

Zahl der Spieler: 2 – 4

Alter: ab 4 Jahren

Redaktion: Markus Müller

Illustrationen: Johann Rüttinger

Grafik: J+J Rüttinger

Inhalt: • 36 Bildkärtchen

• 1 Symbolwürfel

• 1 Sonderwürfel

• Spielanleitung

Schnapper- la-papp!



NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co KG

Werkstraße 1, 90765 Fürth – Germany

© 2017

Art.-Nr. 60 601 1638

SPIELANLEITUNG

SPIELVORBEREITUNG:

Bitte brecht vor dem ersten Spiel die 36 Bildkärtchen **vorsichtig** aus den Stanztafeln!

Am besten geht das, wenn ihr die Stanztafeln **mit der Vorderseite sichtbar auf den Tisch legt** und **von der Vorderseite aus**, die Karten ausdrückt.

Jedes Kärtchen hat entweder einen farbigen Hintergrund und einen weißen Rahmen, oder umgekehrt. Mischt die Karten und sammelt sie in einem Stapel. Dabei sollten sie so gestapelt sein, dass bei manchen Kärtchen der weiße Hintergrund oben ist und bei manchen der farbige Hintergrund.

Legt bei 2/3/4 Spielern 6/8/10 Kärtchen in die Mitte, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.

ZIEL DES SPIELS:

Jeder Spieler versucht, möglichst viele Bildkärtchen zu sammeln. Wer am Ende die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.



SPIELVERLAUF:

Seht euch vor Beginn des Spiels ein paar Kärtchen an.

Jedes hat eine Vorder- und eine Rückseite mit **verschiedenen** Motiven. Ist ein Motiv auf einer Seite zu sehen, so ist es **niemals** auch auf der anderen Seite. Eine Seite jeder Karte hat einen farbigen Hintergrund, die andere einen weißen Hintergrund.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt beide Würfel. Nun müssen **alle** Spieler so schnell wie möglich nach den richtigen Kärtchen schlagen. Dabei darf jeder Spieler **beide** Hände verwenden, jeder darf also auf **zwei Karten** patschen!

Doch welche Kärtchen muss man denn suchen? Das geben die beiden gewürfelten Würfel an.

Der Motivwürfel zeigt euch das **Motiv**, das ihr sucht. Der Sonderwürfel sagt euch, ob das Motiv auf Kärtchen mit dem **farbigen oder weißen Hintergrund**, zu sehen sein muss.

Natürlich dürft ihr auch auf Kärtchen schlagen, bei denen ihr vermutet, dass auf der Rückseite das Motiv auf dem richtigen Hintergrund ist!

Nachdem jeder Spieler **ein oder zwei** Kärtchen geschnappt hat, wird sofort nachgeschaut, wer die richtigen Karten geschnappt hat. Dafür müssen manche Karten auch umgedreht werden. **Jeder Spieler behält die geschnappten Kärtchen, die den Würfeln entsprechen**, und lässt die falschen in der Mitte liegen.

Bevor nun der nächste Spieler würfelt, werden alle Karten in der Mitte umgedreht und wieder auf die volle Anzahl aufgefüllt (**bei 2/3/4 Spielern 6/8/10 Kärtchen**).

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet sofort, wenn nicht mehr vollständig nachgelegt werden kann. Nun stapeln alle Spieler ihre gewonnenen Karten zu einem Stapel. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt das Spiel!



1



2



3

BEISPIEL:

Gesucht sind die Äpfel auf der farbigen Seite.

Das erste Kärtchen darfst du schnappen, weil der Apfel auf der farbigen Seite ist. Das zweite ist nicht richtig, denn der Apfel ist auf der weißen Seite.

Es könnte sein, dass der Apfel aber auf der Rückseite der dritten Karte ist! Wer es schnappt, kontrolliert die Rückseite, ob der Apfel dort zu sehen ist.

Players: 2 – 4

Age: for 4 years of age and over

Editing: Markus Müller

Illustrations: Johann Rüttinger

Graphics: J+J Rüttinger

Contents: • 36 little picture cards

- 1 colour dice
- 1 special dice
- game instructions

Schnapper-la-papp!



NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co KG

Werkstraße 1, 90765 Fürth – Germany

© 2017

Art.-Nr. 60 601 1638

RULES

GAME PREPARATION

Before the first game, please **carefully** break the 36 cards out of the punch boards!

The best way to do this is to **lay the punch boards on the table with the front side showing** and then press out the cards **from the front side**.

Each card has either a coloured background and a white surround, or vice-versa. Shuffle the cards and gather them into a pile. In doing so, they should be piled with some cards having the white background on top and others having the coloured background on top.

In the case of 2/3/4 players, lay down 6/8/10 cards in the middle such that all players can easily reach them.

AIM OF THE GAME:

Each player tries to accumulate as many picture cards as possible. Whoever has accumulated the most cards at the end, wins.

