

SSSNAKE



Flip & Write



SPIELÜBERBLICK



In Sssnake ist es euer Ziel, als Ssschlange so gross wie möglich zu werden und möglichsst lange im Sspiel zu bleiben. Um zu wachssen, müsst ihr Äpfel fressen. Passt aber auf, dasss ihr euch dabei nicht sselbst beisst und ausssscheidet! Vor jeder Runde wird eine Apfelkarte aufgedeckt, um zu besstimmen, wo die Äpfel vom Baum fallen werden. Wer viele Äpfel frisst, wächsst sschneller und erlangt sso neue Fähigkeiten, welche dabei helfen, noch besser an die leckeren Äpfel heranzukommen. Dass Sspiel endet, wenn die vorletzte Ssschlange ausssscheidet.



Erklärvideo

SPIELMATERIAL

160 Spielbögen
4 Landschaften je 40 Stück

4 Bleistifte

16 Apfelkarten

1 Startspielermarker

16 Fähigkeitenkarten

Infoboxen

In dieser Anleitung trefft ihr gelegentlich auf verschiedene Boxen. Diese bieten euch zusätzliche Informationen, kurze Beispiele oder wichtige Hinweise.

Dies ist eine Infobox.

Dies ist eine Beispielbox.

Dies ist eine
„Wichtiger Hinweis“-Box.

Vorbereitung

1. Nehmt euch jeweils einen Bleistift. Zur Schonung der Umwelt sind nur vier Bleistifte im Spiel enthalten. Bei mehr Spieler tun es auch andere Stifte.
2. Nehmt euch alle die gleichen Spielbögen eines Blockes. Für die erste Partie empfehlen wir den Spielbogen «Am Fluss» zu spielen. Schreibt euren Namen auf den Spielbogen.
3. Mischt die Apfelkarten und legt sie mit der A-Seite nach oben in die Tischmitte. Lasst daneben etwas Platz für den B-Seiten-Kartenstapel frei.
4. Bereitet die Auslage der Fähigkeitenkarten wie folgt vor:
 - Prüft auf dem Spielbogen welche Fähigkeitenkarten zu verwenden sind.
 - Legt die 15-gekennzeichneten Karten zurück in die Box.
 - Sucht die 235-gekennzeichneten Karten heraus und ergänzt diese mit zufälligen Fähigkeitenkarten ? bis ihr gesamthaft acht Karten vor euch habt.
 - Legt die übrigen Fähigkeitenkarten zurück in die Box.
 - Mischt die acht Karten und legt diese in zwei Reihen je vier Karten in der Tischmitte aus. Legt dabei die letzte Karte beider Reihen verdeckt hin.
5. Wer zuletzt einen Apfel verspeist hat, nimmt sich den Startspielermarker.

Apfelkarten zeigen die Koordinaten auf dem Spielbogen an, an denen ein Apfel landet (Seite 5).

Fähigkeitenkarten erläutern die verschiedenen Fähigkeiten, welche Schlangen im Spielverlauf erlangen können (Seite 8).

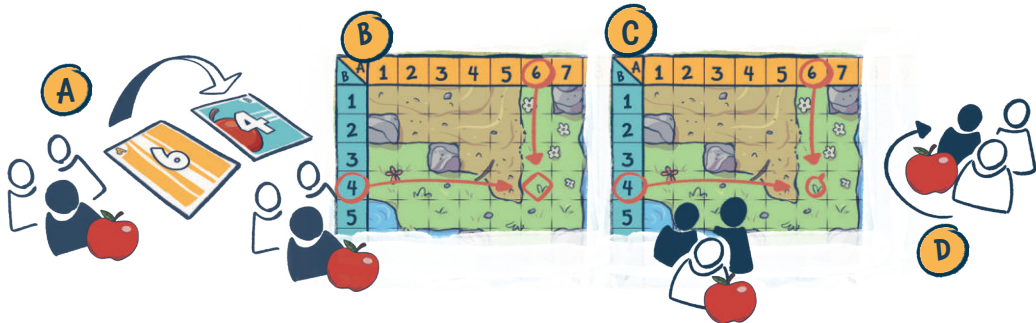


RUNDENABLAUF

Erste Runde

- A** Der Startspieler deckt die oberste Apfelkarte von der A-Seite auf die B-Seite um und bildet damit rechts davon den B-Seiten Kartenstapel.
- B** Die Koordinaten zeigen die Grube an, aus der die Schlange auftaucht (Startpunkt). Der Startspieler zeichnet nun dort eine Grube  ein.
- C** Alle anderen Spieler zeichnen an den gleichen Koordinaten stattdessen einen Apfel  ein.
- D** Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter. Wiederholt A-D bis jeder Spieler seine Grube eingezeichnet hat.

