



5+

3-5

SCHNECKEN Slalom

15-20 min



Pegasus Spiele

Thomas & Violetta



Thomas Daum und Violetta Leitner, beide im Raum München zu Hause, sind seit 10 Jahren ein erfolgreiches Spieleautoren-Team. Gleich ihr erstes Spiel als Duo „Die kleinen Zauberlehrlinge“ wurde zum Kinderspiel des Jahres nominiert und weltweit veröffentlicht.

Bei der Zusammenarbeit haben beide ihre persönlichen Stärken und damit auch ihren Schwerpunkt: Dabei liefert Thomas die Spielideen und Violetta „bringt sie zum Laufen“, sagen die beiden über sich. Fantasie und Funktion ergänzen sich so wunderbar. Spiele müssen vor allem Spaß machen und Emotionen wecken, darin sind sich beide einig.

Viel Spaß beim Spielen wünschen euch
Thomas und Violetta

Spielmaterial

- 4 Schnecken (2-teilig)
- 4 Schiebestäbchen
- 12 Unkraut-Pflanzen (grüne Holzscheiben)
- 30 Spielkarten (24 Salat-Karten, 6 Gärtner-Karten)



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Geschichte

Den Schnecken kurrnt der Magen. Wo finden sie jetzt nur ihre Lieblingspeise, einen knackigen Salat? Schnell sprinten sie im Slalom durch das langweilige Unkraut, schnurstracks auf das Salatfeld des Gärtners zu. Doch nur die schnellste und geschickteste Schnecke schafft den Slalom und kann den Gärtner austricksen, um sich den schmackhaften Salat zu schnappen. Auf die Salate, fertig, los!

Vorbereitung

1

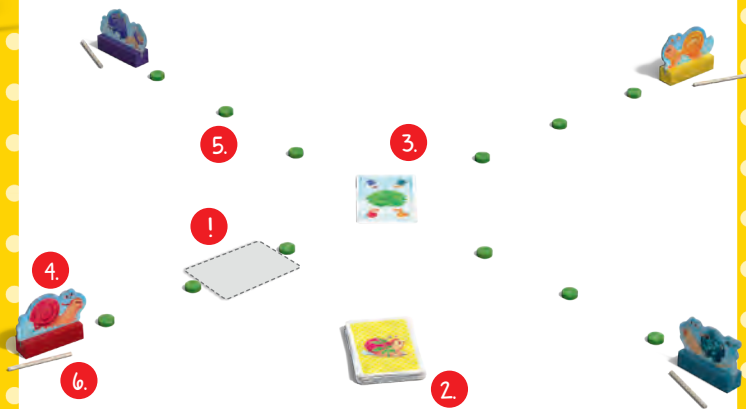


1. Steckt vor dem ersten Spiel die 4 Schnecken in die farblich passenden Unterteile aus Holz.
2. Einer von euch übernimmt die Rolle des **Schiedsrichters**, alle anderen spielen **die Schnecken**. *Könnt ihr euch nicht entscheiden, dann nehmt so viele Karten, wie ihr Spieler seid. Genau 1 der Karten muss eine Gärtner-Karte sein. Mischt diese Karten und legt sie verdeckt aus. Anschließend zieht jeder von euch 1 Karte. Wer die Gärtner-Karte zieht, ist der Schiedsrichter! Danach mischt ihr die verwendeten Karten zurück in den Stapel.* Als Schiedsrichter mische alle Spielkarten gut durch und lege sie als verdeckten Stapel vor dich.
3. Nimm dann die oberste Karte und lege sie verdeckt in die Tischmitte.
4. Als Schnecken-Spieler wählst du 1 Schnecke aus und stellst sie vor dir ab. Achtet dabei darauf, dass alle Schnecken in etwa den gleichen Abstand zur verdeckten Karte in der Mitte haben.
5. Dann nimmst du als Schnecken-Spieler 3 Unkraut-Pflanzen und legst diese, gleichmäßig verteilt, zwischen deine Schnecke und die verdeckte Karte in der Mitte. Achtet darauf, dass die Abstände möglichst gleich groß sind.

!

