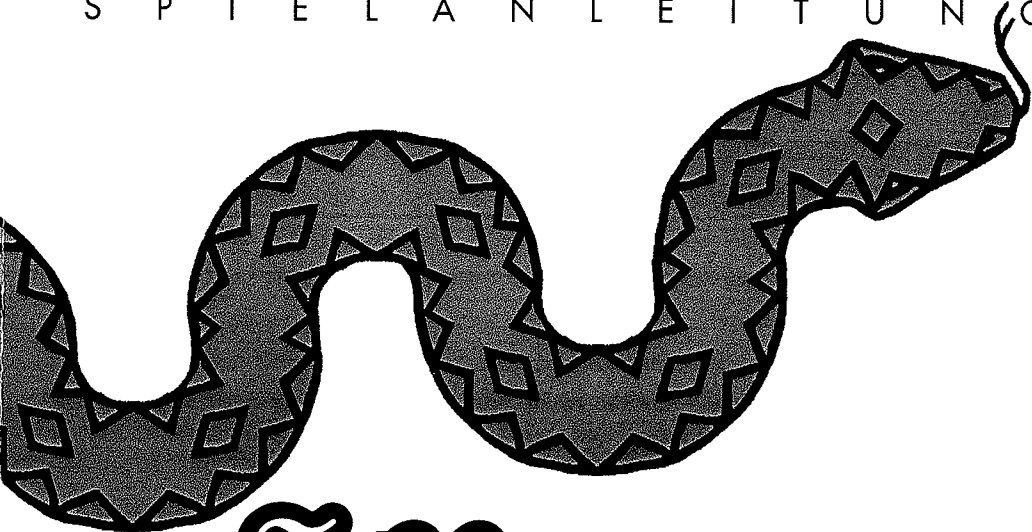


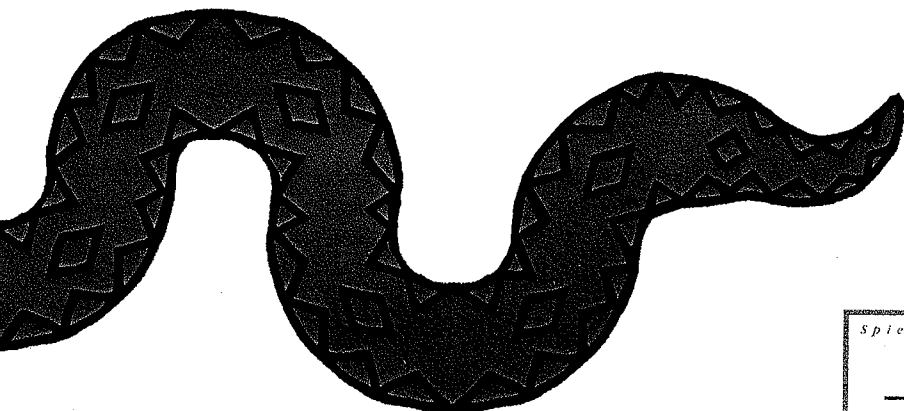
S P I E L A N L E I T U N G



DIE Schlangen VON Delhi

BLOSS NICHT DEN ÜBERBLICK VERLIEREN!

Ein Spiel von Manfred Franz.



DIE SCHLANGEN VON DELHI

Ein verschlungenes Legespiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

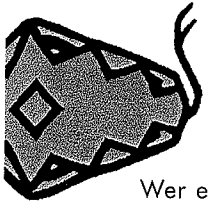




EINE ÄUSSERST VERSCHLUNGENE ANGELEGENHEIT.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Wer bei den **SCHLANGEN VON DELHI** der beste Schlangenbeschwörer werden will, muß keine Flöte spielen können. Denn hier geht es darum, möglichst viele Schlangenteile aneinanderzulegen und dadurch möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Punkte werden auf den Zählfeldern rechts und links der Schlangengrube gezählt. Und wer die meisten Punkte hat, wenn kein passendes Schlangenteil mehr vorhanden ist, hat gewonnen. *Viel Spaß bei der Schlängelei!*



WOMIT SIE DEN SCHLANGEN DIE FLÖTENTÖNE BEIBRINGEN.

SPIELZUBEHÖR

Wer es als Schlangenbeschwörer zu etwas bringen will, braucht:

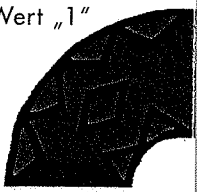
- diese Spielanleitung,
- das Spielbrett,
- 112 Schlangenkarten (davon 8 Joker),
- 4 Kartenverstecke,
- 4 Zählsteine in 4 Farben und
- den nötigen Überblick.



JEDEM DAS SEINE.

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Jeder Spieler baut ein Kartenversteck vor sich auf.
- Alle Schlangenkarten im Spieldeckel durcheinander mischen. Dabei alle Karten mit dem Schlangenkorb nach oben legen.
- Jeder Spieler zieht sich 5 Schlangenkarten, die er so in sein Schlangenversteck legt, daß die Mitspieler die Karten nicht erkennen können. (erfahrene Schlangenbeschwörer verraten schließlich nie ihre Tricks).
- Jeder Spieler erhält außerdem einen Zählstein, den er vor den Wert „1“ des Zählfeldes stellt.
- Und weil beim Schlangenbeschwören die Erfahrung zählt, darf der älteste Mitspieler beginnen.