Die **Grube** ist der Startpunkt, an dem jede Schlange ihren Weg beginnt.



Sollten die Koordinaten der Apfelkarten ergeben, dass die Grube auf **Wasser, Eis, Fels, Laub, Treibsand** oder einem **unpassierbaren Objekt** entspringt, verschiebt die Grube waag- oder senkrecht in eine beliebige Richtung, bis diese aus einem anderen Landschaftstypen entspringt. Äpfel hingegen werden unabhängig vom Landschaftstypen genau dort eingezeichnet, wo es die Koordinaten der Apfelkarten angeben.

Landschaften und Objekte können die Bewegung der Schlange beeinflussen (siehe Seite 7).

Folgerunden

- E** Erneut deckt der Startspieler eine Apfelkarte auf die B-Seite um.
- F** Nun zeichnen alle an den angezeigten Koordinaten einen Apfel  ein.
- G** Bewegt danach alle eure Schlange individuell so viele Felder weit über die Landschaft, wie eure Schlange lang ist (zu Spielbeginn 4).
- H** Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter. Wiederholt Punkte E-H bis das Spielende eintrifft.

Wie Gruben, Schlangen und Äpfel gezeichnet werden, erfahrt ihr in den folgenden Kapiteln.



Bewegen

Jede Schlange beginnt ihre erste Bewegung an der Grube. Dies ist der Startpunkt. Von der Grube aus mus sich eine Schlange immer so viele Felder weit bewegen, wie sie zu Zugbeginn lang ist. Die Schlangenlänge ist auf dem Spielbogen angegeben. Zu Spielbeginn beträgt diese 4.

So zeichnet ihr eine Schlange:



Grube Schlange Kopf

Schlangen können sich waag- oder senkrecht in alle Richtungen, ausser der aus welcher sie gerade gekommen sind, bewegen. Die Landschaften, über die Schlangen sich bewegen, können für die Bewegung von Bedeutung sein oder es noch aufgrund erlangter Fähigkeiten werden. Die Landschaften werden auf Seite 7 im Detail erklärt.



Wachsen

Zieht eine Schlange auf oder über einen Apfel, so frisst sie diesen und wächst am Ende des Zuges. Pro gefressenen Apfel wächst die Schlange um 1; das gilt für alle Apfelsorten. Isst eine Schlange einen Apfel, kreist ihr auf eurem Spielbogen die nächste Zahl in der Reihe ein. Abhängig der gefressenen Apfelsorte kreist ihr die Zahl zur Anzeige der neuen Schlangenlänge jeweils anders ein. Dies ist für die Endwertung wichtig.



-  Frische Äpfel
Einfacher Kreis
-  Verdorbene Äpfel
Ausgemalter Kreis
-  Goldene Äpfel
Doppelter Kreis



Wie die drei verschiedenen Apfelsorten in das Spiel gelangen und wie diese am Spielende gewertet werden erfahrt ihr später auf Seite 5 und 6.

Beispiel: Neue Schlangenlänge von 5.

Für den seltenen Fall, dass es dir gelingen sollte über die aufgedruckte maximale Schlangenlänge von 36 zu gelangen, so beginne wieder bei der 1 und kreise die Zahlen ein zusätzliches Mal ein.

Entwickeln

Wächst eine Schlange und erreicht eine Länge von **7, 12, 18** oder **23**, dann erlangt diese am Ende des Zuges eine neue Fähigkeit. Erlangen mehrere Schlangen im gleichen Zug eine neue Fähigkeit, wählen die Spieler reihum vom Startspieler aus im Uhrzeigersinn eine Fähigkeit aus.



- A** Wählt dafür reihum aus der Auslage eine offenliegende Fähigkeit aus.
- B** Schreibt diese auf eure Spielbögen.
- C** Dreht die gewählte Fähigkeitenkarte um.
- D** Deckt die bisher verdeckte Fähigkeitenkarte aus der gleichen Reihe auf. Folglich steht immer die zuletzt ausgewählte Fähigkeit den nachfolgenden Spielern nicht mehr zur Auswahl.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der vorletzte Spieler ausscheidet. Der verbliebene Spieler beendet die laufende Runde dennoch vollständig. Äpfel, welche in der Runde gesammelt werden, in der man ausscheidet, werden nicht in der Schlangenlänge eingekreist.

