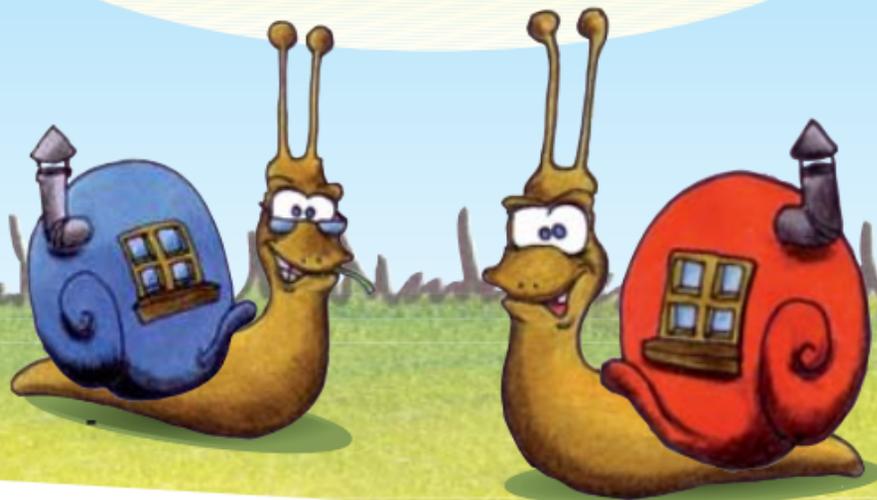


kecke Schnecke

**Der turboschnelle
Spielspaß!**



Frank Stark

Kecke Schnecke

Der turboschnelle Spielspaß

Für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

Jeder Spieler versucht möglichst alle seine Schneckenhäuser an obdachlose Schnecken loszuwerden und gleichzeitig mit seinem Salat möglichst viele Schnecken zu fangen. Leider kommen einem dabei immer wieder die Sonne oder andere Spieler in die Quere. Bei Spielende bringen die meisten Schnecken Punkte. Minuspunkte gibt es für Nacktschnecken, nicht eingesetzte Schneckenhäuser und übriggebliebenen Salat.

Spielmaterial

- 110 Spielkarten:
 - 48 Handkarten
 - (36 Schneckenhäuser und 12 Salate)

2 x



61 Stapelkarten
(36 Schnecken ohne Haus,
12 Schnecken mit Haus,
6 Turboschnecken, 3 Nacktschnecken,
4 Sonnen)



- 1 Wertungskarte
- Spielanleitung

Es werden außerdem Papier und Stift benötigt, um den Punktestand zu notieren.

Spielziel

Wer am Ende die wertvollsten Schnecken gefangen hat und die meisten Punkte besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 2 **Salate** und 6 **Schneckenhäuser** (2 x rot, 2 x blau, 2 x gelb). Übriggebliebene Salate und Schneckenhäuser kommen aus dem Spiel. Zu den Schneckenhäusern, die aus dem Spiel gehen, müssen nun die farblich passenden Schnecken ohne Haus herausgesucht werden. Sie werden ebenfalls nicht benötigt. Schnecken und Häuser werden also immer paarweise aussortiert.



Die restlichen Karten werden gemischt und bilden einen verdeckten Kartenstapel.

Spielablauf

Der älteste Spieler nimmt die oberste Karte vom Kartenstapel und legt sie offen in die Tischmitte. Das Amt des Kartenaufdeckers wechselt nach jeder Karte im Uhrzeigersinn. Die aufgedeckten Karten werden **aufeinander** auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt.

Mit ihren Handkarten reagieren die Spieler auf die aufgedeckten Stapelkarten:

Die Handkarten

Schneckenhäuser

legt man auf Schnecken ohne Haus.

Salate

Wer **als Erster** einen Salat spielt, erhält den Kartenstapel in der Tischmitte. Salate können jederzeit von einem Spieler auf den Tisch gelegt werden. Die gewonnenen Karten werden bis zur Wertung auf die Seite gelegt.

