



Schnuff

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

Schnuff ist ein flottes Kartenspiel für 2 bis 6 Personen, bei dem ihr reihum Zahlenkarten ablegt und dabei laut eine gemeinsame Summe mitzählt. Gefährlich wird es bei 30, 60 und 90: Wer eine dieser Marken überschreitet, zahlt Chips. Wilde Karten drehen die Richtung, schieben die Summe weiter oder retten euch im letzten Moment.

Spielziel

Ihr wollt eure Chips behalten. Wer als Einziger noch Chips besitzt, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder bekommt 10 Chips. Alle würfeln einmal mit beiden Würfeln, der höchste Wurf wird erster Kartengeber. Er gibt jedem verdeckt 4 Karten, der Rest kommt als Abhebestapel in den Kartenspender. Das zweite Fach nimmt die ausgespielten Karten auf.

So spielt ihr

- 1 Links vom Geber wird eine Zahlenkarte offen abgelegt und ihr Wert laut angesagt.
- 2 Reihum legt jeder eine Karte an und nennt die neue Gesamtsumme.
- 3 Nach dem Ausspielen zieht ihr sofort eine Karte nach, damit ihr wieder 4 auf der Hand habt.
- 4 Wer über 30 geht, zahlt 1 Chip, über 60 kostet 2 Chips, über 90 kostet 3 Chips.
- 5 Wilde Karten dürfen statt einer Zahlenkarte gespielt werden und helfen, die Grenzen zu umgehen.
- 6 Sobald jemand über 90 kommt, endet die Runde, alle Karten werden neu gemischt und verteilt.

So gewinnt ihr

Wer seinen letzten Chip abgeben muss, scheidet aus. Der letzte Spieler mit Chips gewinnt.

Spielziel

Bei Schnuff geht es darum, möglichst keine Chips zu verlieren. Die gemeinsame Zählung wandert durch die Runde, und wer sie über 30, 60 oder 90 hebt, muss zahlen. Wer keinen Chip mehr hat, ist raus. Das Spiel läuft über beliebig viele Runden, bis nur noch eine Person Chips besitzt.

Spielmaterial

54 Karten

2 Würfel

60 Chips

Spielaufbau

- Jeder Mitspieler bekommt 10 Chips.
- Alle würfeln reihum mit beiden Würfeln; der höchste Wurf gibt im ersten Spiel die Karten.
- Der Geber teilt jedem einzeln und verdeckt 4 Karten aus.
- Die restlichen Karten kommen verdeckt als Abhebestapel (Stock) zurück in den Kartensponder.
- Das zweite Fach des Kartensponders bleibt für die offen abgelegten Karten frei.
- Gezählte Chips wandern in das Mittelfach des Kartensponders.

Spielbeginn

Gespielt wird zu Beginn jeder Runde im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Kartengeber eröffnet mit einer offen ausgespielten Zahlenkarte und sagt ihren Wert laut an. Hat er keine Zahlenkarte, rückt die Eröffnung an seinen linken Nachbarn weiter.

Spielablauf

Die laufende Zählung

Mit der ersten Zahlenkarte startet die gemeinsame Summe. Jeder, der an der Reihe ist, legt eine Karte offen ins zweite Fach des Kartenspenders, addiert ihren Wert und ruft das neue Ergebnis aus.

Ein Beispiel: Der Anfänger legt eine 3 und sagt "3". Der Nächste legt eine 2 und sagt "5". Der Dritte legt eine 4 und sagt "9".

Nachziehen

- 1 Karte ausspielen.
- 2 Sofort die oberste Karte vom Abhebestapel nehmen, damit wieder 4 Karten auf der Hand liegen.
- 3 Das muss geschehen, bevor der nächste Spieler seine Karte ablegt.

Wer das Nachziehen vergisst, wird von den anderen nicht erinnert und spielt den Rest der Runde mit weniger Karten weiter.

Die Zahlengrenzen

Gefährlich sind 30, 60 und 90. Wer mit seiner Karte über 30 hinauskommt, legt 1 Chip ins Mittelfach. Ein Überschreiten von 60 kostet 2 Chips, über 90 sind es 3 Chips.

