

CONTENU

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



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



BUT DU JEU

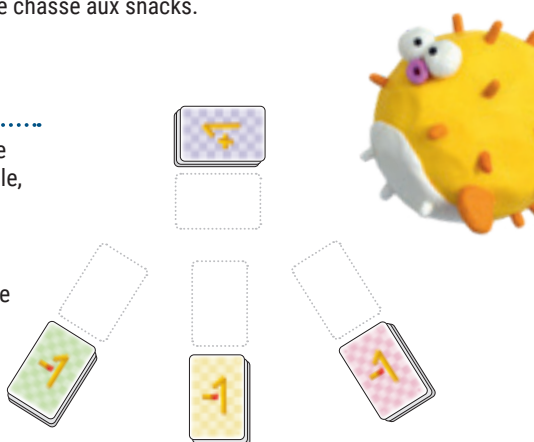
Les animaux ont besoin de leurs snacks préférés ! Aidez-les à les trouver en mémorisant bien vos cartes et en les retournant le plus vite possible. Le plus rapide à retourner l'animal avec le snack correspondant marquera des points et remportera cette chasse aux snacks.

MISE EN PLACE

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

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

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



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Snackaroo se joue en 3 manches :

1RE MANCHE – 1 PILE

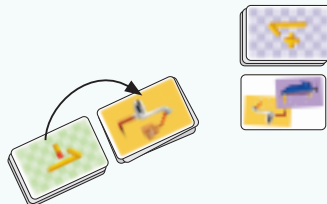
Le dernier à avoir mangé un snack commence. Il retourne la première carte neutre du paquet, bien en évidence, au milieu de la table.

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 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 tous 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 neutres du milieu ont été gagnées, la 2e manche commence.

2E MANCHE – 2 PILES

Prenez 9 des 18 cartes neutres 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, surtout, trouvé le bon **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 neutres 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 neutres restantes au milieu et jouez comme lors de la 2e manche.



FIN DE LA PARTIE

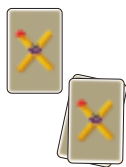
Lorsque toutes les cartes neutres ont été gagnées, la partie est terminée. Additionnez tous vos points positifs et retranchez vos points négatifs. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

VARIANTES

VARIANTE AVEC LES FROUSSE-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 !



INHOUD

5 dierensets met elk 18 kaarten
(minpunt op de achterkant)
18 neutrale kaarten met elk 1 dier
(pluspunt op de achterkant)



9 neutrale kaarten met ieder 2 dieren
(pluspunt op de achterkant)
3 kaarten met vieze frieten

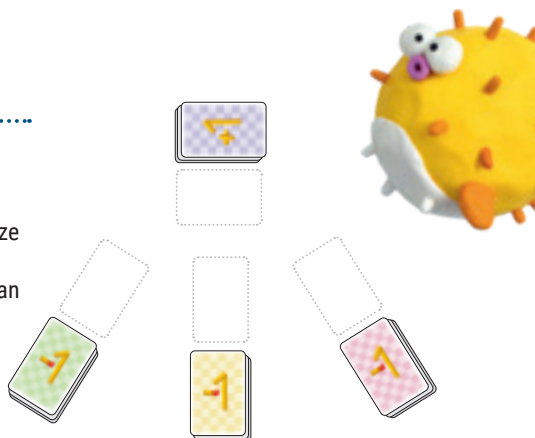


DOEL VAN HET SPEL

De dieren missen hun lievelingssnacks! Help ze bij het zoeken, door je kaarten te onthouden en razendsnel te doorzoeken. Wie het juiste dier met de gezochte snack als eerste omdraait, verzamelt punten en wint de snackjacht.

VOORBEREIDING

Pak allemaal een dierenset van een kleur (achterkant).
Schud deze goed en leg hem als blinde stapel voor je neer.
Schud de 9 neutrale dierenkaarten met 2 dieren en leg ze als blinde stapel in het midden op tafel.
Leg de overige 18 neutrale dierenkaarten omgekeerd aan de kant. Deze hebben jullie pas later in het spel nodig.
Leg de dierensets en vieze frieten die niet nodig zijn, terug in de doos.