Die offenen Stapelkarten

Je nachdem welche Karte offen oben auf dem Stapel in der Tischmitte liegt, können die Spieler wie folgt darauf reagieren:

Sonne

Wird eine Sonne aufgedeckt, kommen **alle** Schnecken, die sich im Stapel in der Tischmitte befinden, zusammen mit der Sonne, aus dem Spiel.

Die nächste Karte wird aufgedeckt.

Schnecken ohne Haus

Wird eine Schnecke ohne Haus aufgedeckt, versuchen alle Spieler eines ihrer Schneckenhäuser in der gesuchten Farbe (siehe Sprechblase) auf diese Schnecke zu legen. Das zuerst abgelegte und farblich passende Schneckenhaus bleibt liegen. Alle anderen Spieler nehmen ihre Karten wieder auf die Hand. Spieler, die das farblich passende Schneckenhaus nicht mehr auf der Hand haben, dürfen ein Haus in einer anderen Farbe ablegen.

Hat ein Spieler ein falsches Schneckenhaus abgelegt, obwohl er ein Schneckenhaus in der richtigen Farbe auf der Hand hält, muss er es zurücknehmen und darf bei dieser und der nächsten aufgedeckten Karte zur Strafe nicht mitspielen.

Die nächste Karte wird aufgedeckt.

Schnecken mit Haus

Auf eine Schnecke mit Haus dürfen nur Salate, auf gar keine Fall aber Schneckenhäuser abgelegt werden. Legt ein Spieler dennoch ein Schneckenhaus auf eine Schnecke mit Haus, muss er es zurücknehmen. Bei dieser und der nächsten aufgedeckten Karte darf er zur Strafe nicht mitspielen.

Die nächste Karte wird aufgedeckt.

Turboschnecken

Turboschnecken mit einem Salat zu fangen ist besonders wichtig, denn sie bringen viele Punkte.

Die nächste Karte wird aufgedeckt.

Nacktschnecken

Nacktschnecken sollten gemieden werden, da sie am Ende Minuspunkte bringen.

Die nächste Karte wird aufgedeckt.

Rundenende und Wertung

Eine Runde endet, nachdem die letzte Karte des Kartenstapels aufgedeckt wurde. Die Spieler haben jetzt noch die Möglichkeit, auf diese Karte zu reagieren. Eine Runde endet auch, nachdem alle Spieler gepasst haben.

Nun werden die gewonnenen Karten und die Handkarten gewertet. Achtung: Die beiden Stapel (gewonnene Karten und Handkarten) dürfen nicht vermischt werden!

Gewonnene Karten: Salate und Schneckenhäuser werden zur Seite gelegt. Sie bringen keine Punkte. Alle Schnecken (außer die Nacktschnecken) gehen mit ihrem aufgedruckten Wert in

die Wertung ein. Nacktschnecken bringen 2 Minuspunkte.

Handkarten: Schneckenhäuser auf der Hand bringen 5 Minuspunkte. Salate auf der Hand bringen 3 Minuspunkte.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Nacktschnecken. Die Punkte werden notiert.

Spielende

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Nun werden alle Punkte addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Ein kleiner Tipp: Das Aufdecken der Karten kann auch von einem Spieler übernommen werden, der in dieser Runde nicht mitspielt. Er ist Schneckenkönig für eine Runde. Das Amt des Schneckenkönigs wechselt im Uhrzeigersinn reihum, nachdem alle Karten des Stapels aufgedeckt wurden.



Wer findet am schnellsten die passenden Schnecken für seine Häuser?

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Spielziel

Wer die meisten Schnecken hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 6 Schneckenhäuser (2 x rot, 2 x blau, 2 x gelb) und legt sie **offen** in einer Reihe vor sich auf den Tisch.

Pro Spieler werden 6 Schnecken ohne Haus (2 x rot, 2 x blau, 2 x gelb) benötigt. Diese Schnecken werden mit allen

Schnecken mit Haus und den Sonnen gemischt und verdeckt in der Tischmitte verteilt.

Salate, Nackt- und Turboschnecken werden nicht benötigt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er schiebt eines seiner Schneckenhäuser nach vorne und bestimmt damit die Farbe der Schnecke, die er fangen möchte.

Anschließend deckt er eine der verdeckt liegenden Karten auf.