Ausscheiden kann ein Spieler indem ...

- ... die Schlange sich selbst beißt beziehungsweise in sich selbst zieht.
- ... die Schlange in den Spielrand oder andere unpassierbare Grenzen zieht.
- ... die Schlange den Zug auf einem Gelände beendet, auf dem dies nicht zulässig ist.
z.B. auf Wasser ohne die Fähigkeit «Schwimmen».



Ist das Spielende eingetroffen, wertet ihr eure Punkte aus (Seite 5). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der längeren Schlange. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der zuletzt ausgeschieden ist. Wenn immer noch kein Sieger feststeht, teilt euch den Sieg.

Punktwertung

Die Punktwertung setzt sich aus den nachfolgenden Bestandteilen zusammen und kann abhängig vom gespielten Spielbogen variieren:

- A** Die **Schlangenlänge**, die ihr bei Spielende erreicht habt.
- B** **Plus** die Anzahl **Spieler, die vor euch ausgeschieden sind, x2**.
Bei zwei Spielern verwendet ihr den dunklen Multiplikator. Im Solo Spiel entfällt diese Wertung.
- C** **Plus** die Anzahl gefressener **goldener Äpfel**.
- D** **Minus** der Anzahl gefressener **verdorbenen Äpfel**.
- E** Die **Summe** aller Wertungen.

$$\begin{array}{ccccccccc}
 \textcircled{32} & + & \textcircled{8} & + & \textcircled{3} & - & \textcircled{5} & = & \textcircled{38} \\
 \text{A} & & \text{B} & & \text{C} & & \text{D} & & \text{E}
 \end{array}$$

Beispiel: Tom hat zu Spielende eine Schlangenlänge von 32 erreicht. Da vor ihm schon vier Spieler ausgeschieden sind erhält er dafür vier mal 2 Punkte (8 Punkte). Während des Spiels hatte Tom 3 goldene Äpfel und 5 verdorbene Äpfel gefressen. Tom hat total 38 Punkte.

SPIELELEMENTE IM DETAIL

Apfelkarten

Die Apfelkarten sind wichtig um die Schlangengrube so wie die Orte aller fallenden Äpfel zu ermitteln. Die Karten sind doppelseitig und zeigen auf beiden Seiten die Koordinatenzahlen 1 bis 16.

Die Zahl auf der **A-Seite** gibt die **Spalte** auf dem Spielbogen an.



Die Zahl auf der **B-Seite** gibt die **Zeile** auf dem Spielbogen an.



Einige Apfelkarten haben einen halben Apfel abgebildet. Sollten zwei halbe Äpfel abgebildet sein, fällt ein zusätzlicher Apfel vom Baum. Zeichnet entsprechen zwei Äpfel auf dem gleichen Feld ein. Würde in der ersten Runde, also dann, wenn die Spieler die Grube ermitteln, ein zusätzlicher Apfel vom Baum fallen, geschieht dies fairerweise nicht. Sind alle Apfelkarten aufgebraucht, mischt alle Karten und beginnt den Stapel neu.



Fällt ein Apfel vom Baum, zeichnet ihr einen Apfel mit einem Stiel ♂. Fällt ein zusätzlicher Apfel vom Baum, also zwei Äpfel auf das gleiche Feld, zeichnet einen Apfel mit zwei Stielen ♂. Das Prinzip ist einfach, zeichnet für jeden Apfel, der auf dem gleichen Feld landet, einfach einen Stiel mehr ein. Bei drei Äpfeln, zeichnet einen Apfel mit drei Stielen ♂.

Würde ein Apfel in die Schlangengrube, auf die Schlange selbst oder auf ein unpassierbares Objekt fallen, dann rollt dieser in die Richtung des nächstgelegenen Spielrandes, bis der Apfel auf einem freien Feld stehen bleibt. Rollt ein Apfel dadurch in den Spielfeldrand, fällt er aus dem Spiel und wird nicht eingezeichnet. Sind zwei Spielränder gleich nah, wählst du zu welchem der beiden Spielränder der Apfel hin rollt.