Rundenende

Sobald jemand über 90 kommt, ist die Runde vorbei. Alle Karten werden eingesammelt und neu gemischt. Neuer Geber ist der linke Nachbar des bisherigen Gebers, er verteilt erneut je 4 Karten. Zusätzliche Chips gibt es nicht. Jede neue Runde läuft wieder im Uhrzeigersinn an.

Wilde Karten

Statt einer Zahlenkarte darfst du eine Wilde Karte ablegen. Sie helfen vor allem dann, wenn die Zählung knapp unter einer Grenze steht. Direkt nach einer Wilden Karte darf der nächste Spieler erneut eine Wilde Karte spielen, sodass auch längere Ketten ohne Zahlenkarte möglich sind. Jede Spielrunde darf den Karten eigene Namen geben.

- **Passe!:** Du gibst den aktuellen Stand unverändert an den nächsten Spieler weiter, egal wie hoch er ist. Steht die Zählung etwa genau auf 30, reichst du diese 30 einfach weiter.
- **Zurück!:** Die Spielrichtung kehrt sich um, die Summe bleibt gleich. Die neue Richtung gilt, bis jemand wieder eine Zurück!-Karte spielt. Beispiel: Es läuft im Uhrzeigersinn, der Stand ist 59. Der nächste Spieler legt Zurück!, danach geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter, und der Spieler, der auf 59 gebracht hatte, ist erneut dran.
- **Schnapp!:** Die Zählung springt sofort auf die nächste Grenze, also 30, 60 oder 90. Steht sie zum Beispiel bei 11, geht sie durch Schnapp! direkt auf 30. Der Nachfolger muss die Grenze überschreiten, wenn er sich nicht mit einer Wilden Karte rettet. Liegt die Summe bereits genau auf 30, 60 oder 90, ändert Schnapp! nichts und reicht den Stand weiter.

- **Risiko!:** Du würfelst mit beiden Würfeln. Bei 7 oder mehr addierst du das Ergebnis zur Zählung, bei 6 oder weniger ziehst du es ab. Beispiel: Stand 30, gewürfelt wird 9, die Zählung steht auf 39 und du zahlst einen Chip. Bei einer 5 wäre die Summe auf 25 gesunken.
- **Schnuff:** Nur spielbar, wenn die Zählung exakt auf 30, 60 oder 90 steht. Du selbst bist gerettet. Alle anderen würfeln mit beiden Würfeln; bis auf diejenigen mit dem niedrigsten Wurf zahlen alle die zur Grenze gehörende Chipzahl. Danach geht es mit 30, 60 oder 90 weiter, der nächste Spieler verliert aber nichts, wenn er die Schwelle 30 oder 60 übertritt. Bei 90 endet die Runde nach dem Würfeln und Zählen.

Ausscheiden

Wer seinen letzten Chip abgeben musste, scheidet aus, die anderen spielen weiter. Hat jemand durch wiederholtes Vergessen nur noch eine Karte und zieht auch nach deren Ausspielen nicht nach, ist er für die laufende Runde raus.

Leerer Abhebestapel

Geht der Stock während einer Runde aus, nimmt der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat, den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Abhebestapel in den Kartenspender.

Der Spielzug

- 1 Du spielst eine Zahlenkarte oder eine Wilde Karte offen aus.
- 2 Du sagst den neuen Stand der Zählung laut an beziehungsweise führst die Aktion der Wilden Karte aus (würfeln, Richtung wechseln, Summe weitergeben).
- 3 Falls du eine Zahlengrenze überschritten hast, zahlst du 1 Chip (über 30), 2 Chips (über 60) oder 3 Chips (über 90) ins Mittelfach.
- 4 Du ziehst sofort eine Karte vom Abhebestapel nach, bevor der Nächste ablegt.
- 5 Der nächste Spieler in der aktuellen Spielrichtung ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Vergisst jemand das Nachziehen, darf ihn niemand darauf hinweisen; er spielt die Runde mit weniger Handkarten zu Ende.
- Wer nur noch eine Karte hat, sie ausspielt und erneut das Nachziehen vergisst, scheidet aus der laufenden Runde aus.
- Nach jeder Wilden Karte darf sofort wieder eine Wilde Karte folgen.
- Schnapp! verändert die Zählung nicht, wenn sie bereits genau auf 30, 60 oder 90 steht.
- Die Schnuff-Karte ist nur bei exakt 30, 60 oder 90 spielbar.
- Nach einer gespielten Schnuff-Karte zahlt der nächste Spieler nichts, wenn er die Schwelle 30 oder 60 überschreitet.
- Wurde Schnuff bei 90 gespielt, endet die Runde nach dem Würfeln und Zählen.
- Auch wenn eine Runde gegen den Uhrzeigersinn endete, startet die neue Runde im Uhrzeigersinn.