VORNE DRAN, OBEN DRÜBER, UNTEN DRUNTER.

SPIELVERLAUF

Weil auch bei Schlangenbeschwörern alles seine Ordnung hat, wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer dran ist, sucht sich **eine** Schlange aus, an die er anlegen möchte. Meistens wird das die längste Schlange sein. Dieser Schlangenbeschwörer kann dann an diese Schlange so viele passende Schlangenkarten einer Farbe anlegen, wie er möchte. Startfelder für die Schlangen sind die Schlangenenenden in der Mitte und am Rand der Schlangengrube. Auf die vier Schlangenkörbe dürfen keine Karten gelegt werden. Und die bunten Jokerkarten können für alle Schlangenfalten verwendet werden. Sobald ein Spieler Karten angelegt hat, zieht er sich die entsprechende Anzahl neuer Karten wieder aus dem Spieldeckel, so daß er immer 5 Karten in seinem Kartenversteck hat. Wenn keine seiner Schlangenkarten paßt, kann er aber auch alle Schlangenkarten in den Spieldeckel legen und fünf neue ziehen.

SO SCHLÄNGELT MAN SICH NOCH BESSER DURCH.

SCHLANGENTUNNEL

Die beigefarbenen Balken in der Mitte des Spielbrettes und auf bereits gelegten Schlangenkarten sind „unterirdische Schlangentunnel“. Sie werden von raffinierten Schlangenbeschwörern zum Verlängern einer Schlange genutzt und bringen beim Zählen auch Punkte. Das Anlegen von Tunneln ist jedoch nicht erlaubt.

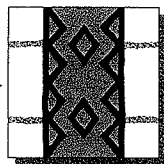
EINS UND EINS UND EINS UND SO WEITER.

PUNKTEWERTUNG

So wird gezählt: Jede neu angelegte Schlangenkarte, jedes bereits liegende Schlangenteil und das Schlangenende zählen jeweils einen Punkt*. Liegen also z.B. drei Schlangenkarten auf dem Spielbrett und der Spieler legt noch einmal drei an, kann er mit seinem Zählstein sieben Punkte vorrücken (wie gesagt: das Schlangenende zählt mit). **Wichtig:** Auch die „unterirdischen Schlangentunnel“ zählen mit.

**Fortgeschrittene Schlangenbeschwörer können die Zählweise variieren, indem sie für jede neu angelegte Schlangenkarte 2 Punkte zählen.*

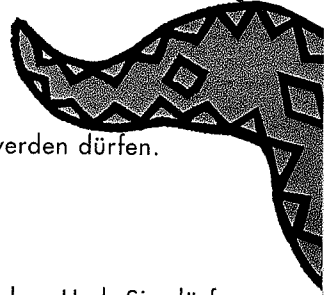
Die Schlange.
Der Schlangentunnel.



DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

SONDERPUNKTE

Wenn ein Spieler eine Schlange vollendet, die bereits 5 Teile lang ist, erhält er dafür drei Sonderpunkte. Zum Vollenden einer Schlange hat er zwei Möglichkeiten: **1.** Er legt einen Schlangenkopf an. In einem eigenen Spielzug, d.h., es darf in diesem Zug nur diese eine Karte abgelegt werden. Außerdem darf am Schlangenkopf keine andere Schlange enden – wie übrigens auch an den Startfeldern. **2.** Er führt seine Schlange direkt an einen der Körbe heran, die nicht mit Schlangenkarten belegt werden dürfen.



GLÜCK MUSS MAN HABEN.

DIE JOKER

Die bunten Jokerkarten dürfen an alle Schlangen angelegt werden. Und: Sie dürfen von Spielern mit der passenden Schlangenkarte ausgetauscht werden, sobald sie dran sind (der Jokeraustausch ist kein eigener Spielzug, die Spieler dürfen nach dem Austausch weitere Karten ablegen).

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH.

SPIEL-ENDE

Wenn alle Schlangen vollendet sind, oder keine passende Schlangenkarte mehr vorhanden ist, ist DIE SCHLANGEN VON DELHI zu Ende und der Schlangenbeschwörer mit den meisten Punkten hat sich die Anerkennung seiner Mitspieler redlich verdient.

GUT ZU WISSEN.

EINDRUCKSVOLLE EINZELHEITEN

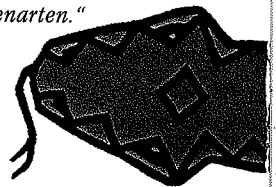
Nur für den Fall, daß Sie Ihren Mitspielern während des Spiels zeigen wollen, daß sie einen Schlangenbeschwörer von Welt vor sich haben: Lassen Sie einfach beiläufig folgende Bemerkungen fallen:

„*Wußtet Ihr eigentlich, daß Schlangen der Schultergürtel und das Brustbein fehlen? Niticht?*“

„*Übrigens – falls es Euch interessiert – weltweit gibt es ja rund 2500 Schlangenarten.*“

„*Über 400 bewegliche Rippenpaare – das muß man sich mal vorstellen!*“

Wir sind sicher, daß sich der gewünschte Effekt umgehend einstellt.



Wir geben Ihnen eine Antwort!

EIN SERVICE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.