

Snack MATCH™



SPELREGELS

8+ 10 min

DAVID AMORÍN &
RAMÓN REDONDO
SIMÓN DOUCHY

INHOUD

- 72 PICKNICKKAARTEN
- 8 BONUSKAARTEN



Het zonnetje schijnt en er staat een licht briesje: de ideale weersomstandigheden voor een picknick!

Verdeel de snacks en de tafelkleden tussen de spelers. Leg de tafelkleden en snacks voor je neer en probeer identieke soorten te groeperen.

Op die manier zorg je voor een heerlijke picknick!



DOEL VAN HET SPEL

Scoor de meeste punten door je kaarten slim uit te spelen, en identieke soorten snacks en tafelkleden te groeperen!

VOORBEREIDING



- 1 Schud de 72 Picknickkaarten en leg ze in een gedekte stapel in het midden van de tafel.
- 2 Laat de Bonuskaarten in de doos. Je hebt ze enkel nodig voor de variant 'Aangepast Dieet'.



Nu zijn jullie klaar voor de start!

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 4 opeenvolgende rondes, waarin de spelers steeds gelijktijdig spelen.

2

Een ronde bestaat uit 2 fases:



- ♦ KAARTEN KIEZEN EN DOORGEVEN
- ♦ KAARTEN SPELEN

♦ KAARTEN KIEZEN EN DOORGEVEN

Tijdens deze fase voert elke speler de volgende 3 acties in volgorde uit:

- 1 Trek 2 Picknickkaarten
- 2 Kies er 1 om te houden
- 3 Geef de andere kaart aan de speler links van je



Op die manier hebben alle spelers aan het einde van deze fase 2 kaarten in de hand.

3

♦ KAARTEN SPELEN

Tijdens deze fase leggen alle spelers hun 2 Picknickkaarten open voor zich neer.

Een Picknickkaart bestaat uit 3 vierkanten. Elk vierkant bevat 2 soorten informatie:



Regels voor het spelen van kaarten:

★ Alle spelers beschikken over een ruimte voor zich op tafel, waarin ze hun Picknickkaarten zullen spelen. Dit heet je Picknickgebied, en het mag nooit groter zijn dan een raster van 4x4.

★ Je moet de kaarten horizontaal of verticaal op de tafel leggen (nooit diagonaal).

★ Je mag kaarten draaien voordat je ze definitief op de tafel legt.



4

Als je een nieuwe kaart speelt, mag je hem ofwel:

★ naast een kaart leggen die al in je Picknickgebied ligt, of

★ op of onder eerder gespeelde kaarten schuiven, zodat hij 1 of meer kaarten gedeeltelijk of volledig bedekt.



Als alle spelers hun kaarten hebben gespeeld, begint de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Na 4 rondes hebben alle spelers 8 kaarten in hun eigen Picknickgebied gelegd. Nu scoor je punten op basis van de kaarten die je hebt gespeeld.

5

Alle identieke onderdelen (snacks of tafelkleden) die elkaar horizontaal of verticaal raken, vormen een groep. Enkel groepen van minstens 3 identieke onderdelen scoren punten.

Bereken de punten die je voor elke groep scoort afzonderlijk. Een groep scoort net zoveel punten als het totale aantal onderdelen in die groep, min 2.

VOORBEELD

AANTAL ONDERDELEN	PUNTEN
1	0
2	0
3	1
4	2
5	3
6	4
7	5
8	6
—	—



Deze groep van 5 boterhammen scoort 3 punten
De groep van 2 donuts levert geen punten op.

6

Tel de punten voor elke groep van identieke onderdelen in je Picknickgebied bij elkaar op.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de grootste groep.



Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.



Ben scoort in totaal 11 punten voor zijn Picknickgebied (3 voor de oranje tafelkleden + 3 voor de groene tafelkleden + 2 voor de frisdranken + 2 voor de donuts + 1 voor de boterhammen).



Sofie scoort 13 punten voor haar Picknickgebied (7 voor de groene tafelkleden + 1 voor de oranje tafelkleden + 2 voor de boterhammen + 2 voor de worstjes + 1 voor de frisdranken). Sofie wint het spel.

7



VARIANT 'AANGEPAST DIEET'



De Bonuskaarten voegen beperkingen toe aan de spelregels. Daarnaast kan je het spel ook in je eentje spelen.

8 Bonuskaarten

Er zijn 2 soorten Bonuskaarten, die beide je eindscore beïnvloeden: Onderdeelkaarten (4 kaarten) en Aanpassingskaarten (4 kaarten).

