

Regelaufbau

Willkommen bei SCHNITT. Hier findet ihr Losspiel-Regeln. Dreht diesen Flyer um und legt los.

In den beiden anderen Regeln findet ihr weitere Spielmodi: Zum einen gegeneinander und zum anderen kooperativ bzw. solo.

Spielmaterial

SCHNITT enthält folgendes Spielmaterial:

- 18 Kategorienkarten
- 3 Regelflyer

Sollte Spielmaterial fehlen oder beschädigt sein, meldet euch für Ersatz gerne per Mail an:

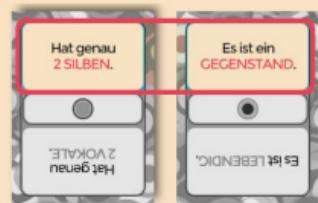
kontakt@boardgame-racoon.de

Losspielent?

Hier könnt ihr sofort losspielen! Mischt alle Karten, bildet einen Stapel und legt ihn in die Tischmitte.

Bei SCHNITT müsst ihr immer ein Wort finden, das die Bedingungen auf allen offenen Karten erfüllt. Beispiel: Bedingungen "Hat genau 2 Silben" und "Ist ein Gegenstand". Eine Antwort: "Hammer".

Auf jeder Karte stehen zwei Bedingungen pro Seite. Es gilt immer nur eine davon. Legt die Karten so hin, dass klar erkennbar ist, welche Bedingung gilt!



Bei eurem nächsten Spiel könnt ihr vor dem Mischen jede Karte beliebig rotieren und umdrehen, um andere Bedingungen zu haben. Die Kreise in der Mitte der Karte könnt ihr zunächst ignorieren. Wollt ihr jetzt gegeneinander oder zusammen bzw. solo spielen?

GEGENEINANDER?

Dreht die oberste Karte des Stapels um und legt sie neben den Stapel. Nun liegen zwei Bedingungen offen aus: die aufgedeckte Karte und die oberste Karte des Stapels. Wer von euch zuerst laut ein Wort ruft, auf das die beiden Bedingungen zutreffen, erhält die aufgedeckte Karte als Punkt. Macht das so lange, bis der Stapel

leer ist. Zählt dann die erhaltenen Karten, also Punkte. Wer am meisten hat, hat gewonnen.

ZUSAMMEN?

Dreht die oberste Karte des Stapels um und legt sie neben den Stapel. Nun liegen zwei Bedingungen offen aus: die aufgedeckte Karte und die oberste Karte des Stapels. Ihr müsst nun möglichst schnell ein Wort laut rufen, auf das die beiden offenen Bedingungen zutreffen. Legt dann die aufgedeckte Karte beiseite. Macht das so lange, bis der Stapel leer ist. Stellt euch als Herausforderung einen Timer. Der Stapel muss in 6/4/2/1 Minuten leer sein, je nachdem wie schwer es sein soll.