Tip: Verwendet einfach eine Karte als Abstandsmesser zwischen Schnecke - Unkraut - Unkraut - Unkraut - Spielkarte. So könnt ihr sichergehen, dass jede Schnecke die gleiche Strecke zurücklegen muss.

6. Verteilt nun an jeden Schnecken-Spieler ein Schiebestäbchen und legt es neben euren Schnecken bereit.



Ziel des Spiels ist es, mit seiner Schnecke als erster 5 Salat-Karten zu ergattern.

Schneckenlalom wird in Runden gespielt.
Ihr spielt alle gleichzeitig.

Spielverlauf

Bist du der Schiedsrichter, dann starte die Runde, indem du sagst: **„Auf die Salate, fertig?“**. Auf dieses Kommando nehmen die Schnecken-Spieler ihre Schiebestäbchen in die Hand. Sind alle bereit, drehe rasch die Karte in der Mitte um und sage: **„Los!“**.

Jeder Schnecken-Spieler schaut sich die aufgedeckte Karte an:



Es handelt sich um eine Salat-Karte?

Auf jeder Salat-Karte sind 4 verschiedene Schnecken abgebildet.

Ist deine Schnecke **auf der Karte abgebildet**, nimmst du in dieser Runde **am Slalom teil**.

Schiebe deine Schnecke mit dem Schiebestäbchen im Slalom um die 3 Unkraut-Pflanzen herum, bis du die Salat-Karte in der Mitte erreichst. Sei dabei so schnell wie möglich und trotzdem vorsichtig.



Hast du mit deiner Schnecke **als Erster die Karte berührt**, gewinnst du diese. Du darfst sie dir nehmen und vor dir ablegen.

Ist es unklar, wer von euch die Salat-Karte zuerst berührt hat, entscheidet der Schiedsrichter.

Fällt deine Schnecke um oder verschiebst du mit ihr eine der Unkraut-Pflanzen, scheidest du aus dieser Runde aus.

Ist deine Schnecke **nicht auf der Karte** abgebildet, darfst du in dieser Runde **nicht am Slalom teilnehmen**.

Nimmst du am Slalom teil, obwohl deine Schnecke **nicht** abgebildet ist, und wirst Erster, kommt die Salat-Karte **zurück in den Nachziehstapel**. Zur Strafe musst du außerdem 1 deiner bereits gewonnenen Salat-Karten (falls vorhanden) abgeben.

Bei einem **Unentschieden** mischt der Schiedsrichter die Salat-Karte wieder zurück in den Stapel und startet eine neue Runde, indem er erneut eine Karte vom Stapel verdeckt in die Mitte legt.



Es handelt sich um eine Gärtner-Karte?

Taucht der Gärtner auf, gibt es meistens Ärger, denn er mag es nicht, wenn eure Schnecken an seinem Salat knabbern. Lasst euch nicht erwischen!

Bist du derjenige von euch, **der zuletzt eine Salat-Karte** vom Stapel gewonnen oder von einem Mitspieler **bekommen hat**, willst du sie daher ganz schnell wieder los werden und gibst sie **an den Schnecken-Spieler mit den wenigsten Salat-Karten** ab. Bei Gleichstand darfst du dir einen der anderen Schnecken-Spieler aussuchen.

Anschließend kommt die aufgedeckte Gärtner-Karte aus dem Spiel. Der Schiedsrichter legt sie zurück in die Schachtel.



Ist der Slalom beendet bzw. die Aktion der Gärtner-Karte durchgeführt, beginnt ihr eine neue Runde. Dazu nimmt der Schiedsrichter wieder 1 Karte vom Stapel und legt sie verdeckt in die Mitte.

Das Spiel endet, sobald einer von euch **5 Salat-Karten** ergattert hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel, denn seine Schnecke hat sich richtig satt gefressen.

Beim nächsten Spiel übernimmt ein anderer Spieler die Rolle des Schiedsrichters.

Spielende





Kleine Schachtel,
großer Spielspaß!



Autoren: Thomas Daum und Violetta Leitner · Illustration: Anne Pätzke
Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur
© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne
vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