★ Trek tijdens de voorbereiding 2 Onderdeelkaarten en 2 Aanpassingskaarten en leg ze in het midden van de tafel. De spelers mogen samen beslissen welke moeilijkheidsgraad ze willen gebruiken (zie verder).

★ Combineer willekeurig 1 Onderdeelkaart en 1 Aanpassingskaart door ze op elkaar te leggen. De Aanpassingskaart moet hierbij de 2 grijze vierkanten aan de rechterzijde van de Onderdeelkaart bedekken.

Op die manier blijft het onderdeel op het meest linkse vierkant zichtbaar.

Voorbeeld van de combinatie van 2 Bonuskaarten:



De Aanpassingskaarten voegen nieuwe manieren toe om punten te scoren of te verliezen!

Makkelijk:

✓✓ gebruik 2 groene Aanpassingskaarten

Gemiddeld:

✓✗ gebruik 1 groene Aanpassingskaart en 1 rode Aanpassingskaart.

Moeilijk:

✗✗ gebruik 2 rode Aanpassingskaarten.

GROENE (POSITIEVE) AANPASSINGSKAARTEN



Controleer de Picnickgebieden van alle spelers. Scoor 3 punten als je de speler bent met de minste onderdelen van deze soort in je Picknickgebied. Bij een gelijkspel scoren alle betrokken spelers 3 punten.



Scoor 1 punt per onderdeel van deze soort in de hoeken van je Picknickgebied.



Scoor 1 punt per groep van onderdelen van deze soort in je Picknickgebied. Geïsoleerde onderdelen tellen ook als een groep.



Scoor 2 punten per volledige rij-of kolom van onderdelen van deze soort in je Picknickgebied.

RODE (NEGATIEVE) AANPASSINGSKAARTEN:



Controleer de Picnickgebieden van alle spelers. Verlies 3 punten als je de speler bent met de meeste onderdelen van deze soort in je Picknickgebied. Bij een gelijkspel verliezen alle betrokken spelers 3 punten.



Verlies 2 punten per geïsoleerd onderdeel van deze soort in je Picknickgebied. Een geïsoleerd onderdeel is een onderdeel dat geen deel uitmaakt van een groep van ten minste 2 identieke onderdelen.



Verlies 2 punten per onderdeel van deze soort in het midden van je Picknickgebied.



Verlies 2 punten per afzonderlijke groep van exact 2 onderdelen van deze soort in je Picknickgebied.

Bereken aan het einde van het spel je eindscore door de punten op de Bonuskaarten toe te voegen aan, of af te trekken van je totaal.



Doel van het spel: scoor meer punten dan je geautomatiseerde tegenstander.

Het spel verloopt over **8 rondes**.

Trek in elke ronde 2 Picknickkaarten. Kies 1 kaart om aan je Picknickgebied toe te voegen, net als in het gewone spel.

Voeg de andere kaart toe aan het Picknickgebied van je tegenstander.

Leg elke kaart die je toewijst aan je geautomatiseerde tegenstander op de tafel zonder de kaarten te overlappen.

12

Jij scoort je punten op dezelfde manier als in het gewone spel.

Bereken de punten van je tegenstander als volgt:

★ Controleer welke soort snack het vaakst voorkomt in beide Picknickgebieden. Elk van deze snacks levert je tegenstander 1 punt op.

★ Doe daarna hetzelfde met de patronen van de tafelkleden.



De eindscore van je tegenstander is de som van de punten die hij scoort voor snacks en tafelkleden.



13

Voorbeeld: de vaakst voorkomende snack is de donut, en het vaakst voorkomende patroon is groen. Je moet dus meer dan 15 punten scoren (7 van de donuts + 8 van de groene tafelkleden).

Je kan de moeilijkheidsgraad van de solovariant aanpassen door Bonuskaarten toe te voegen.

Makkelijk:

☒ ☒ gebruik 2 groene Aanpassingskaarten

Gemiddeld:

☒ ☒ gebruik 1 groene Aanpassingskaart en 1 rode Aanpassingskaart

Moeilijk:

☒ ☒ gebruik 2 rode Aanpassingskaarten.



blueorangegames.eu/en/games/snackmatch/#downloads

© 2023 Blue Orange Edition. Snack Match en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en gedeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu
Nederlandse vertaling: Jo Lefebvre voor The Geeky Pen



14