

SNACKAROO

6+

2-5

15



Atenção: Instruções não incluídas, disponíveis para download no site: ravensburger.com

CONTENTS

5 animal sets with 18 cards each
(minus point on the back)
18 neutral cards, each with 1 animal
(plus point on the back)



9 neutral cards, each with 2 animals
(plus point on the back)
3 cards with fiendish fries



AIM OF THE GAME

The animals have lost their favorite snacks! Help them in their search: Memorize your cards and hunt for them at lightning speed. The first person to turn over a matching animal with the snack they're seeking earns points and wins the snack hunt.

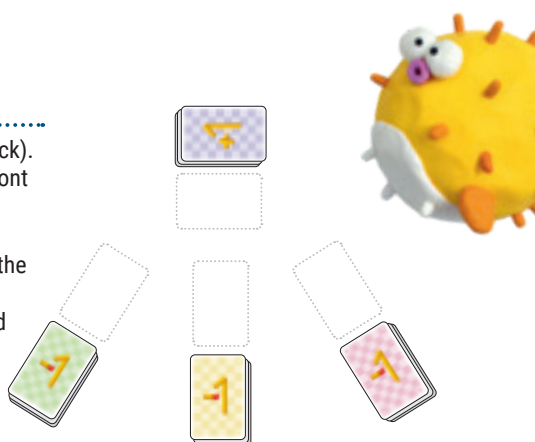
GAME SETUP

Each choose a set of animals in your favorite color (back). Shuffle them well and lay them face down in a pile in front of you.

Shuffle the nine neutral animal cards with two animals each and lay them face down in a pile in the middle of the table.

Lay the remaining 18 neutral animal cards aside, turned face down. You'll only need them later.

Return the unused animal sets and fiendish fries for the play variation to the box.



HOW TO PLAY

In "Snackaroo", you play three rounds:

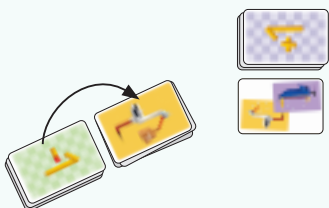
ROUND 1—1 PILE

The last person to eat a snack begins by turning over the top card in the neutral pile and placing it in the middle of the table where everyone can see it.

Everyone plays at the same time: Each grab your deck of animal cards and turn over one card after the other in front of you as fast as you can.

Tip: Hold the face-down pile in one hand and turn the cards over with the other hand.

As soon as you turn over one of the two animals you're looking for, quickly slap the neutral card in the middle of the table.



Note: It doesn't matter if you already turned over other animals in your haste. Simply show the others that you turned over the animal you're looking for.



Great, you've found a **matching snack**!

Take the neutral card from the middle and place it face down in front of you. A plus point is shown on the back. Then shuffle your cards again and make a new pile in front of you.

The player, who received the plus point, turns over the next card in the middle of the table. Quickly search through your own piles again—and so on.

Tip: If you aren't very good at shuffling, simply put the cards you've turned over face down at the bottom of your pile.

As soon as all nine cards from the middle have been taken, the next round begins.

ROUND 2—2 PILES

Take nine of the neutral cards that you set aside, shuffle them, and place them face down in the middle of the table.

Divide your set of animals into two piles of about the same size. Lay both piles in front of you, turned face down. Only look at **one** of the piles, memorize the animals, then shuffle the pile again.

Now play like in the first round. Decide for each card which pile you want to search through. One of the following will happen:



- ▶ You've chosen the right pile and found the right **Snack match**? Then you can take the card in the middle of the table as a point!
 - ▶ Were you too slow? Then check whether the animal you were seeking was in the pile you chose. If it appears – you're in luck, nothing will happen.
 - ▶ If it doesn't appear – find the matching animal from the other pile and place it face down on your points pile as a negative point.
- ▶ Were they all wrong? Then return the card to the pile in the middle of the table.



Once nine cards have been dealt, the third round can begin.