Beispiel: Joy deckt die Apfelkarte A5/B3 um. Der Apfel würde auf die Schlange fallen und rollt nun in Richtung des nächsten Spielfeldrandes, also nach oben, bis zum nächsten freien Feld. Der Apfel bleibt auf dem Feld A5/B1 stehen.



Apfelsorten

In Sssnake trifft ihr verschiedene Apfelsorten an. Einerseits **Frische Äpfel**, die jede Runde mittels der Apfelkarten ins Spiel gelangen. Andererseits **Verdorbene Äpfel**, die durch Einsatz der Fähigkeit «Gift» ins Spiel gelangen. Beide findet ihr auch auf dem Spielbogen «Foxtrail» aufgedruckt, sie unterscheiden sich jedoch nicht von denen, die durch die Apfelkarten ins Spiel gelangen. Zusätzlich gibt es **Goldene Äpfel**, welche allerdings nur auf dem Spielbogen Fjord zu finden sind.



Frische Äpfel sind lecker und kommen mit Abstand am meisten vor.



Verdorbene Äpfel sind rarer und schwer verdaulich. Zu Spielende zählt jeder gefressene verdorbene Apfel 1 Minuspunkt.



Goldene Äpfel sind limitiert und sehr begehrt. Zu Spielende zählt jeder gefressene goldener Apfel 1 Extrapunkt.

Verdorbene Äpfel verderben immer andere Äpfel. Fällt ein verdorbener Apfel auf ein Feld, auf dem ein oder mehrere frische Äpfel liegen (oder umgekehrt), verderben die frischen Äpfel. Malt in diesem Fall die frischen Äpfel einfach aus und ergänzt einen weiteren Stiel.

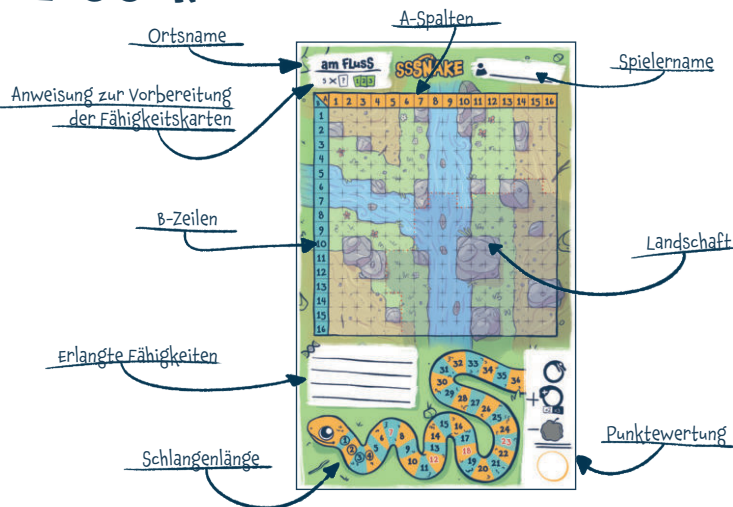
Beispiel 1: Ein frischer Apfel fällt auf einen verdorbenen Apfel, nun liegen dort 2 verdorbene Äpfel.



Beispiel 2: Ein verdorbener Apfel fällt auf zwei frische Äpfel, nun liegen dort 3 verdorbene Äpfel.



SPIELBÖGEN



In diesem Spiel sind 4 Spielbögen mit verschiedenen Orten abgebildet. Jeder Ort bietet ein neues Spielerlebnis mit anderen Landschaften und Herausforderungen.

AM FLUSS

Ein schöner Tag, um am plätschernden Fluss im Baumschatten sich köstlichen Äpfeln hinzugeben. Dieser Ort ist durch seine vielfältige Landschaft geprägt und besitzt keine zusätzliche Herausforderung.

Sahara

Die Sonne brennt am Zenit. Ein Falke kreist auf Beutejagd hoch am Himmel. Knackig frische Äpfel fallen aus dem Nirgendwo. Es ist essenszeit, doch für wen?

Falke: Bewegt sich eine Schlange im gleichen Zug zweimal über eine Schattenlinie des Falken, scheidet der Spieler umgehend aus.

Fjord

Eine Ladung goldener Äpfel alter Sorte ist am Hafen des Fjords vom Schiff gefallen. Zeit, um Wintervorrat anzulegen.

