

# Snorta

Mjá, voff, ribbid, me, psssss, gaggalagó!

## 4-8 leikmenn

Tekur nokkrar mínútur að læra  
20-30 mínútur hver leikur



## Hvað er í Boxinu?

85 SNORTA spil — 7 spil fyrir hvert dýr sem eru 12 talsins og eitt skiptispil

12 SNORTA dýraspil — köttur, kýr, hundur, asni, önd, froskur, mús, ugla, grís, hani, kind og snákur  
Fljótlærðar spilareglur

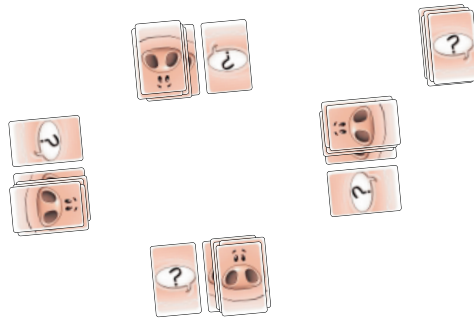
## Markmið Snortu

Í SNORTA® spila leikmenn með dýraspil. Þeir sem setja út spil með sama dýrinu, keppast við að búa til dýrahljóðið á dýrinu sem hinn leikmaðurinn er með. Sá sem er fyrstur til að spila út öllum spilunum á hendi vinnur SNORTU!

## Uppstilling

Veljið einn leikmann til af dreifa spilunum – Hann - setur eitt dýraspil (með dýrinu sýnilegu) fyrir framan hvern leikmann.

- Hann stokkar spilin, og dreifir þeim á grúfu, jafnt á milli allra leikmannanna. Ef það eru spil afgangss, þá eru þau ekki höfð með í leiknum.



## Mikilvægi dýrahljóðana

Tilgangur með hljóðunum er að hjálpa leikmönnum að muna dýrahljóðin hjá hinum leikmönnum. Leikmenn þurfa kannski að muna þessi hljóð seinna í leiknum.

1. Sá sem gefur, byrjar á hljóðinu sínu. Hver leikmaður segir síðan sitt dýrahljóð, hver á eftir öðrum.
2. Allir leikmenn fela svo dýrið sem þeir eru með svo að hinir leikmennirnir sjái ekki hvaða dýr þeir eru með.
3. Hver leikmaður endurtekur dýrahljóðið af dýrinu sem þeir eru með á dýraspilinu sínu.

## Leikurinn

1. Hver leikmaður heldur á bunkanum sem honum var gefinn á grúfu í annari hendinni. Þessi bunki eru spil leikmannsins á hendi.
2. Sá sem gaf byrjar og gengur leikurinn réttssælis kringum borðið, hver leikmaður skiptist á að snúa upp efsta spilinu í bunkanum sínum og leggja á borðið. Þegar spilin eru látin út, þá er hver leikmaður að búa til sinn bunka á borðinu sem á að vera fyrir framan leikmanninn.  
Hver leikmaður má aðeins setja spil út á sinn eiginn bunka á borðinu.  
Bunki hvers leikmanns verður að vera staðsettur á borðinu þar sem allir leikmenn sjái hann greinilega.
3. Leikurinn spilast áfram þar til að spil er sett út sem er það sama og annað spil sem er í borði hjá einhverjum öðrum leikmanni. Strax og það kemur sama spilið tvisvar þá stoppar leikurinn .

4. Þeir tveir leikmenn sem eru með sama spilið í borði, keppast við að segja dýrahljóðið hjá hvor öðrum. **Mikilvægt:** Leikmennirnir tveir sem eiga sama spilið úti segja hljóð hvors annars, en ekki hljóðið á dýrinu sem er á spilinu í borði.

## Dæmi:

Leikmaður A sem er með grís falinn hjá sér, spilar út spili með uglu. Leikmaður B sem er með önd falda hjá sér er einmitt með ugluspilið opið efst í sínum bunka. Það sem þeirra spil eru eins, þá á Leikmaður A að keppast til að segja „kvakk“ áður en Leikmaður B segir „oink“.

5. Sá sem er fyrstur til að segja dýrahljóðið hjá andstæðingnum vinnur viðureignina. Ef leikmaður segir vitlaust dýrahljóð, þá má hann eða hún reyna að geta rétta hljóðið með því að halda áfram að segja dýrahljóð.  
Það er engin refsing þó að það er ekki sagt rétt dýrahljóð.  
Leikmenn sem eru ekki með í viðureigninni mega ekki taka þátt í henni.
6. Leikmaðurinn sem vinnur viðureignina gefur öll spilin sem eru í borði til hins leikmannsins í viðureigninni. Sá leikmaður tekur spilin ásamt sínum bunka og lætur þá neðst í bunkann sem hann er með á hendi.  
Leikurinn heldur áfram með leikmanni sem situr á vinstri hönd þess sem var að gera. Öll önnur spil eru enn á borðinu, og leikurinn heldur áfram.

## Að vinna leikinn

Sá sem er fyrstur til að klára bunkann sinn á hendi vinnur Snortu án tillits til hve mörg spil eru í borði fyrir framan hann.

## Að spila leikinn

1. Hvert spil á að fletta út, svo að allir leikmenn geti séð dýrið sem er á spilinu á sama tíma, að meðtöldum þeim sem setur spilið út.
2. Leikmenn geta stjórnað hraða leiksins með því hversu hratt þeir spila út. Því hraðara því meira spennandi!
3. Strax og leikurinn hefst, þá þurfa leikmenn ekki að ljóstra upp hvaða dýr það er með — jafnvel þó hinir leikmenn spyrja.
4. Á meðan leikurinn er í gangi, þá mega leikmenn nota hvaða hljóð sem þeir vilja sem að skilgreini dýrið í hlöðunni. Til dæmis, hundur getur verið skilgreindur sem „voff“ eða „voff voff“.
5. Ef misst er af af tveimur eins spilum í borði, og þriðja spilið sem er eins og hin tvö bætist við, þá mega aðeins þeir sem settu út fyrstu 2 spilin hefja viðureign. Þeir keppast við að segja hljóðið hjá dýrinu sem hinn er með falið.
6. Þar sem leikmenn sjá stundum samstæður eftir að fleiri spilum hefur verið bætt við, þá er möguleiki að 2 viðureignir séu í gangi í einu.
7. Ef að leikmaður er að spila út síðasta spilinu á hendi og það kemur upp viðureign, þá verður sá leikmaður að vinna viðureignina til þess að vinna leikinn.



## Skiptispilið

Það er eitt *skiptispil* í bunkanum. Þegar leikmaður spilar út þessu skiptispili, þá dregur leikmaðurinn nýtt dýr úr bunkanum og skilar dýrinu sem hann var með. Leikmaðurinn verður að segja dýrahljóðið af nýja dýrinu áður en hann felur það. Hinir leikmennirnir reyna að muna hljóðið af nýja dýrinu hjá þessum leikmanni, og spila svo áfram.

## Fyrir yngri leikmenn

SNORTU geta yngsta kynslóðin spilað einfaldlega með að hafa dýrin sín sýnileg. Þegar leikmennirnir sjá að sama dýrið kemur upp tvisvar í borði, þá þurfa þeir aðeins að horfa á dýrið hjá hinum sem setti sama spil út og segja dýrahljóðið hans.

## Fjölskylduútgáfan

Fyrir blandaðan aldur er hægt að hafa sum dýrin falin á meðan sum dýrin eru það ekki. Dýr reynslulátilla leikmanna eru látin vera falin á meðan dýr þeirra reynslumiklu eru höfð fyrir utan.