

EEN VERDRAAID LASTIG GEKRONKEL VOOR 2 - 4 SPELERS

van B & B Miksch

De fascinatie van Sssnake zal ook jouw onherroepelijk in haar ban krijgen. Wie slaagt erin als eerste zijn lievelingsslang klaar te krijgen ondanks de pogingen van de medespelers om te storen?

Een slangenbezwering is nog niets vergeleken bij een spannende en amusante partij Sssnake.

Je hebt alleen een portie moed nodig!

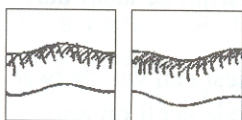
Het spelmateriaal



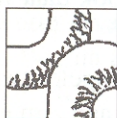
4 Grote slangenkaarten
met kop en staart



8 Kaarten met gekruiste
slangendelen



60 Kaarten met rechte
slangendelen



4 Kaarten met twee kromme
slangendelen



48 Kaarten met kromme
slangendelen

Een bijzondere dobbelsteen
met twee keer de zijden:



Het doel van het spel

Wie als eerste kop en staart van zijn slang met elkaar kan verbinden heeft gewonnen.

De spelvoorbereidingen

Elke speler krijgt een grote slangenkaart. Voor het uitleggen van de slangen moet voldoende ruimte vrijgemaakt worden. Alle kleine kaarten worden goed geschud en in verschillende stapels met de beeltenis naar onderen in het midden van de tafel gelegd. De jongste speler krijgt als eerste de dobbelsteen en begint het spel. De andere spelers volgen in de richting van de wijzers van de klok.

Het spelverloop

Wie aan de beurt is gooit de dobbelsteen en neemt zoveel kaarten van de stapels als de dobbelsteen aangeeft. Afhankelijk van het aantal kaarten moet je de kaarten ofwel bij je eigen slang aanleggen, ofwel bij die van de buurman links van je. Wanneer een speler de kop en staart van zijn slang met elkaar heeft verbonden, heeft hij gewonnen en is het spel ten einde.

De dobbelsteen



Bij een 1 neemt de speler een kaart van een stapel en legt die aan de slang van de linker buurman. De kaart moet daarbij zo aangelegd worden, dat de buurman nog steeds zijn kop en staart met elkaar kan verbinden. Wanneer door het aanleggen van de kaart zo'n verbinding onmogelijk is gemaakt, moet de speler de kaart terugnemen en aanleggen aan zijn eigen slang. Wanneer hij de kaart ook daar niet kan gebruiken, verdwijnt de kaart definitief uit het spel.



Bij een 2 neemt de speler twee kaarten. De speler kiest een van de twee kaarten en legt die aan zijn eigen slang aan. De tweede geeft hij zijn linker buurman, die zelf mag beslissen waar hij de kaart bij zijn slang aanlegt. Is het aanleggen van de kaart niet mogelijk omdat dat het verbinden van kop en staart verhindert, geeft de buurman de kaart terug en de speler is dan gedwongen de kaart bij zijn eigen slang te gebruiken. Wanneer dit ook niet mogelijk is, verdwijnt de kaart definitief uit het spel.



Bij een 3 neemt de speler drie kaarten en kiest twee daarvan uit om bij zijn eigen slang te gebruiken. De derde kaart geeft hij zijn linker buurman, die deze kaart zelf moet aanleggen. Is dat niet mogelijk omdat dat het verbinden van kop en staart verhindert, geeft de buurman de kaart terug en de speler is gedwongen de kaart bij zijn eigen slang te gebruiken. Wanneer dit ook niet mogelijk is, verdwijnt de kaart definitief uit het spel.

Het aanleggen van kaarten

Bij het aanleggen van slangendelen gelden steeds de volgende regels:

- ☐ Kaarten mogen bij elk open einde van een slang aangelegd worden.
- ☐ Kaarten mogen alleen aangelegd worden wanneer daardoor niet een ononderbroken verbinding tussen kop en staart onmogelijk wordt gemaakt, waarbij rekening moet worden gehouden met alle reeds aangelegde kaarten.
- ☐ Aangelegde kaarten mogen niet meer veranderd worden.
- ☐ Kaarten die niet te gebruiken waren, verdwijnen definitief uit het spel.

Het einde van het spel

Zodra een speler kop en staart van zijn slang met elkaar heeft verbonden, en al zijn kaarten heeft aangelegd, heeft hij het spel gewonnen.

Bijzonderheid

Wanneer alle kaarten gebruikt zijn en toch niemand er in geslaagd is van zijn slang kop en staart te verbinden, wint de speler die in theorie daarvoor het kleinste aantal kaarten nodig zou hebben.

De puntenverdeling

Ssssnake kan ook meerdere keren achter elkaar gespeeld worden, waarbij dan een puntenverdeling kan worden bijgehouden. Na elk spel krijgt elke speler zo veel minpunten genoteerd, als hem nog kaarten ontbreken om zijn slang af te maken. Bij het tellen van de ontbrekende kaarten wordt ervan uitgegaan, dat iedereen optimale kaarten tot zijn beschikking heeft. Wie na afloop van een afgesproken aantal spelen het kleinste aantal minpunten heeft, is de eindoverwinnaar.

