

DE

IT

# SNACKAROO



6+

2-5

15

## SPIELMATERIAL

5 Tiersets mit je 18 Karten  
(Minuspunkt auf der Rückseite)  
18 neutrale Karten mit je 1 Tier  
(Pluspunkt auf der Rückseite)



9 neutrale Karten mit je 2 Tieren  
(Pluspunkt auf der Rückseite)  
3 Karten mit Fiesen-Fritten



## SPIELZIEL

Die Tiere vermissen ihre Lieblings-Snacks! Helft ihnen bei der Suche, indem ihr euch eure Karten merkt und blitzschnell durchsucht. Wer das passende Tier mit dem gesuchten Snack zuerst aufdeckt, sammelt Punkte und gewinnt die Snackjagd.



## SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch alle ein Tierset in eurer Lieblingsfarbe (Rückseite). Mischt es gut und legt es als verdeckten Stapel vor euch ab.

Misch die 9 neutralen Tierkarten mit je 2 Tieren und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Legt die restlichen 18 neutralen Tierkarten verdeckt zur Seite. Ihr benötigt sie erst später.

Legt die nicht benötigten Tiersets und Fiesen-Fritten der Variante zurück in die Schachtel.



## SPIELVERLAUF

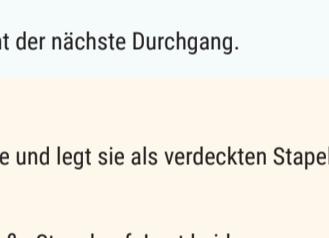
Snackaroo spielt ihr über 3 Durchgänge:

### 1. DURCHGANG – 1 STAPEL

Wer zuletzt einen Snack gegessen hat, beginnt, deckt die oberste Karte des neutralen Stapels auf und legt sie für alle gut sichtbar in der Tischmitte aus.

Alle spielen gleichzeitig: Schnappt euch eure Tierset-Stapel und deckt so schnell ihr könnt eine Karte nach der anderen vor euch auf.

**Tipp:** Halte den verdeckten Stapel in einer Hand, decke mit der anderen auf.



Sobald du eines der beiden gesuchten Tiere aufdeckst, klatsche schnell auf die neutrale Karte in der Mitte.

**Anmerkung:** Solltest du in der Eile bereits weitere Tiere aufgedeckt haben, ist das nicht schlimm. Zeig den anderen, dass das gesuchte Tier schon von dir aufgedeckt wurde.

Klasse, du hast ein **Snack-Match**!  
Nimm die neutrale Karte aus der Mitte und lege sie verdeckt vor dich. Sie zeigt auf der Rückseite einen Pluspunkt. Im Anschluss mischt und stapelt ihr euer Kartenset wieder vor euch.

Wer den Pluspunkt erhalten hat, deckt die nächste Karte in der Mitte auf. Und wieder heißt es, schnell die eigenen Stapel zu durchsuchen usw.

**Tipp:** Wer nicht gut mischen kann, schiebt die aufgedeckten Karten einfach verdeckt unter den eigenen Stapel.

Sobald alle 9 Karten aus der Mitte verteilt wurden, beginnt der nächste Durchgang.

### 2. DURCHGANG – 2 STAPEL

Nehmt 9 der beiseitegelegten neutralen Karten, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Teilt euren eigenen Tierset-Stapel in 2 ungefähr gleich große Stapel auf. Legt beide Stapel verdeckt vor euch. Schaut euch **nur einen** davon an, merkt euch die Tiere und mischt ihn wieder.



Spielt nun wie im 1. Durchgang. Entscheidet aber bei jeder Karte, welchen Stapel ihr durchsucht. Es kann Folgendes passieren:

- Du hast dich für den richtigen Stapel entschieden und vor allen anderen das richtige **Snack-Match** gefunden? Du bekommst die Karte aus der Tischmitte als Punkt!
- Du warst zu langsam? Dann prüfe, ob das gesuchte Tier im gewählten Stapel war.
  - Falls es auftaucht – Glück gehabt, es passiert nichts.
  - Falls es nicht auftaucht – Suche das passende Tier aus dem anderen Stapel heraus und lege es verdeckt als Minuspunkt auf deinen Punktestapel.
- Alle lagen falsch? – Die Karte kommt zurück unter den Stapel in der Tischmitte.



