

FR

NL

# SNACKAROO



6+

2-5

15

## CONTENU

5 paquets de 18 cartes Animal  
(point négatif au dos)  
18 cartes Neutre montrant 1 seul animal  
(point positif au dos)



9 cartes Neutre montrant 2 animaux  
(point positif au dos)  
3 cartes Frousse-Frites



## BUT DU JEU

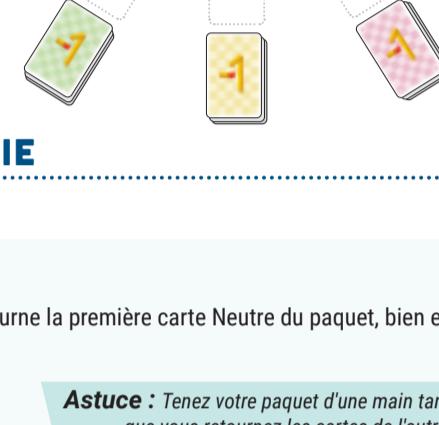
Les animaux ont besoin de leurs snacks préférés ! Aidez-les à les trouver en mémorisant bien vos cartes et en les retournant le plus vite possible. Le plus rapide à retourner l'animal avec le snack correspondant marquera des points et remportera cette chasse aux snacks.

## MISE EN PLACE

Choisissez chacun un paquet de cartes Animal de votre couleur préférée (au dos). Mélangez-le bien et formez une pile, face cachée, devant vous.

Mélangez les 9 cartes Neutre montrant 2 animaux et placez la pile au milieu de la table, face cachée.

Laissez les 18 cartes Neutre montrant 1 seul animal de côté. Vous en aurez besoin plus tard. Rangez les paquets de cartes Animal non utilisés ainsi que les cartes Frousse-Frites destinées à la variante dans la boîte.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Snackaroo se joue en 3 manches :

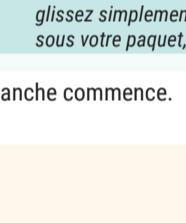
### 1RE MANCHE – 1 PILE

Le dernier à avoir mangé un snack commence. Il retourne la première carte Neutre du paquet, bien en évidence, au milieu de la table.

Tous les joueurs en même temps prennent alors leur pile de cartes Animal en main et retournent leurs cartes une par une le plus vite possible devant eux.

**Astuce :** Tenez votre paquet d'une main tandis que vous retournez les cartes de l'autre.

Dès qu'un joueur retourne l'un des deux animaux illustrés sur la carte Neutre, il tape rapidement sur celle-ci. Bravo ! Vous avez réalisé un **Snack-Match** !



**Remarque :** Si, dans la précipitation, vous avez déjà retourné plusieurs animaux qui correspondaient, ça n'est pas grave. Montrez aux autres que vous aviez déjà retourné l'animal recherché devant vous.

Vous gagnez la carte Neutre au milieu et la placez, face cachée, devant vous. Le dos indique un point positif. Remélangez ensuite toutes vos cartes Animal pour reformer une pile devant vous.

Celui d'entre vous qui a gagné le point précédent, retourne la carte neutre suivante. Il s'agit de nouveau de retourner les cartes de sa pile le plus vite possible ...

**Astuce :** Si vous avez du mal à mélanger, glissez simplement les cartes retournées sous votre paquet, face cachée.

Dès que les 9 cartes Neutre du milieu ont été gagnées, la 2e manche commence.

### 2E MANCHE – 2 PILES

Prenez 9 des 18 cartes Neutre mises de côté, mélangez-les et empilez-les au milieu de la table, face cachée.

Séparez votre paquet de cartes Animal en 2 piles à peu près égales. Placez ces deux piles devant vous, face cachée. Consultez **seulement l'une** d'entre elles, mémorisez les animaux qui s'y trouvent, puis remélangez cette pile.



La partie se déroule de la même façon que lors de la 1re manche. Cependant, à chaque carte Neutre retournée, à vous de décider laquelle de vos deux pile vous utiliserez.

Les différents cas qui peuvent se présenter sont les suivants :

- Vous avez choisi la bonne pile et réalisé un **Snack-Match** ?  
Vous gagnez la carte du milieu et donc 1 point.
- Vous avez été trop lent ? Vérifiez si l'animal recherché se trouvait bien dans cette pile.  
► Si c'est le cas, vous avez de la chance : il ne vous arrive rien.
- Si l'animal ne s'y trouve pas, cherchez le bon animal dans l'autre pile et placez-le, face cachée, sur votre pile de points devant vous : vous perdez 1 point.
- Tout le monde s'est trompé. La carte Neutre est remise sous le paquet au milieu de la table.

Lorsque les 9 cartes Neutre du milieu ont été gagnées, la 3e manche commence.

### 3E MANCHE – 3 PILES

Le déroulement de cette manche est identique à la précédente. Cependant, formez désormais 3 piles avec vos cartes Animal. Consultez-en **seulement deux** et mémorisez bien les animaux qui s'y trouvent. Utilisez les 9 cartes Neutre restantes au milieu et jouez comme lors de la 2e manche.



## FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les cartes Neutre ont été gagnées, la partie est terminée. Additionnez tous vos points positifs et retranchez vos points négatifs. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

## VARIANTES

### VARIANTE AVEC LES FROSSE-FRITES

Les Frousse-Frites entrent en jeu et ralentissent votre recherche de **Snack-Match**. À la fin de la 1re et de la 2e manche, comptez vos points.



- Après la 1re manche, celui qui totalise le plus de points doit ajouter 1 carte Frousse-Frites à son paquet de cartes Animal.
- Après la 2e manche, celui qui totalise le plus de points doit ajouter 2 cartes Frousse-Frites à son paquet de cartes Animal.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs en fin de manche, personne ne récupère de carte Frousse-Frites.

### VARIANTE SPEED

Rangez les cartes neutres montrant deux animaux et ne jouez qu'avec les 18 cartes neutres restantes. À chaque manche, n'utilisez que 6 cartes neutres.

**Nous avons vraiment été modelés par l'as de la pâte à modeler, Andi Meier !**