



SNORTA!

DELUXE

Inhalt der Verpackung:

- 97 SNORTA!-Karten – 8 Karten für jedes der 12 Tiere und eine Tauschkarte.
- 12 SNORTA!-Tierfiguren – Ente, Esel, Eule, Frosch, Hahn, Hund, Katze, Kuh, Maus, Schaf, Schlange und Schwein.
- 8 SNORTA!-Scheunen
- Tierfiguren-Beutel
- Spielregeln

Ziel des Spiels

Bei SNORTA! drehen die Spieler schnell Tierkarten um. Werden übereinstimmende Karten aufgedeckt, müssen die jeweiligen Spieler, das Geräusch des in der Scheune des anderen Spielers versteckten Tieres machen. Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Ein Spieler wird als Kartengeber bestimmt. Der Kartengeber –

- stellt vor jeden Spieler eine Scheune.
- legt alle 12 Tierfiguren in den Tierfiguren-Beutel.
- reicht den Tierfiguren-Beutel reihum, bis sich jeder Spieler mit geschlossenen Augen eine Tierfigur herausgenommen und diese neben seine Scheune auf den Tisch gestellt hat.
- mischt die Tierkarten zusammen mit der Tauschkarte gut durch und verteilt alle Karten verdeckt, sodass jeder Spieler, einschließlich des Kartengebers, gleich viele Karten hat. Übrig bleibende Karten werden beiseite gelegt und in diesem Spiel nicht verwendet.

7-8 Spieler: alle 12 Sätze Tierkarten werden verwendet

5-6 Spieler: ein kompletter Satz Karten einer Tierart (= 8 Karten) wird entfernt

4 Spieler: zwei komplette Sätze Tierkarten (= 16 Karten) werden entfernt

Tiergeräusche machen

Das Ausrufen eines Tiergeräuschs soll den Spielern helfen, sich an dieses Geräusch zu erinnern. Denn sie müssen die Geräusche der Tierfiguren ihrer Mitspieler im späteren Spielverlauf wiedergeben können.

1. Beginnend beim Kartengeber macht jeder Spieler der Reihe nach das Geräusch seines Tieres.
2. Jeder Spieler stellt seine Scheune über seine Tierfigur, sodass diese für die anderen Spieler nicht sichtbar ist.
3. Jeder Spieler wiederholt das Geräusch des in seiner Scheune versteckten Tieres.

So wird gespielt

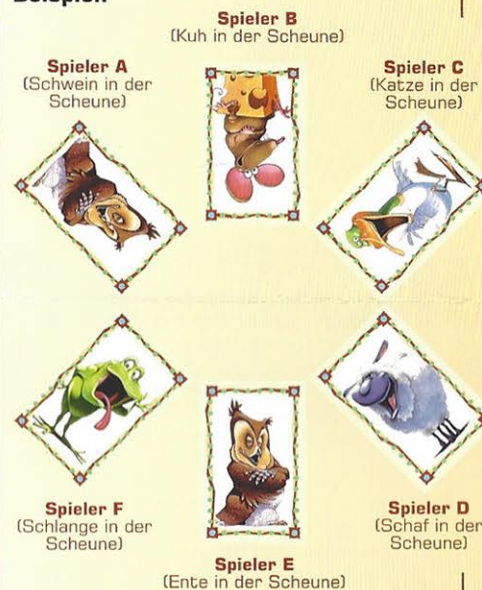
1. Jeder Spieler nimmt die an ihn ausgeteilten Karten auf und hält sie als Kartenstapel verdeckt in einer Hand. Dies ist der „Handkartenstapel“ des jeweiligen Spielers.
2. Beginnend beim Kartengeber dreht jeder Spieler der Reihe nach die oberste Karte seines Kartenstapels um und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Die auf den Tisch gelegten Karten bilden jeweils den „Tischkartenstapel“ eines Spielers.

Ein Spieler darf seine Karten nur auf seinen eigenen Tischkartenstapel ablegen.

Der Tischkartenstapel jedes Spielers muss so auf dem Tisch liegen, dass er von allen Spielern gut eingesehen werden kann.

Beispiel:



3. Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis eine Karte umgedreht wird, die einer bereits auf dem Tischkartenstapel eines anderen Spielers liegenden Karte entspricht. Sobald übereinstimmende Karten bemerkt werden, hören alle Spieler auf, Karten umzudrehen.
4. Die zwei Spieler mit den übereinstimmenden Karten müssen dann so schnell wie möglich das Geräusch des in der Scheune des jeweils anderen Spielers versteckten Tieres machen. Sie müssen dasselbe Geräusch machen, das dem Tier von seinem Besitzer zu Beginn des Spiels beim

„Tiergeräusche machen“ gegeben wurde.