Nach 9 verteilten Karten beginnt der 3. Durchgang.

### 3. DURCHGANG – 3 STAPEL

Dieser Durchgang verläuft ähnlich. Allerdings bildet ihr nun je 3 verdeckte Tierset-Stapel. Von diesen schaut ihr euch **nur genau zwei** an und merkt euch die Tiere darin.



Benutzt die restlichen 9 neutralen Karten in der Mitte und spielt wie im 2. Durchgang.

## SPIELENDE

Sind alle neutralen Karten verteilt, endet das Spiel. Zählt eure Pluspunkte zusammen und zieht die Minuspunkte ab. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens teilt ihr euch den Sieg.

## WEITERE SPIELVARIANTEN

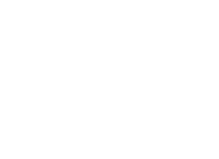
### DIE VARIANTE MIT FIESEN-FRITTEN

Mit dieser Variante kommen die Fiesen-Fritten ins Spiel, die euch beim Suchen der **Snack-Matches** verlangsamen. Zählt jeweils nach dem 1. und dem 2. Durchgang eure Punkte.



► Wer nach dem 1. Durchgang die meisten Punkte hat, muss 1 Fiese-Fritten-Karte in die eigenen Stapel einmischen.

► Wer nach dem 2. Durchgang die meisten Punkte hat, erhält sogar 2 Fiese-Fritten.



Falls nach einem Durchgang mehrere Personen die meisten Punkte haben, werden keine Fiesen-Fritten verteilt.

**SPEED-VARIANTE**

Entfernt die neutralen Tierkarten mit jeweils 2 Tieren und spielt nur mit den 18 verbleibenden Karten. Spielt in jedem Durchgang nicht mit 9, sondern nur mit 6 Karten.

**Wir sind echt geknetet vom Knetkünstler Andi Meier!**



IT

DE

# SNACKAROO

6+

2-5

15



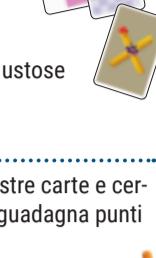
## CONTENUTO

5 set di animali con 18 carte ciascuno  
(sul retro i punti negativi)



9 carte neutrali con 2 animali ciascuna  
(sul retro i punti positivi)

3 carte con patatine fritte disgustose



## SCOPO DEL GIOCO

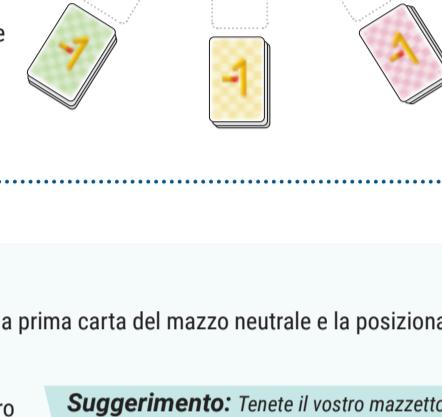
Agli animali mancano i loro spuntini preferiti! Aiutateli nella ricerca memorizzando le vostre carte e cercandole velocemente. Chi scopre per primo l'animale con lo snack che stava cercando, guadagna punti e vince la caccia.

## PREPARAZIONE

Ognuno prende un set di animali del proprio colore preferito (sul retro). Mescolate bene e posizionate a faccia in giù davanti a voi.

Mescolate le 9 carte animale neutrale con 2 animali ciascuna, e posizionatele coperte al centro del tavolo. Mettete da parte le restanti 18 carte animale neutrale a faccia in giù. Ne avete bisogno solo più tardi.