Spielende und Gewinn

Wer keinen Chip mehr hat, weil er seinen letzten abgeben musste, ist aus dem Spiel. Die Zahl der Runden ist nicht festgelegt: Ihr spielt so lange weiter, bis nur noch eine Person Chips besitzt. Diese Person gewinnt.

Varianten

- Kurzes Spiel: Ihr vereinbart, dass die Partie endet, sobald der Erste alle Chips verloren hat. Gewinner ist dann, wer die meisten Chips übrig hat.
- Schnuff zu zweit: Wird die Schnuff-Karte gespielt, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind, würfelt allein der Gegenspieler. Bei 7 oder mehr zahlt er die entsprechende Chipzahl, bei 6 oder weniger zahlt er nichts.

Tipps

- Hebe Wilde Karten für die Momente auf, in denen die Zählung knapp unter 30, 60 oder 90 steht.
- Mit Schnapp! schiebst du die Summe genau auf eine Grenze und drängst deinen Nachbarn in die Zählung.
- Die Zurück!-Karte schickt den Stand an den Spieler zurück, der dich gerade in Bedrängnis gebracht hat.
- Risiko! lohnt sich eher kurz vor einer Grenze, weil ein niedriger Wurf die Zählung sogar zurücksetzt.
- Gewöhne dir an, sofort nachzuziehen; wer das vergisst, hat weniger Auswahl und riskiert das Ausscheiden.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn der Eröffnungsspieler keine Zahlenkarte hat?

Dann eröffnet sein linker Nachbar. Falls auch der keine Zahlenkarte besitzt, geht es weiter nach links.

Wie viele Chips kostet es, eine Grenze zu überschreiten?

Über 30 zahlst du 1 Chip, über 60 sind es 2 Chips, über 90 kostet es 3 Chips. Die Chips kommen ins Mittelfach des Kartenspenders.

Darf man jemanden erinnern, wenn er das Nachziehen vergisst?

Nein. Die Mitspieler sollen ausdrücklich nicht darauf hinweisen. Wer vergisst nachzuziehen, spielt mit weniger Karten weiter.

Wann endet eine Runde?

Sobald ein Spieler die Zählung über 90 bringt. Danach werden alle Karten eingesammelt, neu gemischt und vom nächsten Geber zu je 4 Karten verteilt.

Wann darf ich die Schnuff-Karte spielen?

Nur dann, wenn die Zählung exakt auf 30, 60 oder 90 steht. Du bist damit gerettet, alle anderen würfeln und zahlen bis auf den niedrigsten Wurf.

Was passiert nach einer Schnuff-Karte mit der Zählung?

Das Spiel läuft mit dem erreichten Wert 30, 60 oder 90 weiter. Der nächste Spieler zahlt jedoch nichts, wenn er die Schwelle 30 oder 60 übertritt. Bei 90 ist die Runde nach dem Würfeln und Zahlen beendet.

Was tun, wenn der Abhebestapel leer ist?

Der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat, nimmt den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Abhebestapel in den Kartenspender.

Verändert Schnapp! die Zählung auch, wenn sie schon auf einer Grenze steht?

Nein. Steht die Summe genau auf 30, 60 oder 90, bleibt sie unverändert und wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

Kann man mit Risiko! die Zählung senken?

Ja. Würfelst du mit beiden Würfeln zusammen 6 oder weniger, wird das Ergebnis von der Summe abgezogen. Bei 7 oder mehr wird es addiert.

Bleibt die umgekehrte Spielrichtung über das Rundenende hinaus bestehen?

Nein. Auch wenn eine Runde gegen den Uhrzeigersinn geendet hat, beginnt die neue Runde wieder im Uhrzeigersinn.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Jim Seko
Erscheinungsjahr	1985
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger (Otto Maier Verlag Ravensburg), zuletzt geprüft am 08.10.2026. 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/schnuff/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/schnuff/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026