Goldene Äpfel: Frisst eine Schlange einen goldenen Apfel, streichen alle anderen Spieler diesen am Ende des Zuges auf ihrem Spielbogen weg. Wer einen Goldenen Apfel frisst, wächst wie gewöhnlich um 1. Goldene Äpfel zählen bei der Siegpunktwertung 1 Extrapunkt. Fressen mehrere Schlangen im gleichen Zug einen goldenen Apfel, erhält der Startspieler oder der nächste Spieler im Uhrzeigersinn diesen. Die anderen gehen leer aus.

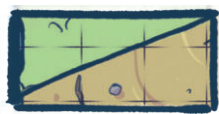
FoxTrail

Reife und auch etwas zu reife Äpfel schmücken den Waldboden. Ihr herrlich süsser Duft lockt auch andere Schleckermäuler hervor. Jetzt nur nicht auffallen.

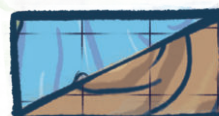
Fuchs: Schlangen können sich nur dann auf Laub bewegen, wenn sie gross genug sind. Wer vorher auf Laub zieht, scheidet aus. Die benötigte Schlangenlänge, um sich in den Laublandschaften zu bewegen, wird neben der dazugehörigen Tatze  angezeigt.

Gruben, die auf Laublandschaften landen würden, sind so weit zu verschieben, bis diese aus einer Wiesenlandschaft entspringen.

Landschaften



Über **Wiese** und **Sand** können sich Schlangen ohne Einschränkungen bewegen und auch darauf stehen bleiben.



Über **Wasser** und **Treibsand** können sich Schlangen zwar bewegen aber nicht darauf stehen bleiben.



Auf **Felsen** können Schlangen nicht ziehen und folglich auch nicht stehen bleiben.



Über **Schnee** können sich Schlangen ohne Einschränkung bewegen. Bleibt aber eine Schlange auf Schnee stehen, kann sich diese im Folgezug nur um die halbe Schlangenlänge (aufgerundet) weit bewegen.



Über **Eis** können sich Schlangen ebenfalls ohne Einschränkung bewegen. Bleibt eine Schlange auf Eis stehen, muss sich diese im Folgezug die doppelte Schlangenlänge weit bewegen.

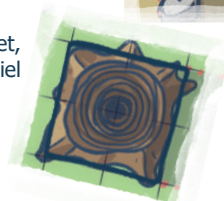
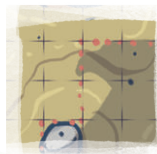


Auf **Laub** können Schlangen nur dann ziehen und auch stehen bleiben, wenn diese gross genug sind. Die benötigte Schlangenlänge, um sich in die Laublandschaften zu bewegen, wird mit der dazugehörigen Tatze  angezeigt.

Objekte

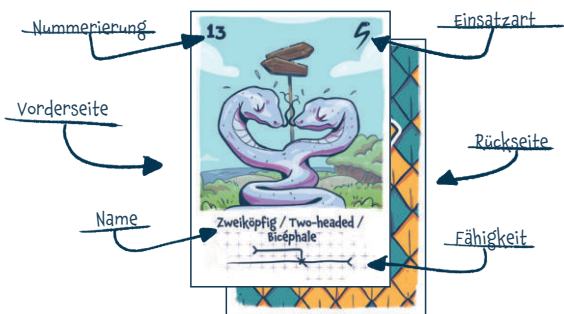
Die **Schatten**, welche auf den verschiedenen Spielbögen ersichtlich sind, gelten nicht als Landschaft. Sie sind mit einer gepunkteten roten Linie umrandet. Diese haben keinen Einfluss auf Schlangen, ohne dass es Fähigkeiten oder Herausforderungen besagen.

Als **unpassierbare Objekte** werden Objekte auf den Spielbögen bezeichnet, welche gleichermassen mit einer dicken Linie umrandet sind. Wie zum Beispiel auf dem Spielbogen «FoxTrail» die Bäume oder der Fuchs.



FÄHIGKEITENKARTEN

Wie im Kapitel «Entwickeln» gelesen, erlangen Schlangen, welche genug Äpfel gefressen haben, neue Fähigkeiten. Welche Fähigkeit am nützlichsten ist, entscheidet Ihr ganz abhängig von eurem Spielstil, dem Spielfortschritt, der Landschaft und euren Mitspielern.