SPELVERLOOP

Snackaroo wordt gespeeld in 3 rondes:

1E RONDE – 1 STAPEL

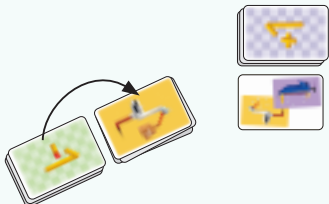
De speler die als laatste een snack heeft gegeten mag beginnen, draait de bovenste kaart van de neutrale stapel om en legt deze voor iedereen goed zichtbaar in het midden op tafel.

Iedereen speelt tegelijkertijd: pak je stapel dierensets en draai zo snel mogelijk de ene na de andere kaart voor je om.

Tip: Houd de blinde stapel in de ene hand en draai om met de andere.

Zodra je een van de gezochte dieren omdraait, sla dan snel op de neutrale kaart in het midden.

Opmerking: Als je in de haast al andere dieren hebt omgedraaid, is dat niet erg. Laat de anderen zien, dat je het gezochte dier al hebt gevonden.



Super, je hebt een **snack-match**! Pak de neutrale kaart uit het midden en leg deze blind voor je neer. Op de achterkant staat een pluspunt. Vervolgens schud je je kaarten en legt ze weer als stapel voor je neer.

De speler die de pluspunt heeft ontvangen, draait de volgende kaart in het midden om. En weer moeten jullie je eigen stapels doorzoeken, enz.

Tip: Wie niet goed kan schudden, schuift de omgedraaide kaarten gewoon blind onder zijn stapel.

Zodra alle 9 kaarten uit het midden op zijn, begint de volgende ronde.

2E RONDE – 2 STAPELS

Neem 9 van de apart gelegde neutrale kaarten, schud ze en leg ze als blinde stapel in het midden op tafel.

Verdeel je eigen stapel dierenkaarten in twee ongeveer even grote stapels. Leg beide stapels blind voor je neer. Bekijk **één stapel**, onthoud de dieren en schud hem weer. Speel nu zoals bij de 1e ronde. Ronde. Beslis echter bij elke kaart, welke stapel je doorzoekt. Het volgende kan gebeuren:



► Heb je de juiste stapel gekozen en als eerste de juiste **snack-match** gevonden? Je krijgt de kaart uit het midden op tafel als punt!

► Was je te langzaam? Controleer vervolgens of het gezochte dier in de gekozen stapel zat.

► Als hij tevoorschijn komt - geluk gehad, er gebeurt niets.

► Als hij niet tevoorschijn komt - zoek dan het juiste dier uit de andere stapel en leg het blind als minpunt op je puntenstapel.

► Waren ze allemaal verkeerd? De kaart gaat terug onder de stapel in het midden op tafel.

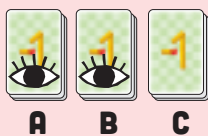


Na 9 verdeelde kaarten begint de 3e ronde. Ronde.

3E RONDE – 3 STAPELS

Deze ronde verloopt op dezelfde manier. Maak nu echter 3 blinde stapels dierenkaarten. Van deze bekijken jullie er **slechts twee** en onthouden jullie de dieren die erin voorkomen.

Gebruik de overige 9 neutrale kaarten in het midden en speel zoals in de 2e ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Als alle neutrale kaarten verdeeld zijn, is het spel ten einde. Tel jullie pluspunten op en trek de minpunten af. Wie de meeste punten heeft, wint. Bij gelijkspel, delen jullie de overwinning.

NOG MEER SPELARIANTEN

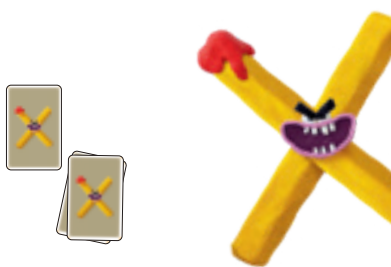
DE VARIANT MET VIEZE FRIETEN

Tel telkens na de 1e en 2e ronde jullie punten.

► Wie na de 1e ronde de meeste punten heeft, moet 1 vieze frieten kaart tussen zijn eigen stapel doen.

► Wie na de 2e ronde de meeste punten heeft, krijgt zelfs 2 vieze frieten.

Wanneer na een ronde meerdere spelers de meeste punten hebben, worden geen vieze frieten verdeeld.



SPEED VARIANT

Verwijder de neutrale dierenkaarten met 2 dieren en speel alleen met de overgebleven dieren. Speel iedere ronde niet met 9, maar met 6 kaarten.



We zijn echt gekneet door kneedkunstenaar Andi Meier!