Findet er eine Schnecke, die bereits ein Haus in der gesuchten Farbe hat, darf er diese Schnecke zu sich nehmen. Findet er eine Schnecke **ohne** Haus in der von ihm gesuchten Farbe, legt er sein Schneckenhaus darauf und darf beide Karten zu sich nehmen. In beiden Fällen werden die Karten auf einen separaten Gewinnstapel gelegt. Sein Zug ist beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Deckt er eine Schnecke in einer **anderen Farbe** auf, bleibt sie offen liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Offen liegende Schnecken dürfen nicht genommen werden. Befinden sich am Ende eines Zuges drei offene Schnecken in der Tischmitte, werden sie wieder umgedreht. Sein Zug ist beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Deckt ein Spieler eine **Sonne** auf, bleibt sie offen liegen. Sein Zug ist beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Wer möchte, darf vor seinem Zug ein Schneckenhaus mit dem eines Mitspielers tauschen.

Spielende und Wertung

Hat ein Spieler für alle eigenen Schneckenhäuser passende Schnecken gefunden, endet das Spiel sofort. Hat ein Spieler die vierte Sonne aufgedeckt, darf jeder Spieler noch einen Zug durchführen.

Danach endet das Spiel ebenfalls. Liegen nur noch aufgedeckte Schnecken in der Tischmitte, endet das Spiel sofort! Wer die meisten Schnecken besitzt, gewinnt das Spiel. Leere Schneckenhäuser sind wertlos.

Variante

Sonne-Wonne

Alle Nacktschnecken spielen mit. Sind alle Nacktschnecken und Sonnen aufgedeckt, endet das Spiel sofort.



Snail Trail

Turbo quick fun and games

For 2 to 6 players, ages 7+ years

Each player tries to get rid of as many as possible of their snail shells to snails without shells and at the same time try to catch as many snails as possible with their salad. Unfortunately either the sun or other players keep getting in the way. At the end of the game most of the snails carry a score value, but there are minus points for homeless snails, empty snail shells and left over salad.

Game contents

- 110 playing cards:
 - 48 hand cards
 - (36 snail shells and 12 salads)

2 x



61 stack cards
(36 snails without homes,
12 snails with shells, 6 turbo snails,
3 bare snails, 4 suns)



- 1 score pad
- Rules of the game

Pen and paper are also needed to write down the scores.

Aim of the game

Whoever has the snails worth the most points at the end wins.

Setup

Each player receives 2 **salads** and 6 **snail shells** (2 x red, 2 x blue, 2 x yellow). The remaining salads and snail shells are removed from the game. When the snail shells are removed from the game only the homeless snails bearing the same colours as them must also be taken out of the game. They will not be needed either. Snails and shells are always sorted out in pairs.



The remainder of the cards are shuffled and are put face-down as the draw pile.

Gameplay

The eldest player takes the top card from the draw pile and places it face-up on the table. The task of drawing a card goes to the next player after every card, in a clockwise direction. The uncovered cards are placed **on top of each other** in a pile in the middle of the table.

The players react to the uncovered cards with the cards in their hand:

Hand cards

Snail shells

Snail shells catch the homeless snails.

Salads

Whoever plays a salad card **first** gets the pile of cards in the middle of the table. A player can place a salad card on the table at any time. The won cards are put to the side for scoring later.

The face-up card pile

Depending on which card is lying face-

up on the pile in the middle of the table, the players can react to it as follows:

Sun

If a sun is showing **all** of the snails that are in the pile in the middle of the table are taken out of the game, along with the sun.

The next card is uncovered.

Homeless snail

If a snail without a shell is uncovered all of the players try to play one of their snail shells with the corresponding colour (see speech bubble) on this card. The first card put down with the corresponding coloured snail shell, stays. All of the other players put their cards back in their hand. The players who no longer have the corresponding coloured snail shell in their hand, are allowed to put down a shell in a different colour. If a player plays the wrong snail shell, even though they have a snail shell in the right colour in their

hand, they have to take it back and as a penalty miss their turn on this and the next card turned.

The next card is turned over.

Snail with a home

Only salad can be played on a snail with a home, under no circumstances may a snail shell be played. If a player nevertheless puts a snail shell on a snail with a home, he has to take it back. He misses his turn on this and the next turned card. The next card is turned over.