COURSE OF PLAY:

Before starting the game, take a look at a few cards.

Each has a front and a back side on which **various** motifs are to be seen. If a motif is to be seen on one side, it is **never** to be seen on the other side as well. One side of each card has a coloured background, the other side has a white background.

The youngest player begins and throws both dice. Now **all** players must strike the correct card as quickly as possible. Here, each player may use **both** hands, i.e. is allowed to slap **two cards!**

But which cards must one then look for? This is indicated by the two dice thrown.

The motif dice shows which **motif** you need to look for. The special dice tells you whether the motif must be visible on cards with a **coloured or a white background**.

Of course, you may also slap cards if you suspect that on their back side they bear the motif on the correct background!

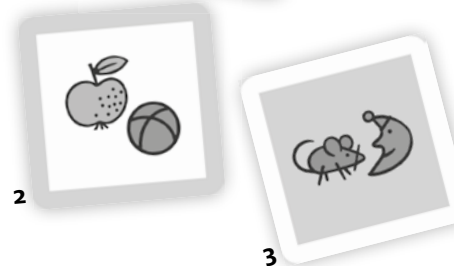
After each player has snatched **one or two** cards, one swiftly looks to see who has snatched the correct cards. They may of course also be turned over to do this. **Each player takes the cards that match the dice** and leaves the wrong ones lying in the middle.

Before the next player then throws the dice, all of the cards in the middle are turned over and replenished to the full number again (**for 2/3/4 players this is 6/8/10 cards**).

END OF THE GAME:

The game ends immediately when full replenishment is no longer possible.

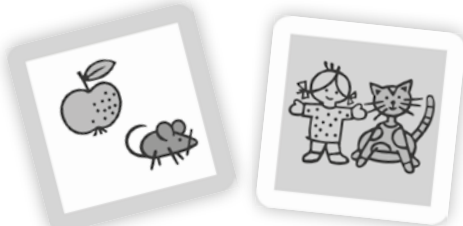
All players then create a pile with the cards they have won. The player with the highest pile wins the game!



EXAMPLE:

Apples are sought on the coloured side.

You may snatch the first card because the apple is on the coloured side. The second is not correct because the apple is on the white side. But the apple might also be on the back of the third card! Whoever snatches it, checks the back to see whether the apple appears there.



Joueurs: 2 – 4

Âge: à partir de 4 ans

Rédaction: Markus Müller

Illustration: Johann Rüttinger

Graphisme: J + J Rüttinger

Contenu: • 36 cartes à image

• 1 dé à couleur

• 1 dé spécial

• notice de jeu

Schnapper- la-papp!



NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co KG

Werkstraße 1, 90765 Fürth – Germany

© 2017

Art.-Nr. 60 601 1638

RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION DU JEU:

Avant le premier jeu, détachez avec précaution **les 36 cartes avec des animaux de leur support!**

La façon la plus simple est de poser les supports **avec la face avant sur la table** et d'appuyer les cartes **sur la face avant.**

Chaque carte a soit un fond de couleur et un cadre blanc soit l'inverse. Mélangez les cartes et empilez-les. Les cartes doivent être empilées de façon à ce que certaines cartes au fond blanc soient sur le dessus et d'autres au fond en couleur.

Si 2/3/4 joueurs participent au jeu, placez 6/8/10 cartes au centre de façon à ce qu'elles soient accessibles par tous les joueurs.

OBJECTIF DU JEU:

Chaque joueur essaie de collecter le plus grand nombre possible de cartes. Le joueur, qui aura collecté le plus grand nombre de cartes, aura gagné.

DÉROULEMENT DU JEU:

Avant de commencer le jeu, regardez bien les cartes.

Des motifs **différents** sont représentés sur la face avant et le dos de chaque carte. Le motif se trouvant sur un des côtés de la carte n'est jamais le même sur l'autre côté. Un côté de la carte a un fond en couleur et l'autre a un fond blanc.

Le joueur le plus jeune commence et lance les deux dés. A présent, **tous les joueurs** doivent être très rapides et frapper sur la bonne carte. Les joueurs ont le droit d'utiliser **les deux** mains et de frapper sur **deux cartes** à la fois!

Mais quelles sont les cartes recherchées par les joueurs? Ce sont les deux dés qui donnent la réponse.

Le dé à motif vous indique quel **motif** vous devez chercher. Le dé spécial lui vous indique si le motif sur la carte doit avoir un **fond en couleur ou blanc**. Vous pouvez bien évidemment frapper sur des cartes pour lesquelles vous pensez que le motif au dos de celles-ci est représenté sur le fond que vous recherchez!