ROUND 3—3 PILES

This round is similar, except you now make three piles in front of you, turned face down. Only look at **two** of the piles and memorize the animals in them. Use the remaining nine neutral cards at the middle and play like in the second round.



END OF THE GAME

The game ends once all of the neutral cards have been distributed. Add up your plus points and subtract the minus points. The player with the most points wins. If there's a tie, you share the victory.

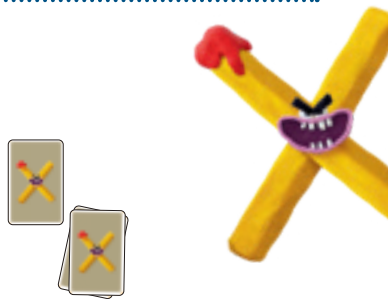
OTHER PLAY VARIATIONS

PLAY VARIATION WITH THE FIENDISH FRIES

Use the fiendish fries to slow down your search for **matching snacks**. Count your points after the first and second rounds.

- ▶ Whoever has the most points after the first round must add one fiendish fry to their own pile.
- ▶ Whoever has the most points after the second round receives two fiendish fries.

If several people have the most points at the end of a round, no fiendish fries are distributed.



SPEED PLAY VARIATION

Remove the neutral animal cards with two animals each and only play with the 18 remaining cards. Play with just six cards per round, rather than nine.



We're modelled in
Plasticine –
created by the
artist Andi Meier!





Atenção. Instruções não incluídas, disponíveis para download no site: ravensburger.com

MATERIAL DE JUEGO

5 conjuntos de animales con 18 cartas cada uno (punto negativo en el reverso)
18 cartas neutrales con 1 animal cada una (punto positivo en el reverso)



9 cartas neutrales con 2 animales cada una (punto positivo en el reverso)
3 cartas de patatas pochadas

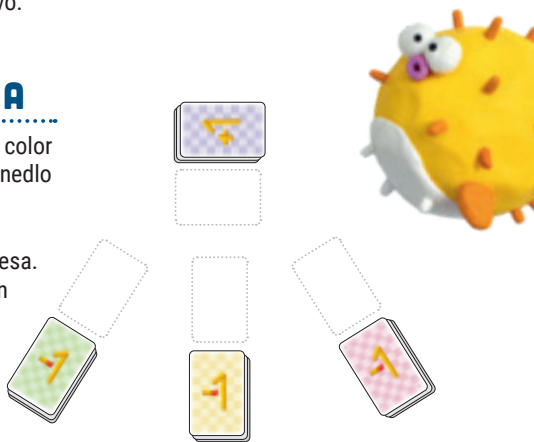


OBJETIVO DEL JUEGO

¡Los animales echan de menos sus aperitivos favoritos! Ayudadles a encontrarlos buscando entre vuestras cartas a toda velocidad. El que primero logre revelar el animal que encaje con el aperitivo adecuado obtendrá puntos y ganará la caza del aperitivo.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Escoged un conjunto de cartas de animales de vuestro color favorito (ver reverso de las cartas). Barajadlo bien y ponedlo delante vuestro como un mazo bocabajo.
Barajad las 9 cartas neutrales que tienen 2 animales y ponedlas como un mazo bocabajo en el centro de la mesa.
Poned las 18 cartas neutrales restantes bocabajo en un lado. Estas las usaréis más adelante.
Volved a depositar los conjuntos de animales no usados y las patatas pochadas de la variante en la caja.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Snackaroo se juega en tres fases:

PRIMERA FASE: 1 MAZO

Empieza a jugar el último que se haya comido un aperitivo. Ese jugador revela la primera carta del mazo neutral y la pone bocarriba en el centro de la mesa.

Todos juegan a la vez: coged vuestro mazo de animales, empezad a revelar cartas lo más rápido posible y dejadlas bocarriba delante vuestro.

En el momento reveles uno de los dos animales adecuados, da una palmada rápida sobre la carta neutral del centro.

