Aktion.** Für die meisten Aktionen (Schnapp es!, Klau es!, Mampf es!) musst du **eine passende Karte** auf eine andere Karte oder einen Stapel spielen. Dafür müssen Zahl und Farbe wie hier gezeigt stimmen:

Was passt?

- Deine Karte muss entweder **dieselbe Zahl** haben oder **genau 1 höher** sein als die Karte, auf die du sie spielst.



- Die Schwarm-Karte gilt als 7 und als 0. Das bedeutet, ein Schwarm kann (als 7) auf eine 6 gespielt werden und eine 1 kann auf einen Schwarm (als 0) gespielt werden.



- **KRABBLER**-Karten können nur auf andere Krabbler gespielt werden (orange auf orange) oder auf einen Schwarm.



- **FLIEGER**-Karten können nur auf andere Flieger gespielt werden (lila auf lila) oder auf einen Schwarm.



- **SCHWARM**-Karten können auf Krabbler und Flieger gespielt werden, aber **nie** auf einen anderen Schwarm.



3

Aktionen:

- **Schnapp aus dem Teich:** Spiele eine passende Handkarte offen auf eine Karte im Teich (s. Kasten: Was passt?). Dann lege den neu entstandenen Stapel von 2 Karten vor dich (an dein **Teichufer**).



- **Klau von einem anderen Teichufer:** Spiele eine passende Handkarte offen auf einen Stapel an einem gegnerischen Teichufer. Dann lege den gesamten Stapel an dein Teichufer. Du darfst nicht in gegnerische Stapel schauen!



- ➔ **ZURÜCKKLAUEN:** Wurde ein Stapel geklaut, darf der beklauete Frosch **ihn sofort zurückklauen!** Dazu spielt er eine passende Handkarte auf den gerade geklauten Stapel und legt (den jetzt höheren) Stapel zurück an sein Teichufer.



Falls der gegnerische Frosch seinen Stapel zurückgeklaut hat, darfst **du 1 Karte** vom Nachziehstapel ziehen. (Dein Frosch hat in dem ganzen Hin und Her ein verstecktes Futtertier erspäht.) Danach ist wie sonst auch am Zug, wer links von dir sitzt.

- **Mampf einen deiner Stapel:** Spiele einen Stapel von deinem Teichufer offen auf eine Karte **im Teich**. (Du darfst keine gegnerischen Stapel mampfen!) Die oberste Karte deines Stapels muss passen!



Jetzt endlich ist dein gieriger Frosch zufrieden mit dem ergatterten Futter und mampft es: Du legst den Stapel als **Frosch-Stapel** verdeckt vor dich. Jeder weitere gemampfte Stapel kommt ebenfalls verdeckt auf diesen sicheren Stapel.

- **Lege einen Köder aus:** Lege eine deiner Handkarten, mit der du nicht schnappen oder klauen kannst, offen in den Teich (um sie vielleicht später zu schnappen). Falls jemand bemerkt, dass sie es doch kann, musst du sofort mit dieser Karte schnappen oder klauen.
- **Falls du keine andere Aktion ausführen kannst:** Verjage Futtertiere! Wähle eine Futterkarte im Teich und lege sie auf den Ablagestapel. (Wenn du sie nicht bekommst, kriegt sie keiner!)

Dein Zug endet, nachdem du **eine** der möglichen Aktionen ausgeführt hast. Danach ist am Zug, wer links von dir sitzt.

Die Schnappen-Phase endet, sobald entweder **der Teich leer ist** ODER **niemand mehr Handkarten hat**. Belasst für die nun folgende Storch-Phase den Teich und eure Handkarten, wie sie sind.



STORCH-PHASE

Jetzt müssen sich die Frösche schnell aus dem Staub machen, denn das Tohuwabohu am Teich hat den Storch angelockt. Doch wenn man ihm ein bisschen Futter hinwirft, lässt er sich leicht ablenken ... natürlich am besten zur gegnerischen Beute.

- 1. Gib die „Ich zuerst!“-Karte nach links weiter.**
- 2. Füllt eure Kartenhände auf:** Zieht Karten vom Nachziehstapel bis ihr 6 Handkarten habt (oder 5 im Spiel zu sechst). Ist der Nachziehstapel leer, mischt den Ablagestapel zu einem neuen. (Sonderfall: Sollten die Karten nicht ausreichen, legt zufällig Handkarten ab und verteilt sie neu, bis alle gleich viele haben.)
- 3. Werft dem Storch Futter hin:** Wählt jeweils eine Karte von eurer Hand und legt sie auf einen verdeckten Stapel. Mischt den Stapel und deckt eine Karte davon auf. Schaut euch die Farbe der Karte an (**KRABBLER**, **FLIEGER** oder **SCHWARM**): Der Storch holt sich nur Stapel, deren oberste Karte diese Farbe hat!



