



Mi van a dobozban?

- 97 SNORTA kártya – 8 kártya mind a 12 állatból és egy cserekártya
- 12 SNORTA állatka – macska, tehén, kutya, szamár, kacsa, béka, egér, bagoly, malac, kecske, birka és kígyó
- 8 SNORTA pajta
- Állattartó szütyő
- Gyors játékszabály

A SNORTA célja

A **SNORTÁ**ban a játékosok gyorsan kijátsszák állatkártyáikat. Akiknek megegyeznek a kártyáik, megpróbálják minél előbb utánozni a másik pajtájában levő állat hangját. Akinek először sikerül kijátszani minden kezében levő kártyát, megnyeri a **SNORTÁ**t!

Előkészületek

Válassz egy osztót. Ő majd –

- Mindenki elé letesz egy pajtát.
 - Berakja mind a 12 állatot a zsákba.
 - Átadja a szütyőt egyik játékostól a másikig, amíg mindenki úgy, hogy nem néz bele, húz egy állatot a zsákból. Minden játékos a pajtája mellé teszi a kihúzott állatot, hogy jól látható legyen.
 - Megkeveri a csere és az állatkártyákat, majd lefordítva kioszt annyit, hogy mindenkinek egyformán jusson. A maradék kártyák visszakerülnek a dobozba.
- 7-8 játékos esetén: használd mind a 12 fajta állatkártyát
 5-6 játékos esetén: egy fajtát vegyél ki (8 egyformát)
 4 játékos esetén: vegyél ki két fajta állatot

Hangot rá!

Ennek a szakasznak az a célja, hogy emlékezz a többi játékos állatainak hangjára. Ezeket ugyanis később fel kell majd idézned.

1. Az osztóval kezdve mindenki elrikkantja saját állatának hangját.
2. Mindenki a pajtájába rakja az állatát úgy, hogy ne láthassák a többiek.
3. Most újra elismétli mindenki a pajtájában bújó állatának hangját.

A játék menete

1. A játékosok felveszik a kiosztott kártyákat, és lefordítva tartják az egyik kezükben. Ezek a kártyák lesznek a „kézben levők”.
2. Az osztóval kezdve, majd ezután sorban, órajárás szerint haladva mindenki felfordítva leteszi a legfelső kézben lévő kártyáját az asztalra. Ezzel a kártyával kezdi minden játékos az „asztali pakliját”.

Ezután csak ezekre a kártyákra lehet kijátszani a további kártyákat.

Minden játékos asztali paklijának mindenki számára jól láthatónak kell lennie.

Példa:



3. A játék folytatódik a további körökkel egészen addig, míg egy kijátszott kártya meg nem egyezik egy már kijátszott asztali pakli tetején levő kártyával. Ahogy az egyezést észrevettétek, a játék megáll.

4. Mikor azonosítottátok az egyforma kártyákat, a két játékos, akit érint a helyzet, megpróbálja minél előbb utánozni a másik játékos pajtájában bújó állat hangját.

Fontos megjegyezni, hogy a két játékos, akinek egyforma a kijátszott kártyája, az ellenfél pajtájában lévő állat hangját kell, hogy utánozza, nem pedig a kijátszott kártyán látható állatot.

Lásd a példát: A játékos, akinek malac van a pajtájában, kijátszott egy bagoly kártyát. E játékosnak, akinek kacsza van a pajtájában, szintén bagoly a legfelső kártyája az asztalon. Mivel megegyezik a kijátszott kártyájuk, A játékosnak mielőbb hápognia kell, ha meg akarja előzni E játékos rőfögését.

5. A két játékosból, akinek egyezik a kártyája, az nyeri az összecsapást, aki először utánozza az ellenfele pajtájában bújó állat hangját.

Ha egy játékos nem jó állathangot hallat, próbálkozhat tovább másikkal, nincs büntetés.

Azok a játékosok viszont nem szólhatnak bele az összecsapásba, akik nem érintettek.

6. Az a játékos, aki megnyeri az utánzást, odaadja az összes asztali kártyáját a vesztesnek. A vesztes fogja a kártyákat, hozzáteszi a saját asztali kártyáit, majd az összeset a lefordított, kézben levő kártyáihoz rakja, természetesen lefordítva.

7. A játék, a legutóbb kártyát kijátszott játékos balján ülővel folytatódik. Minden más kártya az asztalon marad, és órajárás szerint megy tovább a kör.

A játék megnyerése

Az első játékos, akinek elfogy az összes kézben levő kártyája, megnyeri a játékot függetlenül attól, hogy hány kártya van az asztalon levő paklijában.

A cserekártya

Van egy cserekártya a pakliban. Ha egy játékos ezt fordítja fel, új állatot kell húznia a zsákból, a régit pedig vissza kell tennie. Utánozza az újonnan pajtába került állat hangját, majd a játék a megszokott módon folytatódik. Ezután már erre az állatra kell emlékezniük a játékosoknak.

Megjegyzések:

1. A kártyákat kifelé kell felfordítani, hogy minden játékos egyszerre láthassa a rajta levő állatot, azt a játékost is beleértve, aki kijátszotta a kártyát.
2. A játékosok szabják meg a játék sebességét azzal, hogy milyen gyorsan játsszák ki a kártyákat. Minél nagyobb a sebesség, annál vadabb a játék!
3. Amint a játék elkezdődik, már nem vagy köteles bemutatni a többieknek az állatot, még ha kéri, akkor sem.
4. Összecsapáskor a játékosok bármilyen, az állatra jellemző hangot használhatnak. Például egy kutyát beazonosíthatunk így: "vau-vau", "vuf", vagy "ghggr".
5. Ha elmulasztottatok egy összecsapást és már a harmadik megegyező kártya is előkerül, akkor csak az első összecsapás a megengedett. A két érintett játékos megpróbálja minél előbb a másik rejtett állatát utánozni.
6. Mivel a játékosok néha későn kapcsolnak, hogy össze kell csapniuk, közben a többiek esetleg már további kártyákat is kijátszottak, előfordulhat, hogy egyidőben több összecsapás is zajlik.
7. Ha egy játékos utolsó kézből kijátszott kártyája összecsapást eredményez, akkor ennek a játékosnak meg kell azt nyernie, ha a játékot is meg akarja nyerni.

Változat gyerekeknek

A **SNORTA** játszható kisebb gyerekekkel is, leegyszerűsítve úgy, hogy nem kell elbújtatni az állatokat a pajtába. Ha a játékosok észreveszik, hogy megegyező állatkártya van előttük, látva a másik előtti állatot, egyszerűen csak utánozni kell.



Családi változat

Ha vegyes a korosztály és különböző képességűek a játékosok, akkor lehet dönteni úgy is, hogy némely állatot elbújtattok, míg másokat nem. A kezdő játékosok használják a pajtát, a tapasztalt játékosok előtt pedig látható legyen az állat.

Game Designers Chris Childs, Tony Richardson
Game Play Design Team Matt Mariani, Mark Alan Osterhaus,
Al Waller, Ellen Winter
Illustration & Graphic Design John Kovalic, Cathleen Quinn-Kinney
Product Development Tom Strom

Out of the Box Publishing Inc. www.otb-games.com
info@otb-games.com



fordította: szoffi
szerkesztette: Shadrune
<http://www.jateklap.hu>
Játéklap - Társasjáték
és Kártyajáték Portál