



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Heinzels Schnipp Schnapp

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

Heinzels Schnipp Schnapp ist ein schnelles Reaktions-Kartenspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren. Alle decken gleichzeitig Karten auf und achten darauf, ob zwei gleiche Motive zu sehen sind. Wer dann als Erster die goldene Bäckermitze greift, kassiert die aufgedeckten Karten der anderen.

Spielziel

Du willst am Ende alle 36 Karten vor dir liegen haben. Wem das gelingt, der gewinnt.

Vorbereitung

Mischt die 36 Karten und teilt sie gleichmäßig aus. Bei 4 Mitspielenden sind das 9 Karten pro Person, bei 3 Mitspielenden 12 und zu zweit 18. Jeder legt seine Karten verdeckt als Stapel vor sich ab. Die goldene Bäckermitze kommt in die Tischmitte, gut erreichbar für alle.

So spielt ihr

- 1 Ihr ruft gemeinsam auf ein Kommando "Schnipp".
- 2 Dabei dreht jeder gleichzeitig die oberste Karte seines verdeckten Stapels um und legt sie offen vor sich ab. So entsteht bei jedem ein Ablagestapel.
- 3 Sobald zwei gleiche Karten offen auf dem Tisch liegen, schnappt sich der Schnellste die Bäckermitze und ruft "Schnapp".
- 4 Wer die Mütze zuerst hat, nimmt die Ablagestapel aller anderen dazu und schiebt sie mit dem eigenen unter seinen verdeckten Stapel.
- 5 Danach startet ihr eine neue Runde mit "Schnipp".

So gewinnt ihr

Das Spiel ist vorbei, sobald jemand sämtliche 36 Karten besitzt. Diese Person gewinnt.

Spielziel

Ihr sammelt Karten, indem ihr Paare schneller entdeckt als die anderen. Jedes Mal, wenn zwei gleiche Karten offen ausliegen, geht es um die goldene Bäckermitze in der Tischmitte. Wer sie zuerst greift, bekommt die offenen Karten aller Mitspielenden. Ziel ist es, nach und nach alle 36 Karten zu besitzen.

Spielmaterial

36 Karten

1 Goldene Bäckermütze

Spielaufbau

- Mischt die 36 Karten gründlich.
- Verteilt sie gleichmäßig an alle: 9 Karten pro Person zu viert, 12 zu dritt, 18 zu zweit.
- Jeder legt seine Karten verdeckt als Stapel vor sich hin, ohne sie anzusehen.
- Die goldene Bäckermütze kommt in die Mitte des Tisches, sodass sie für alle gleich gut zu erreichen ist.

Spielbeginn

Es gibt keinen Startspieler, denn ihr spielt alle gleichzeitig. Ihr gebt euch ein Kommando, sagt gemeinsam "Schnipp" und deckt dabei eure erste Karte auf.

Spielablauf

Gleichzeitig aufdecken

Ihr spielt nicht reihum, sondern alle zur selben Zeit. Zu Beginn jeder Runde ruft ihr gemeinsam "Schnipp". Dabei dreht jeder die oberste Karte seines verdeckten Stapels um und legt sie offen vor sich ab. Dort wächst im Verlauf der Runde ein Ablagestapel. Deckt die Karten zügig auf, das gehört zum Tempo des Spiels dazu.

Die Bäckermütze schnappen

Achtet ständig auf alle offenen Karten am Tisch. Sobald zwei davon gleich sind, greift ihr nach der goldenen Bäckermütze und ruft laut "Schnapp". Wer als Erster zugreift, gewinnt den Zugriff.

- 1 Der schnellste Spieler nimmt die Bäckermütze.
- 2 Er sammelt die Ablagestapel aller anderen ein.
- 3 Diese Karten legt er zusammen mit seinem eigenen Ablagestapel unter seinen verdeckten Stapel.
- 4 Anschließend beginnt ihr eine neue Runde mit "Schnipp".