Siehe Beispiel: Spieler A, der ein Schwein in seiner Scheune hat, dreht eine Eulenkarte um. Bei Spieler E, der eine Ente in seiner Scheune hat, liegt bereits eine Eulenkarte oben auf dem Tischkartenstapel. Da beide Karten übereinstimmen, versucht Spieler A so schnell wie möglich „quak“ zu rufen, bevor Spieler E „oink“ rufen kann.

Hierbei muss unbedingt darauf geachtet werden, dass das Geräusch des Tieres gemacht wird, welches in der Scheune des jeweils anderen Spielers versteckt ist und nicht das Geräusch des auf den Karten abgebildeten Tieres.

5. Wer von den beiden Spielern als Erster das richtige Geräusch macht, gewinnt dieses Duell.

Macht ein Spieler das Geräusch eines falschen Tieres, kann er versuchen, das richtige Tier herauszufinden, indem er weitere Tiergeräusche macht. Es gibt keine Strafe, wenn das Geräusch eines falschen Tieres gemacht wird.

Spieler, die keine übereinstimmende Karte haben, dürfen keine Tiergeräusche von sich geben.

6. Der Spieler, welcher als Erster das richtige Tiergeräusch macht, gibt dem anderen Spieler seinen gesamten Tischkartenstapel. Dieser Spieler nimmt diese Karten zusammen mit seinem eigenen Tischkartenstapel auf und legt die Karten verdeckt unter seinen Handkartenstapel.
7. Das Spiel wird mit dem Spieler zur Linken des Spielers fortgesetzt, welcher zuletzt eine Karte umgedreht hat. Alle anderen Tischkarten verbleiben auf dem Tisch, und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Die Tauschkarte

Im Spiel gibt es eine Tauschkarte. Dreht ein Spieler diese Karte um, zieht er eine neue Tierfigur aus dem Tierfiguren-Beutel und legt die vorherige Tierfigur in den Beutel zurück. Der Spieler macht das Geräusch der neuen Tierfigur und stellt diese anschließend in seine Scheune. Die anderen Spieler müssen sich nun das Geräusch der neuen Tierfigur dieses Spielers merken, und das Spiel wird fortgesetzt.



Das Spiel gewinnen

Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt, ganz gleich, wie viele Karten sich noch auf dem Tischkartenstapel dieses Spielers befinden.

Hinweise:

1. Jede Karte sollte vom Spieler wegzeigend umgedreht werden, sodass alle Spieler – auch der Spieler, welcher die Karte umdreht – das Tier auf der Karte gleichzeitig sehen können.
2. Die Spieler können das Tempo des Spiels selbst bestimmen, je nachdem wie schnell die Karten umgedreht werden. Je schneller die Karten umgedreht werden, um so verrückter geht es zu!
3. Nachdem das Spiel begonnen hat, müssen die Spieler die Tiere in ihrer Scheune nicht mehr zeigen, auch wenn andere Spieler darum bitten.
4. Stimmen zwei Karten überein, müssen die Spieler genau das Tiergeräusch machen, welches dem Tier vom jeweiligen Besitzer gegeben wurde. Zur Vereinfachung des Spiels können die Spieler aber auch irgendein Tiergeräusch machen, durch welches das Tier in der Scheune zu erkennen ist.

So können beispielsweise für einen Hund Tiergeräusche wie „Wuff“, „Wau-Wau“ oder „Waff“ gemacht werden.

5. Wird das Liegen zweier übereinstimmender Karten erst beim Aufdecken einer dritten übereinstimmenden Karte bemerkt, zählt nur das schon liegende Paar. D. h., die zwei Spieler mit den beiden schon liegenden übereinstimmenden Karten versuchen dann so schnell wie möglich, das Geräusch des jeweils anderen versteckten Tieres zu machen.
6. Da die Spieler zusammenpassende Karten auch zwischendurch bemerken können, nachdem bereits weitere Karten umgedreht wurden, ist es möglich, dass zur selben Zeit mehrere Paare übereinstimmender Karten auf dem Tisch liegen.
7. Dreht ein Spieler die letzte Karte seines Handkartenstapels um, und passt diese zu einer anderen offen liegenden Karte, muss dieser Spieler als Erster das richtige Geräusch machen, um das gesamte Spiel zu gewinnen.

Junior-Version

SNORTA! kann auch mit jüngeren Spielern gespielt werden. Hier bleiben die Tierfiguren einfach vor der Scheune stehen. Entdecken die Spieler, dass zwei Tierkarten übereinstimmen, schauen sie sich das Tier vor der Scheune des Spielers an, bei welchem die passende Karte liegt, und machen das Geräusch dieses Tieres.

Familien-Version

Wird das Spiel von Anfängern und Fortgeschrittenen gespielt, stehen einige Tiere in der Scheune versteckt und andere vor der Scheune. Die Tierfiguren von Spielanfängern oder jüngeren Spielern bleiben in der Scheune, während die Tierfiguren erfahrener Spieler davor stehen bleiben.