Turbo snails

It is particularly important to catch turbo snails with a salad, as they are worth lots of points.

The next card is turned over.

Homeless snails

Homeless snails should be avoided as they count as minus points at the end of the game.

The next card is turned over.

End of the round and scoring

A round ends after the last card in the pile has been turned over. The players can still play on this card. A round also ends after all players have passed.

Now the won cards and the cards in the hand are tallied up for scoring. Note: both piles (won cards and cards in the hand) must not be mixed up!

Won cards: Salads and snail shells are put to the side. They are not worth any points. The points printed on all snails (apart from the homeless ones) are part of your score. Homeless snails count as minus 2 points.

Cards in the hand: Snail shell cards in a player's hand count as minus 5 points. Salads in the hand count as minus 3 points.

If it is a draw the player with the fewest homeless snails wins.

The points are written down.

End of the game

So many rounds are played as there are players. Now all the points are added up. The player with the highest score wins.

A small tip: a player who is not playing in a round can turn the cards over. He is snail king for a round. The role of the snail king changes in a clockwise direction after all of the cards in the pile have been turned over.



The Snail Rally

Who can find the right snail for its house the quickest?

2 to 4 players, ages 5+ years

Aim of the game

Whoever has the most snails, wins the game.

Setup

Each player receives 6 snail shells (2 x red, 2 x blue, 2 x yellow) and puts them **face-up** in a row in front of them on the table.

Each player needs 6 snails without a home (2 x red, 2 x blue, 2 x yellow). These snails are shuffled with all the snails with a shell and the suns and distributed in the middle of the table, face-down.

Salads, homeless- and turbo snails are not needed.

Gameplay

The youngest player starts. He slides one of his snail shells forward, thereby determining the colour of the snail he wants to catch. Next he turns over one of the cards that are lying face-down.

If he finds a snail that already has a home in the sought-after colour, he can take this card. If he finds a snail **without** a shell in the colour he is looking for, he places his snail shell on top of it and can take both cards. In both cases the cards are put in a separate winning pile. His turn is over and the player to his left is next. If he turns over a snail in a **different colour** the card remains face-up and it is the next player's turn. The snails that are face-up may not be taken. If there are three snails lying face-up in the middle of the table at the end of a turn, they are then turned back over. His turn is over and the player to his left is next.

If a player turns over a **sun**, it remains lying face-up. His turn is over and the player to his left is next.

If they want to, a player can swap a snail shell with one of the other players before his turn.

End of the game and scoring

If a player has found all of the correspondingly coloured snails for his snail shells, then the game is over. If a player has turned over the fourth sun then every player can have another turn.

Afterwards the game is likewise over. If there are only uncovered snails lying in the middle of the table the game is immediately over!

Whoever has the most snails wins the game. Empty snail shells are not worth anything.

Variants

Sun Fun

All homeless snails take part. The game ends once all the homeless snails and suns have been turned over.



L'escargot téméraire

Le plaisir du jeu à vitesse turbo

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans

Chaque joueur essaie de se débarrasser de toutes ses coquilles d'escargot auprès d'escargots sans abri, et en même temps d'attraper le plus d'escargots possible au moyen de sa salade. Malheureusement, le soleil et les autres joueurs dérangent en permanence. A la fin du jeu, avoir le plus d'escargot rapporte des points. Font perdre des points les escargots nus, les coquilles non utilisées et les salades restantes.

Matériel de jeu

- 110 cartes à jouer: 48 cartes en main (36 coquilles d'escargot et 12 salades)

2 x



61 cartes en tas (36 escargots sans coquille, 12 escargots avec coquille, 6 escargots turbo, 3 escargots nus, 4 soleils)



- 1 carte de décompte des points
- Règle du jeu

Sont également nécessaires du papier et un crayon, afin de noter les points.

But du jeu

A la fin du jeu, a gagné celui qui a attrapé les escargots les plus précieux et qui possède le plus de points.