Beachtet bei der Auswahl folgende Symbole:

- Andauernd  Diese Fähigkeit kann bis Spielende unbegrenzt genutzt werden.
- Einmalig  Diese Fähigkeit wird sofort nach ihrer Auswahl einmalig ausgeführt. Sie kann mehrmals erlangt werden.
- 3+ Spieler  Diese Fähigkeiten sind nur in einer Partie mit 3 oder mehr Spielern zu verwenden. Entfernt diese im Solo-Spiel oder Spiel zu zweit.

Stehen Texte von Fähigkeitenkarten oder Spielebögen mit den Spielregeln im Konflikt, gehen diese den Spielregeln vor.



1 - KLETTERN

Schlangen können sich über Felder mit Felslandschaft bewegen und auch darauf stehen bleiben.



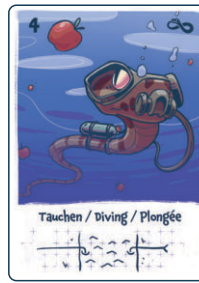
2 - Schwimmen

Schlangen können auf Felder mit Wasserlandschaft stehen bleiben.



3 - Graben

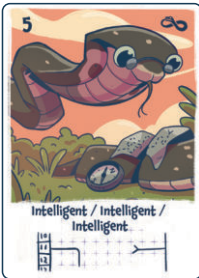
Immer wenn eine Schlange auf einer Sandlandschaft den Zug beendet, darf der neue Zug auf einem beliebigen anderen Sandfeld begonnen werden. Zählt das neue Ausgangsfeld zur Bewegung mit. Achtung, «Graben» kann nicht auf Treibsand verwendet werden.



4 - Tauchen

Immer wenn sich eine Schlange von einer anderen Landschaft auf eine Wasserlandschaft bewegt, kann die Bewegung auf dem ersten betretenen Wasserfeld sofort unterbrochen werden und an einem beliebigen anderen Wasserfeld fortgesetzt werden. Zählt das neue Ausgangsfeld zur Bewegung mit

Verschwindet eine Schlange durch die Fähigkeit «Graben» im Sand oder mit «Tauchen» im Wasser, zeichnet ihr so den Eingang und Ausgang ein:



5 - Intelligent

Schlangen können sich über den Spielfeldrand bewegen. Stellt euch die Landschaft nun als Kugel vor. Bewegt sich eine Schlange über den rechten Spielfeldrand heraus, tritt sie folglich in der gleichen Zeile am linken Spielfeldrand herein. Dies gilt für den oberen und unteren Spielfeldrand gleichermaßen.



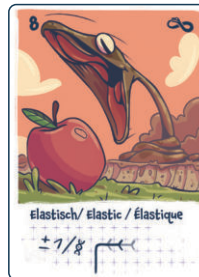
6 - Trickreich

Immer wenn eine Apfelkarte umgedreht wird, kannst du entscheiden, ob auf deinem Spielbogen der Apfel auf die angezeigten Koordinaten fällt oder ob diese vertauscht werden. Also z.B. statt auf A7/B11 landet der Apfel nun auf A11/B7.



7 - Flexibel

Schlangen können sich selbst überspringen. Dabei können sie nur 1 Feld auf einmal überspringen und dies immer in gerader Linie. Im gleichen Zug kann eine Schlange, mehrmals über sich springen. Die übersprungenen Felder werden nicht zur Bewegung mitgezählt.



8 - Elastisch

Schlangen können sich während der Bewegung am Ende jedes Zug pro erlangte Fähigkeit 1 Feld mehr oder weniger weit bewegen. Hat eine Schlange also «Elastisch» als dritte Fähigkeit erlangt, darf sie sich jeden Zug bis zu 3 Felder mehr oder weniger bewegen.



9 - Diebisch

Immer wenn eine Schlange auf einem Feld mit einem frischem Apfel stehen bleibt, müssen alle anderen Spieler auf ihrem Spielbogen den/die Äpfel auf dem genau gleichen Feld streichen. Das abgestrichene Feld ist frei passierbar, als wäre dort nie ein Apfel gewesen. Würde dort später wieder ein Apfel landen, wird dieser nicht eingezeichnet.



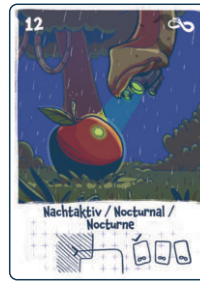
10 - Giftig

Immer wenn du eine Apfelkarte umdrehst, zeichnen alle Spieler auf den angezeigten Koordinaten einen verdorbenen Apfel anstelle eines frischen ein. Frisst eine Schlange mit «Gift» einen verdorbenen Apfel, ist es für sie so, als wäre es ein frischer Apfel gewesen. Markiere dies auf dem Spielbogen in der Schlänglänge entsprechend.