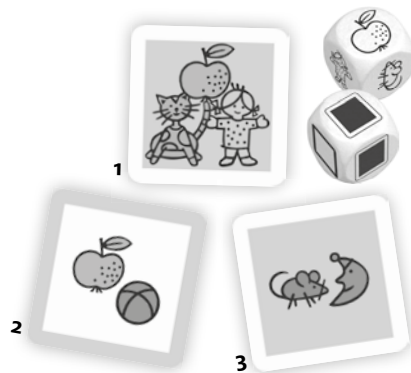
Une fois que chaque joueur se sera approprié **une ou deux** cartes, il faut vérifier qui a obtenu la bonne carte. Pour cela, vous pouvez bien entendu retourner les cartes. Les joueurs prennent les **cartes qui correspondent aux images des dés** et remettent les mauvaises cartes au centre.

Avant que le joueur suivant lance les dés, assurez-vous que toutes les cartes soient remises face cachée au centre et que le bon nombre de cartes soient présentes (**pour 2/3/4 joueurs 6/8/10 cartes**).

FIN DU JEU:

Le jeu prend fin lorsque le nombre requis de cartes en fonction du nombre de joueurs ne peut plus être remis au centre.

Chaque joueur empile devant lui les cartes qu'il a gagnées. Le joueur avec la plus grande pile a gagné le jeu!



EXEMPLE:

Vous devez trouver une pomme sur un fond en couleur.

Tu as le droit de prendre la première carte car la pomme se trouve sur le fond en couleur. La deuxième carte n'est pas la bonne car la pomme se trouve sur un fond blanc. Il se pourrait néanmoins que la pomme se trouve au dos de la troisième carte! Le joueur, qui s'approprie la carte, la retourne pour vérifier si une pomme est bien représentée.



Giocatori: 2 - 4

Età: dai 4 anni in su

Redazione: Markus Müller

Illustrazioni: Johann Rüttinger

Grafica: J + J Rüttinger

Contenuto: • 36 tessere illustrate
• 1 dado colorato
• 1 dado speciale
• istruzioni di gioco

Schnapper- la-papp!



NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth - Germany
© 2017
Art.-Nr. 60 601 1638

ISTRUZIONI DI GIOCO

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Per prima cosa estrarre **con cura** le 36 tessere dalle tavolette fustellate.

Consigliamo di mettere le tavolette sul tavolo **con il lato illustrato scoperto** e schiacciare le tessere **dalla parte anteriore**.

Ogni tessera presenta uno sfondo colorato e un bordo bianco o viceversa. Le tessere vanno mescolate e impilate. Devono essere disposte in modo che alcune abbiano sopra lo sfondo bianco e altre lo sfondo colorato.

Con 2/3/4 giocatori posizionare al centro 6/8/10 tessere, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle facilmente.

SCOPO DEL GIOCO:

Ogni giocatore cerca di raccogliere più tessere possibili. Chi riesce a conquistare più tessere ha vinto il gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Prima dell'inizio del gioco date un'occhiata alle tessere.

Ognuna ha un lato anteriore e posteriore con **figure diverse**. Se una figura si trova su un lato, non si troverà **mai** anche sull'altro. Uno dei lati di ogni tessera ha uno sfondo colorato, l'altro invece bianco.

Comincia il giocatore più giovane tirando entrambi i dadi. Ora **tutti** i giocatori devono colpire appena possibile le tessere giuste. I giocatori possono usare **entrambe** le mani, quindi ognuno può schiacciare **due tessere**!

Ma quali tessere bisogna cercare? Sono i dadi a stabilirlo.

Il dado con le figure mostra la **figura** ricercata. Il dado speciale indica se la figura sulle tessere deve avere lo **sfondo colorato o bianco**.

Naturalmente si possono colpire anche le tessere che si pensa abbiano sul retro la figura con lo sfondo giusto!

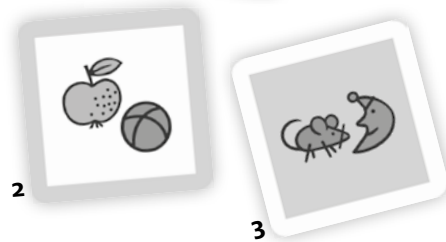
Dopo che ogni giocatore ha preso **una o due tessere**, si controlla immediatamente se ha trovato quella giusta. Per farlo, naturalmente, le tessere vanno girate. **Ogni giocatore prende le tessere che corrispondono ai dadi** e lascia sul tavolo quelle sbagliate.

Prima che tocchi al giocatore successivo, tutte le tessere presenti al centro vengono rigirate e ne vengono aggiunte altre per ottenere il numero completo (con 2/3/4 giocatori 6/8/10 tessere).

FINE DEL GIOCO:

Il gioco finisce appena non è più possibile aggiungere altre tessere.

Ora tutti i giocatori impilano le tessere raccolte e vince il giocatore con la torre più alta!



ESEMPIO:

Si cercano le mele sul lato colorato.

La prima tessera può essere presa, perché c'è la mela sul lato colorato. La seconda non è giusta, perché la mela è sul lato bianco. Potrebbe succedere però che la mela si trovi sul retro della terza tessera! Chi la prende, controlla se c'è la mela sul retro.