TIPP: Kuck, welche Stapel deine Gegner haben, oder wähle Futter, das du in der nächsten Runde schnappen oder sofort mampfen kannst!

- 4. Der Storch schlemmt:** Wer an seinem Teichufer Stapel in der gezogenen Farbe liegen hat, muss jetzt den höchsten davon auf den Ablagestapel legen. Sind mehrere gleich hoch, entscheidet, wer rechts sitzt, welcher davon abgelegt wird (ohne unter die Stapel zu schauen).

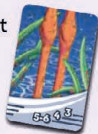


5. Füllt den Teich auf: Legt alle Karten, die ihr dem Storch als Futter hingeworfen habt (auch die aufgedeckte Karte), offen in den Teich, wo auch noch Karten aus der Schnappen-Phase liegen können. Falls jetzt weniger als 6 Karten im Teich sind, füllt den Teich mit Karten vom Nachziehstapel auf 6 Karten auf.

Nach der Storch-Phase beginnt die nächste Runde wieder mit der Schnappen-Phase. Wer die „Ich zuerst!“-Karte hat, beginnt.

ENDE

Die „Letzte Runde“-Karte leitet die letzte Spielrunde ein, legt sie ab und spielt weiter. Taucht sie in der Schnappen-Phase auf, endet das Spiel nach der aktuellen Runde. Taucht sie in der Storch-Phase auf, ist die nächste Runde die letzte.



In der letzten Runde gibt es **zwei wichtige Änderungen:**

1. Es gibt keine Storch-Phase!
2. Am Ende der letzten Runde **mampft ihr alle Stapel** an euren Teich-uffern und legt sie auf euren Frosch-Stapel. Lasst es euch schmecken!

Wertung: Legt alle eure Handkarten ab und wertet euren Frosch-Stapel aus. **Jeder Schwarm ist 5 Punkte wert, jede andere Futterkarte ist 1 Punkt wert.** Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer davon mehr Schwärme hat. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Titel Glücklicher Quakfrosch.



Credits

Autor: Christwart Conrad
Spielentwicklung: Roland Goslar
Illustration: Gathuldis
Grafik: Marina Fahrenbach
Redaktion: Don Eskridge,
Sabine Machaczek
Herausgeber: Heiko Eller-Bilz
Dank an: Das HeidelBÄR Games Team, unsere Freunde und Spieltester sowie Christwarts Tester von den Treffs und Seminaren.

Wir spenden für jedes verkaufte Spiel an trees.org:



TREES FOR THE FUTURE



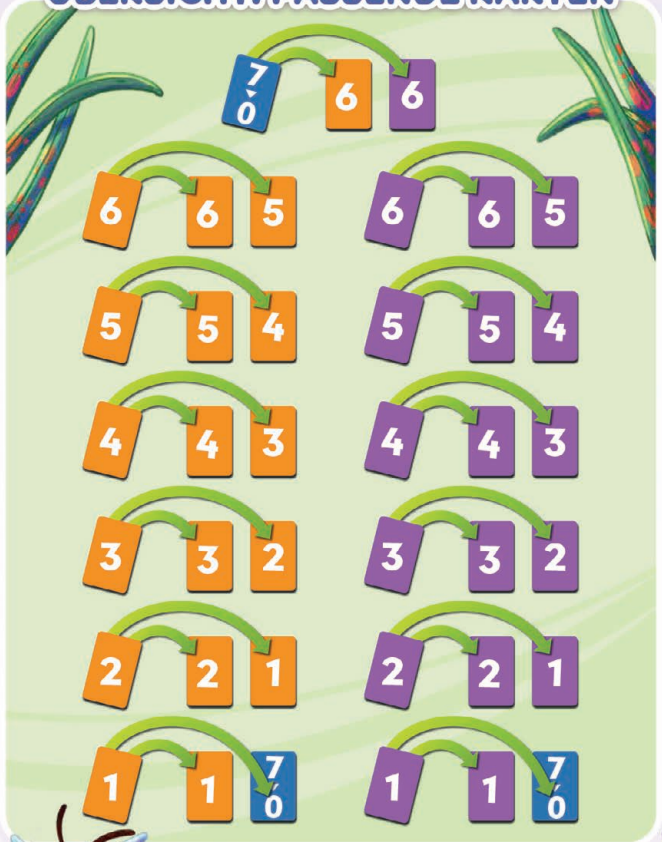
service.heidelbaer.de

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter: service.heidelbaer.de



WWW.HEIDELBAER.DE

ÜBERSICHT: PASSENDE KARTEN



**SNATCH IT!-FAQ
& -Autorentipps**