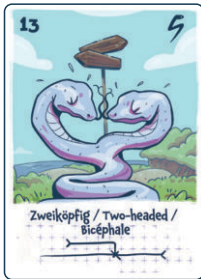
11 - Wintervorrat

Immer wenn eine Schlange den dritten Apfel im gleichen Zug frisst, darf sie die Bewegung dort oder bei jedem weiteren gefressenen Apfel unterbrechen. Also z.B. auch auf dem fünften Apfel der im gleichen Zug gefressen wird.



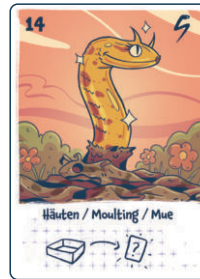
12 - Nachtaktiv

Immer wenn ein Zug auf einem Feld im Schatten beginnt, darfst du eine offene Andauernd-Fähigkeit aus der Auslage für den ganzen Spielzug nutzen, als hättest du die Fähigkeit erlangt. Nenne dafür jeweils den Namen der Fähigkeit zu Zugbeginn laut. Nutzt du als Beispiel «Schwimmen», dann kannst du deinen Zug auf einem Wasserfeld enden, selbst wenn dieses nicht mehr im Schatten liegt.



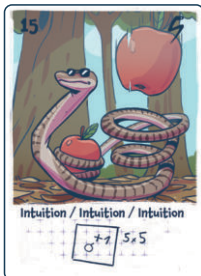
13 - Zweiköpfig

Zeichne bei Erlangen der Fähigkeit ein «X» irgendwo auf dem Schlangenkörper ein. Von diesem Feld aus verzweigt sich nun der Pfad der Schlange. Für die Bewegung kann die Schlängelänge beliebig aufgeteilt werden. Dabei müssen die Bewegungen nacheinander ausgeführt werden. Beide der Schlangenköpfe können zum Ausscheiden des Spielers führen.



14 - Häuten

Ziehe eine zufällige Fähigkeitenkarte aus den verbliebenen Karten in der Box. Fähigkeiten, die auf dem aktuellen Spielbogen nicht verfügbar sind **15**, können auch durch „Häuten“ nicht erlangt werden. Sortiere diese und bereite von dir durch „Häuten“ erlangte Fähigkeitenkarten vor dem Ziehen aus. Schreibe den Namen der gezogenen Fähigkeit neben „Häuten“ dazu.



15 - Intuition

Zeichne ein 5x5 Felder großes Quadrat auf dem Spielbogen ein. Landet fortan ein Apfel innerhalb dieses Quadrates, fällt dort ein zusätzlicher Apfel auf dem gleichen Feld. Wird die Fähigkeit «Intuition» mehrfach erlangt, dürfen sich die eingezeichneten Quadrate überschneiden. Die Anzahl zusätzlicher Äpfel, die dort herunterfallen, stapeln sich dabei.



16 - Nachwuchs

Zeichne je ein Ei auf drei beliebige Felder ein. Dies nur auf Landschaften, auf welchen die Schlange aktuell stehen oder sich hinbewegen könnte. Wenn du ausscheidest, beginnst du stattdessen deinen nächsten Zug mit der gleichen Schlängelänge wie bisher, aus einem der drei platzierten Eier. Streiche die anderen zwei Eier. Felder mit platzierten Eiern sind nicht passierbar. Äpfel, die die auf Eier landen würden, rollen herunter.

SOLO-PARTIE

SSSnake lässt sich auch alleine spielen. Spiele wie gewohnt, nimm jedoch folgende Anpassungen vor:

- Entfernt bei der Vorbereitung die Fähigkeitenkarten für 3+ Spieler.
- Behalte den Startspielermarker, du bist jede Runde der Startspieler.
- Das Spielende tritt erst ein, wenn du ausscheidest.
- Ignoriere bei der Punktwertung die Wertung für die «vor dir ausgeschiedenen Spieler».