Préparation

Chaque joueur reçoit 2 **salades** et 6 **coquilles d'escargot** (2 rouges, 2 bleues, 2 jaunes). Les salades et coquilles d'escargot restantes sortent du jeu. Pour les coquilles d'escargots sortant du jeu, il faut également sortir les escargots sans abris étant de la même couleur. Ils ne sont pas non plus nécessaires. Les escargots et les coquilles sont donc toujours triés par deux.



Les cartes restantes sont battues et forment un tas de cartes tournées à l'envers.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé prend la carte se trouvant en haut du tas de cartes, et la poste à l'endroit au centre de la table. Le rôle du retourneur de cartes change après chaque carte dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes retournées à l'endroit sont posées **les unes sur les autres** et forment un tas au centre de la table.

Avec leurs cartes en main, les joueurs réagissent aux cartes visibles placées en tas:

Les cartes en main

Coquilles d'escargots

Les coquilles d'escargot permettent d'attraper les escargots sans abri.

Salades

Le premier à jouer une salade reçoit le tas de cartes placé au centre de la table. Les joueurs peuvent à tout moment poser

des salades sur la table. Les cartes gagnées sont mises de côté jusqu'au décompte des points.

Les cartes en tas visibles

Selon la carte visible se trouvant en haut du tas au centre de la table, les joueurs peuvent y réagir de manière suivante:

Soleil

Si l'on dévoile un soleil, **tous** les escargots se trouvant dans le tas au centre de la table, ainsi que le soleil, sortent du jeu. La carte suivante est retournée.

Escargots sans abri

Si l'on découvre un escargot sans coquille, tous les joueurs essaient de poser sur cet escargot une de ses coquilles de la couleur recherchée (voir bulle). La première coquille posée ayant la bonne couleur reste sur la table. Tous les autres joueurs reprennent leurs cartes. Les joueurs n'ayant plus en main la coquille

assortie ont le droit de poser une carte d'une autre couleur. Si un joueur pose une mauvaise coquille alors qu'il en a une de la bonne couleur, il doit alors reprendre la coquille posée et n'a pas le droit de jouer sur cette carte retournée ni sur la suivante.

La carte suivante est retournée.

Escargots avec coquille

Sur un escargot à coquille, il n'est possible de poser que des salades, mais jamais de coquilles d'escargot. Si un joueur pose quand même une coquille sur un escargot à coquille, il doit alors reprendre la coquille. En guise de gage, il n'a le droit de jouer ni sur cette carte retournée, ni sur la suivante.

La carte suivante est retournée.

Escargots turbo

Il est très important d'attraper les escargots turbo au moyen d'une salade, car ceux-ci rapportent beaucoup de points.

La carte suivante est retournée.

Escargots nus

Il faut éviter les escargots nus, car à la fin ils font perdre des points.

La carte suivante est retournée.

Fin de la partie et décompte des points

Une partie est terminée lorsque la dernière carte du tas a été retournée. Les joueurs peuvent encore réagir à cette carte. Une partie est également terminée si tous les joueurs ont passé leur tour.

On décompte alors les cartes gagnées et les cartes en main. Attention: les deux tas (cartes gagnées et cartes en main) ne doivent pas être mélangés!

Cartes gagnées: salades et coquilles d'escargot sont mises de côté. Elles ne rapportent pas de points. Tous les escargots (sauf les escargots nus) passent au décompte avec la valeur indiquée. Les escargots nus font perdre 2 points.

Cartes en main: les coquilles d'escargot en main font perdre 5 points. Les salades en main font perdre 3 points.

En cas d'égalité, a gagné le joueur ayant le moins d'escargots nus.

Les points sont notés.

Fin du jeu

On joue autant de parties qu'il y a de joueurs. On ajoute alors tous les points. Le joueur ayant le plus de points a gagné.

Un conseil: quelqu'un ne jouant pas durant cette partie peut également se charger de retourner les cartes. Il est alors le roi des escargots pour une partie. Le rôle du roi des escargots change tour à tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, après que toutes les cartes du tas ont été retournées.

Escargot taquin

Qui sera le plus rapide pour trouver les escargots assortis à ses coquilles?

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

But du jeu

Celui qui possède le plus d'escargots a gagné le jeu.