Nota: No pasa nada si, con las prisas, has seguido revelando cartas. Tan solo muestra a los demás que ya habías revelado al animal adecuado.



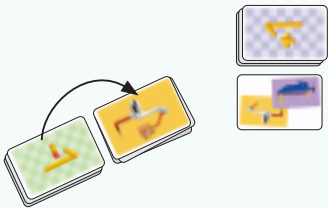
¡Genial, acabas de hacer una **pareja**!

Coge la carta neutral del centro y ponla bocabajo ante ti. En su reverso se muestra un punto positivo. Al acabar, barajad de nuevo vuestro mazo y volved a ponerlo ante vosotros.

El que haya sacado el punto positivo revela ahora la siguiente carta del mazo del centro. De nuevo tendréis que rebuscar en vuestros mazos y repetir los pasos anteriores.

La siguiente etapa empieza en el momento se hayan repartido las 9 cartas del centro.

Consejo: Mantén las cartas reveladas en una mano y revela cartas con la otra.



Consejo: El que no sea bueno barajando que simplemente meta de nuevo las cartas reveladas bocabajo debajo de su mazo.

SEGUNDA FASE: 2 MAZOS

Coged 9 de las cartas neutrales que habéis dejado a un lado, barajadlas y ponedlas en un mazo bocabajo en el centro de la mesa.

Dividid vuestro mazo de animales en dos mazos de aproximadamente el mismo tamaño. Poned ambos mazos bocabajo delante vuestro. Revisad **tan solo uno** de los mazos, fijaos en los animales que hay y volved a barajarlo.
Jugad como en la primera fase. Sin embargo, ahora tendréis que decidir con cada carta en cuál de los mazos vais a buscar. Puede suceder lo siguiente:



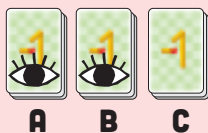
- ▶ Has elegido el mazo correcto y, además, has logrado hacer la **pareja** correcta antes que los demás. ¡Obtienes la carta del centro como punto positivo!
- ▶ Has sido demasiado lento. Comprueba entonces si el animal adecuado se encuentra en el mazo elegido.
 - ▶ Si aparece, has tenido suerte y no sucede nada.
 - ▶ Si no aparece, busca el animal adecuado en el otro mazo y ponlo bocabajo como punto negativo en tu montón de puntos.
- ▶ Ninguna de las anteriores. La carta vuelve a ponerse bajo el mazo del centro.



La fase 3 comenzará cuando se hayan repartido 9 cartas.

TERCERA FASE: 3 MAZOS

Esta fase se desarrolla de manera similar. Ahora tendréis que formar 3 mazos bocabajo de cartas de animales. Revisad **solo dos** de los mazos y fijaos en los animales que hay.
Usad las 9 cartas restantes como mazo central y jugad como en la fase 2.



FIN DE LA PARTIDA

La partida terminará cuando se hayan repartido todas las cartas neutrales. Sumaos todos los puntos positivos y restaos los negativos. El que tenga más puntos será el ganador. En caso de empate, compartís la victoria.

OTRAS VARIANTES DE JUEGO

VARIANTE CON PATATAS POCHAS

En esta variante entran en juego las patatas pochadas, que os ralentizarán a la hora de hacer **parejas**. Contad vuestros puntos tras la primera y segunda fases. Pasad vuestros puntos.

- ▶ El que haya conseguido más puntos en la primera fase deberá meter una carta de patata pocha en su propio mazo.
- ▶ El que haya conseguido más puntos en la segunda fase tendrá que coger 2 cartas de patatas pochadas.



Si hay varios jugadores con el mismo número de puntos tras una fase, no se repartirán ningunas patatas pochadas.

VARIANTE RÁPIDA

Quitad las cartas neutrales con dos animales y jugad solo con las 18 cartas restantes. Jugad cada fase con 6 cartas en vez de con 9.



¡Hemos sido creados por el escultor de plastilina Andi Meier!