Rang	Punkte
Sssuper!	35+
Beeindruckend.	30+
Gut gespielt.	25+
Ausbaufähig.	20+
Dabei sein ist alles.	<20

FREUNDSCHAFTSMODUS

Im Freundschaftsmodus dürfen Spieler, nach dem sie ausscheiden, wieder ins Spiel einsteigen. Dafür können sie sich während den nächsten drei aufgedeckten Apfelfarte dafür entscheiden, anstelle eines Apfels eine Grube einzuzeichnen. Es gelten die üblichen Regeln zum Setzen der Grube (Seite 3). Lässt der Spieler die drei Gelegenheiten verstreichen, ist ein Einstieg nicht mehr möglich. Steigt der Spieler wieder ins laufende Spiel ein, malt der Spieler zwei Kreise in der Schlangenlänge auf seinem Spielbogen aus, als wären es verdorbene Äpfel. Die Schlangenlänge verändert sich dabei nicht. Die Schlange bewegt sich mit der gleichen Schlangenlänge fort, wie im Zug bevor der Spieler ausgeschieden ist.

DANKSAGUNG

Ein grosses Dankeschön geht an Dich. Es freut uns hast Du dich für Sssnake entschieden.

Wir hoffen das Spiel bereitet Dir so viel Freude wie es auch uns tut. Wenn du uns deine Gedanken zum Spiel mitteilen möchtest, kannst du dies gerne unter **hello@suncoregames.ch** tun. Deine Meinung ist uns Wichtig.

Natürlich möchten wir uns an dieser Stelle auch bei unseren werten Testspielern und Helfer bedanken. Speziell für Ihre wertvolle Unterstützung möchten wir namentlich danken: Astrina Haskaj, Kajetan Kirchner, Nico Schluchter, Sandra Trachsel, Simon Brack.

Die aktuellen Fragen, Updates und neue Spielbögen zu Sssnake findest du auf unserer Homepage: **www.suncoregames.ch**

WEITERE SPIELE VON SUNCOREGAMES



All-Star Draft ist ein kurzweiliges Kartenspiel für Familie, Freunde und Eishockeyfans. Draftet als Manager im diesjährigen Turnier um den All-Star Cup die besten Spieler und gewinnt auf dem Eis die Herzen der Fans.

Spielinfos: 2-6 Spieler, ab 10 Jahren, Spieldauer 45 Min.

DiceWar ist ein taktisches Würfelspiel ohne Glück über Machtkämpfe, epische Schlachten und heimtückischen Strategien in einer faszinierenden Fantasywelt.

Spielinfos: 2 Spieler, ab 12 Jahren, Spieldauer 10-30 Min.



RUNDENÜBERSICHT

Erste Runde



1. Der Startspieler deckt eine Apfelkarte um.
 - a. Der Startspieler zeichnet eine Grube ein.
 - b. Alle anderen Spieler zeichnen einen Apfel ein.
2. Den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weitergeben.
3. Punkt 1 und 2 wiederholen, bis alle Spieler ihre Grube eingezeichnet haben.

Folgerunden



1. Der Startspieler deckt eine Apfelkarte um und alle zeichnen einen Apfel ein.
2. Alle Spieler Bewegen ihre Schlange entsprechend ihrer Schlangenlänge
3. Schlangen Wachsen, falls Äpfel gefressen wurden
4. Schlangen Entwickeln, falls eine genügende Schlangenlänge erreicht wurde.
5. Den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weitergeben.
6. Punkt 1 und 5 wiederholen, bis das Spielende eintrifft.

Landschaften in der Übersicht

Landschaft	Sich darauf bewegen	Darauf stehen bleiben	Besonderheiten
	✓	✓	
	✓	✗	«Schwimmen» ermöglicht es, stehen bleiben.
	✓	✓	
	✓	✗	
	✗	✗	«Klettern» ermöglicht beides.
	✓*	✓*	*Bedingt notwendige Grösse
	✓	✓	Bewegung im Folgezug mit halber Reichweite (aufgerundet).
	✓	✓	Bewegung im Folgezug mit doppelter Reichweite.



Sssnake ist das weltweit erste Brettspiel, welches NET POSITIV und somit mehr als Klimaneutral ist! Anders ausgedrückt, wir pflanzen mehr Bäume als wir verbrauchen.



Mit einer nachhaltigen Produktion nach deutschen Qualitätsstandards kürzen wir die Wege und schonen das Klima.



Autor: Bujar Haskaj
Co-Autor: Adrian Bolla
Illustration: Malte Zirbel
Lektorat: Marianne Greber
Nico Schluchter
1. Auflage / Oktober 2023

Suncoregames
Buchholzstrasse 11
CH-3604 Thun
Schweiz
www.suncoregames.ch