Wenn du dich vergreifst

Greift jemand nach der Mütze, obwohl gar keine zwei gleichen Karten offen liegen, zahlt er drauf. Er legt seinen Ablagestapel neben die Bäckermütze in die Tischmitte und startet mit einem leeren Ablagestapel neu. Diese Karten bleiben dort liegen. Der nächste Spieler, der sich die Mütze berechtigt schnappt, darf die Stapel aus der Tischmitte zusätzlich unter seinen verdeckten Stapel legen.

Wenn der verdeckte Stapel leer ist

Hast du keine verdeckten Karten mehr, drehst du deinen Ablagestapel einfach um und spielst mit diesen Karten weiter. Erst wenn du überhaupt keine Karten mehr besitzt, scheidest du für dieses Spiel aus.

Der Spielzug

- 1 Gemeinsam "Schnipp" rufen.
- 2 Jeder deckt gleichzeitig die oberste Karte seines verdeckten Stapels auf.
- 3 Karte offen auf den eigenen Ablagestapel legen.
- 4 Prüfen, ob zwei gleiche Karten offen ausliegen.
- 5 Falls ja: nach der goldenen Bäckermitze greifen und "Schnapp" rufen.
- 6 Der Schnellste nimmt alle Ablagestapel und legt sie unter seinen verdeckten Stapel. Danach folgt die nächste Runde.

Sonderregeln

- Falscher Griff zur Mütze: Der Ablagestapel wandert neben die Bäckermitze in die Tischmitte, ein neuer Ablagestapel wird begonnen.
- Die Karten in der Tischmitte gehen an den nächsten Spieler, der sich die Mütze korrekt schnappt.
- Ist der verdeckte Stapel leer, wird der eigene Ablagestapel umgedreht und weitergespielt.
- Ohne jede Karte scheidet man für die laufende Partie aus.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 36 Karten bei sich hat. Diese Person gewinnt. Wer zwischendurch seine letzte Karte verliert, scheidet aus und spielt in dieser Partie nicht weiter mit.

Tipps

- Behalte alle Ablagestapel im Blick, nicht nur deinen eigenen. Das Paar kann bei zwei beliebigen Mitspielenden entstehen.
- Greif erst zu, wenn du das Paar wirklich siehst. Ein Fehlgriff kostet dich deinen kompletten Ablagestapel.
- Deckt die Karten alle gleichzeitig auf, dann hat niemand einen zeitlichen Vorteil beim Erkennen.
- Liegen Karten in der Tischmitte, lohnt sich Aufmerksamkeit doppelt: Der nächste erfolgreiche Griff bringt diesen Extrastapel mit.

Häufige Fragen

Wie viele Karten bekommt jeder zu Spielbeginn?

Zu viert erhält jeder 9 Karten, zu dritt 12 und zu zweit 18. Insgesamt sind 36 Karten im Spiel.

Wer spielt zuerst?

Niemand, ihr deckt alle gleichzeitig auf. Auf ein gemeinsames Kommando ruft ihr "Schnipp" und dreht eure oberste Karte um.

Was passiert, wenn ich die Mütze fälschlich schnappe?

Du legst deinen Ablagestapel neben die goldene Bäckermitze in die Tischmitte und beginnst einen neuen Ablagestapel.

Was geschieht mit den Karten in der Tischmitte?

Der nächste Spieler, der sich die Bäckermitze schnappt, nimmt diese Stapel zusätzlich und legt sie unter seinen verdeckten Stapel.

Wohin kommen die gewonnenen Karten?

Der Gewinner der Runde legt die Ablagestapel aller anderen zusammen mit seinem eigenen Ablagestapel unter seinen verdeckten Stapel.

Mein verdeckter Stapel ist leer, bin ich raus?

Nein. Du drehst deinen Ablagestapel um und spielst mit diesen Karten weiter. Ausgeschieden bist du erst, wenn du gar keine Karten mehr hast.

Müssen die zwei gleichen Karten bei einer bestimmten Person liegen?

Nein. Es zählt, dass zwei gleiche Karten offen auf dem Tisch liegen, unabhängig davon, vor wem sie liegen.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald ein Spieler alle 36 Karten besitzt. Damit hat er gewonnen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, zuletzt geprüft am 02.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/heinzels-schnipp-schnapp/