Rimettete nella scatola i set di animali inutilizzati e le patatine fritte disgustose della variante.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Snackaroo si gioca in 3 fasi:

### 1. FASE - 1 MAZZETTO

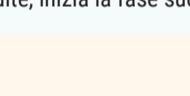
Chi ha mangiato per ultimo uno snack inizia, scopre la prima carta del mazzo neutrale e la posiziona al centro del tavolo in modo che tutti possano vederla.

Tutti giocano contemporaneamente: prendete il vostro mazzetto di animali e scoprite una carta alla volta davanti a voi il più velocemente possibile.

**Suggerimento:** Tenete il vostro mazzetto coperto in una mano e scopritelo con l'altra.

Non appena scopri uno dei due animali che stai cercando, prendi rapidamente la carta neutrale al centro.

**Nota:** Se nella fretta hai già scoperto altri animali, non preoccuparti. Mostra agli altri che hai già scoperto l'animale che stanno cercando.



Fantastico, hai vinto uno **snack match**!

Prendi la carta neutrale dal centro e mettila coperta davanti a te. Sul retro c'è un punto positivo.

Poi, mescola il tuo mazzetto e rimettilo davanti a te.

Chi ottiene il punto positivo scopre la carta successiva al centro. Si ricomincia, cercando rapidamente nel proprio mazzetto, ecc.

**Suggerimento:** Chi non è bravo a mescolare, può semplicemente mettere le carte scoperte a faccia in giù sotto il proprio mazzetto.

Non appena tutte e 9 le carte al centro sono state distribuite, inizia la fase successiva.

### 2. FASE - 2 MAZZETTI

Prendete 9 delle carte neutrali messe da parte, mescolatele e mettetele al centro del tavolo in un mazzo coperto.

Dividete il vostro mazzetto di animali in 2 mazzetti di dimensioni approssimativamente uguali. Mettete entrambi i mazzetti a faccia in giù davanti a voi. Guardatene **solo uno**, memorizzate gli animali e rimescolateli.



Giocate ora come nella prima fase. Ma per ogni carta che pescate, dovete scegliere da quale mazzetto pescare. Può succedere quanto segue:

- Hai scelto il mazzetto giusto e hai ottenuto lo **snack match**? Ottieni la carta dal centro del tavolo come punto!
- Sei stato troppo lento? Allora controlla se l'animale che cercavi era nel mazzetto che avevi scelto.
- Se c'è, sei fortunato, non succede nulla.
- Se non c'è, cerca l'animale corrispondente nell'altro mazzetto e mettilo coperto come punto negativo nella tua pila dei punti.
- Tutti sbagliavano? – La carta viene rimessa sotto il mazzo al centro del tavolo.



Dopo aver distribuito 9 carte, inizia la terza fase.

### 3. FASE - 3 MAZZETTI

Questa fase si svolge in modo simile. Tuttavia, ora formate 3 mazzetti coperti. Di questi, guardatene **solo due** e memorizzate gli animali che vi sono raffigurati. Usate le restanti 9 carte neutrali al centro e giocate come nella seconda fase.



## FINE DEL GIOCO

Quando tutte le carte neutrali sono state distribuite, il gioco termina. Contate i vostri punti positivi e sottraete i punti negativi. Chi ha più punti vince. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

## ALTRÉ VARIANTI DI GIOCO

### VARIANTE CON LE PATATINE FRITTE DISGUSTOSE

Con questa variante entrano in gioco le patatine fritte disgustose, che rallentano la ricerca degli **snack match**. Contate i vostri punti dopo le prime due fasi.



- Chi ha il maggior numero di punti dopo la prima fase, deve aggiungere 1 carta patatine fritte disgustose al proprio mazzetto.
- Chi ha il maggior numero di punti dopo la seconda fase, riceve addirittura 2 patatine fritte disgustose.



Se dopo un turno più persone dovessero avere il maggior numero di punti, non vengono distribuite patatine cattive.

### VARIANTE VELOCE

Eliminate le carte animale neutrale con 2 animali ciascuna e giocate solo con le 18 carte rimanenti. In ogni fase non si gioca con 9 carte, ma solo con 6.



**Siamo davvero ispirati dall'artista della plastilina Andi Meier!**