Préparation

Chaque joueur reçoit 6 coquilles d'escargot (2 rouges, 2 bleues, 2 jaunes) et les place devant soi en ligne et à **l'endroit**.

Chaque joueur a besoin de 6 escargots sans coquille (2 rouges, 2 bleues, 2 jaunes). Ces escargots sont mélangés avec tous les escargots à coquille et avec tous les soleils, puis répartis à l'envers au centre de la table.

Salades, escargots nus et escargots turbo ne sont pas nécessaires.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Il pousse une de ses coquilles d'escargot vers l'avant et détermine ainsi la couleur de l'escargot qu'il aimerait attraper. Il retourne ensuite une des cartes étant posées à l'envers.

S'il trouve un escargot ayant déjà une coquille de la couleur recherchée, il a le droit de garder cet escargot. S'il trouve un escargot **sans** coquille mais de la couleur qu'il recherche, il pose alors sa coquille sur l'escargot et a le droit de garder les deux cartes. Dans les deux cas, les cartes sont posées sur un tas séparé de cartes gagnées. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur situé à sa gauche.

S'il découvre un escargot d'**une autre couleur**, cette carte reste alors découverte, et c'est au tour du joueur suivant. Les escargots visibles ne peuvent

être pris. Si, à la fin d'un tour, il y a trois escargots découverts au centre de la table, ceux-ci sont alors retournés à nouveau. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur situé à sa gauche.

Si un joueur retourne un **Soleil**, celui-ci reste retourné. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur situé à sa gauche.

Un joueur a le droit, avant que cela soit son tour, d'échanger une coquille d'escargot avec celle d'un autre joueur.

Fin du jeu et décompte des points

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a trouvé pour toutes ses coquilles les escargots assortis. Si un joueur a retourné le quatrième soleil, chaque joueur a le droit de jouer encore un tour. Après cela, le jeu est également terminé. S'il n'y a plus, au centre de la table, que des escargots retournés, le jeu est alors immédiatement terminé!

A gagné celui qui possède le plus d'escargots. Les coquilles d'escargot vides n'ont aucune valeur.

Variante

Les délices du soleil

Tous les escargots nus jouent. Dès que tous les escargots nus et tous les soleils sont retournés, la partie est terminée.



La lumaca spigliata

Un gioco alla velocità della luce

Da 2 a 6 giocatori, a partire dai 7 anni

Ogni giocatore deve cercare di liberarsi di tutti i suoi gusci di lumaca dandoli alle lumache senza casetta e contemporaneamente di catturare con l'insalata più lumache possibili.

Purtroppo lo intralciano nel tentativo sempre il sole o gli altri giocatori. Alla fine del gioco sono le lumache che portano i maggiori punti. Si hanno punti in meno per le lumache senza guscio, per le cassette delle lumache non utilizzate e per l'insalata rimasta.

Dotazione

- 110 carte da gioco:
 - 48 carte per i giocatori
 - (36 cassette delle lumache e 12 insalate)

2 x



61 carte del mazzo
(36 lumache senza casetta,
12 lumache con la casetta,
6 lumache turbo,
3 lumache senza guscio, 4 soli)



- 1 carta-punti
- Istruzioni

Munitevi anche di carta e penna per annotare i punti!

Scopo del gioco

Vince il gioco chi ha catturato le lumache che portano più punti e che ha più punti.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve 2 **insalate** e 6 **casette delle lumache** (2 x rosse, 2 x blu e 2 x gialle).

Le insalate e le casette delle lumache rimaste si tolgono dal gioco. Si devono cercare ora le lumache senza casetta dello stesso colore delle casette delle lumache che si sono eliminate dal gioco: vengono eliminate anche loro dal gioco. Bisogna abbinare sempre le lumache e la casetta in coppia.



Si mescolano le carte rimanenti che formeranno un mucchio coperto.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più vecchio prende la prima carta dal mazzo e la appoggia scoperta in mezzo al tavolo. Il turno di chi scopre le carte termina dopo ogni carta e si procede col giocatore successivo in senso orario.

Le carte scoperte si appoggiano **una sull'altra** a formare un mucchio in mezzo al tavolo.

I giocatori devono giocare le carte che hanno in mano a seconda delle carte del mucchio che sono state scoperte:

Le carte in mano

Casette delle lumache

Le casette delle lumache servono a catturare le lumache senza casetta.

Insalate

Chi gioca **per primo** una carta insalata vince il mazzo di carte in mezzo al tavolo. I giocatori possono mettere giù le carte insalate in ogni momento del gioco. Le

carte così vinte si mettono da parte fino al conteggio finale dei punti.

Le carte scoperte del mucchio

A seconda di quale carta si trova scoperta in cima al mucchio del tavolo i giocatori possono giocare come segue:

Sole

Se si scopre un sole si levano dal gioco, insieme al sole, **tutte** le lumache che si trovano nel mucchio in mezzo al tavolo. Si scopre la carta successiva.

Lumache senza casetta

Se si scopre una lumaca senza casetta tutti i giocatori devono cercare di appoggiarci sopra una casetta del colore richiesto (vedi fumetto).

Resta sul mucchio la prima casetta appoggiata che abbia il colore corretto. Tutti gli altri giocatori si riprendono in mano le loro carte. I giocatori che non hanno più in mano una casetta del colore

richiesto possono appoggiare dal mucchio una casetta di un altro colore.

Se un giocatore ha giocato una casetta del colore sbagliato, sebbene avesse in mano una casetta del colore corretto, la deve riprendere e non può giocare per questo e per il giro successivo.

Si scopre la carta successiva.

Lumache con la casetta

Su una lumaca con la casetta si possono appoggiare solo carte insalata, ma in nessun caso casette. Se un giocatore appoggia una casetta su una lumaca con la casetta la deve riprendere. Non può giocare per questo e per il giro successivo. Si scopre la carta successiva.

Lumache turbo

È estremamente importante catturare le lumache turbo con l'insalata dato che valgono molti punti.

Si scopre la carta successiva.

Lumache senza guscio

Si devono evitare le lumache senza guscio dato che alla fine del gioco portano punti di penalità.

Si scopre la carta successiva.

Giro finale e punteggio

Si termina un giro dopo aver scoperto l'ultima carta del mucchio.

Ora i giocatori hanno ancora la possibilità di giocare su questa carta. Un giro ha anche termine dopo che tutti i giocatori hanno dovuto passare il turno.

Ora si contano le carte vinte e le carte che si hanno in mano. Attenzione: non si devono mischiare i due mucchi (le carte vinte e le carte in mano)!

Carte vinte: si mettono da parte le insalate e le cassette. Non valgono punti. Tutte le lumache (eccetto le lumache senza guscio) valgono tanti punti quanti ce ne sono scritti sopra. Una lumaca senza guscio toglie 2 punti.

Carte in mano: le cassette delle lumache tolgono 5 punti. Le insalate rimaste in mano tolgono 3 punti.

In caso di pareggio vince il giocatore che ha meno lumache senza guscio.

Si annotano i punti.

Termine del gioco

Si fanno tanti giri quanti sono i partecipanti al gioco. Adesso si sommano tutti i punti. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

Un piccolo consiglio: può scoprire le carte anche un giocatore che non gioca in un giro. È il re delle lumache per un giro. La carica del re delle lumache procede al giocatore successivo in senso orario dopo che si sono scoperte tutte le carte.

Lumaca punzecchiata

Chi è il più veloce a trovare le lumache giuste per le sue casette?

Da 2 a 4 giocatori, a partire dal 5 anni

Scopo del gioco

Vince il gioco chi ha più lumache.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve 6 casette delle lumache (2 x rosse, 2 x blu e 2 x gialle) e le appoggia scoperte in riga davanti a sé sul tavolo.

Ogni giocatore ha bisogno di 6 lumache senza casetta (2 x rosse, 2 x blu e 6 x gialle).

Si mescolano queste lumache con tutte le lumache con la casetta e i soli e si distribuiscono coperte sul tavolo.

Non si ha bisogno di insalate, lumache senza guscio e di lumache turbo.

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane. Spinge una delle sue casette delle lumache in avanti e decide in questo modo il colore della lumaca che vorrebbe catturare. In seguito scopre una delle carte coperte. Se trova una lumaca che ha già una casetta del colore cercato può prendersi la carta.

Se invece trova una lumaca **senza** casetta del colore da lui cercato, ci appoggia sopra la sua casetta e può prendersi entrambe le carte.

In entrambi i casi deve mettere da parte le carte in un mucchio separato. Il suo turno è finito e tocca al vicino alla sua sinistra.

Se si scopre una lumaca di un **altro colore** la si lascia scoperta e tocca al giocatore successivo.

Non si possono prendere le lumache scoperte. Se alla fine di un giro ci sono

tre lumache scoperte le si devono ricoprire.

Il suo turno è finito e tocca al vicino alla sua sinistra.

Se un giocatore scopre un **sole** resta scoperto. Il suo turno è terminato e tocca al vicino alla sua sinistra.

È permesso scambiare una casetta con quella di un altro giocatore prima del proprio turno.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco ha termine quando un giocatore ha trovato tutte le lumache corrispondenti alle sue casette. Ogni giocatore può giocare un'altra volta se un giocatore ha scoperto il quarto sole. Anche in questo caso termina il gioco. Il gioco termina immediatamente anche quando sul tavolo ci sono ancora solo lumache scoperte!

Chi possiede più lumache vince il gioco.

Casette delle lumache vuote non valgono niente.

Alternativa

Arriva il sole

Si gioca anche con tutte le lumache senza guscio. Il gioco termina quando si sono scoperte tutte le lumache senza guscio e i soli.



Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

GOLD RAUSCH

... finde was die Anderen suchen!
Am kleinen Fluss Blue Creek wurde Gold gefunden. Viele Goldsucher machen sich auf, nach dem Gold zu schürfen. Doch nicht jeder "Digger" hat das nötige Werkzeug, ein gutes Näschen für den richtigen Ort und die Portion Glück, um die begehrten Nuggets zu finden.

Ein Nehmen- und Geben-Kartenspiel für 3-5 Spieler von 9-109 Jahren.



KLAUMAU!

...ein „diebisches“ Vergnügen für alle Mau-Mau-Liebhaber. Mit einfachen

Regeln und schnellem Einstieg bietet KLAU MAU einen risikofreudigen Spielspaß mit kleinen Gaunereien. Wer hat am Ende eines Raubzuges die beste Beute auf der Hand? Etwas Glück, eiskalter Bluff und hinterlistige Beobachtungen bringen die begehrte Beute.



Abgedrehtes Mau-Mau für 2-8 Spieler von 7-99 Jahren.

7

Jeder Spieler erhält 7 Karten, die geschickt abgelegt werden sollen. Loch auf Loch oder Loch auf Zahl.



Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

Denn zu erreichen ist der Gesamtwert: **SIEBEN!**

Ein Familienspiel für 2-7 Spieler ab 7 Jahren.



OCHSEN SOXEN

In diesem raffinierten Kartenspiel müssen die Ochsen und Kühe geschickt auf die Weide platziert und der richtige Zeitpunkt für einen kühlen Flirt gefunden werden.

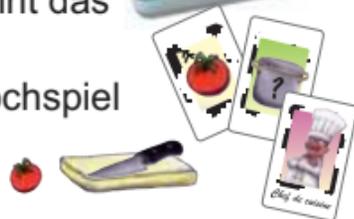
Für 2-4 "kühle Flirter" von 8-99 Jahren.



Die Suppen sind bestellt und die Köche in Verzug. Der Chef de cuisine gibt den Takt an. Jetzt müssen die Zutaten im vorgegebenen Tempo in den Topf gebracht werden. Jeder Koch versucht dabei die beste Suppe zu kreieren.

Wer am Ende die Kochlöffel in den feinsten Suppen hat, gewinnt das Duell der Köche.

Ein turbulentes Kochspiel für 3-6 Spieler von 7-97 Jahren.



Wir wünschen Ihnen viel Spaß
beim

kecke Schnecke



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Oberasbacher Straße 8-10
D-90513 Zirndorf

Tel.: 0911 - 96 96 7 - 0
Fax: 0911 - 96 96 7 - 77

Internet: www.nsv.de
E-Mail: info@nsv.de