

# Snack MATCH™



REGLAS



DAVID AMORÍN &  
RAMÓN REDONDO



SIMON DOUCHY

## CONTENIDO DEL JUEGO

- 72 CARTAS DE PÍCNIC
- 8 CARTAS EXTRA



El sol brilla y sopla una suave brisa. Es el clima ideal para hacer un pícnic. Dividid los aperitivos y los manteles entre los jugadores.

Coloca los manteles y los aperitivos delante de ti, tratando de agrupar los del mismo tipo.

¡Así es como conseguirás que este pícnic sea lo más delicioso posible!



## OBJETIVO DEL JUEGO

Obtén la mayor cantidad de puntos jugando inteligentemente tus cartas y agrupando tipos idénticos de aperitivos y manteles.

## PREPARACIÓN



- 1 Baraja las 72 cartas de pícnic. Crea una pila boca abajo con ellas y colócala en el centro de la mesa.
- 2 Deja las cartas extra en la caja, solo se usarán para la variante «Dieta especial»



**¡Ahora ya puedes empezar!**

## CÓMO SE JUEGA

El juego consiste en **4 rondas sucesivas** en las que los jugadores juegan simultáneamente.

Cada ronda tiene 2 fases:



- ✦ ELEGIR Y PASAR CARTAS
- ✦ JUGAR CARTAS

### ✦ ELEGIR Y PASAR CARTAS

En esta fase, cada jugador hace estas tres acciones en el siguiente orden:

- 1 Roba 2 cartas de pícnic
- 2 Elige 1 de las cartas y se la queda
- 3 Entrega la otra carta al jugador situado a su izquierda.



De esta manera, todos los jugadores tendrán 2 cartas en la mano al final de esta fase.

## ✦ JUGAR CARTAS

En esta fase, los jugadores colocan sus 2 cartas de pícnic boca arriba delante de ellos.

Una carta de pícnic tiene 3 cuadrados. Cada cuadrado tiene 2 tipos de información:



### Reglas para jugar las cartas:

★ Cada jugador tiene un espacio delante en la mesa que es donde colocará sus cartas de pícnic. Esta es tu zona de pícnic y nunca puede ser mayor que una cuadrícula de 4x4.

★ Debes colocar las cartas en la mesa de manera horizontal o vertical (nunca en diagonal).

★ Puedes rotar las cartas en cualquier dirección antes de colocarlas en la mesa.



Cuando coloques una nueva carta puedes:

★ colocarla junto a una carta que ya esté en tu zona de pícnic, o

★ deslizarla sobre o bajo cartas ya colocadas, de manera que cubra parcial o completamente 1 o más cartas.



Cuando todos los jugadores hayan jugado sus cartas comienza una nueva ronda.

## FINAL DE LA PARTIDA



Después de 4 rondas, todos los jugadores habrán colocado 8 cartas en sus respectivas zonas de pícnic. Se puntuará de acuerdo con las cartas jugadas.

Todos los componentes idénticos (aperitivos o manteles) que se toquen de manera horizontal o vertical, forman un grupo. **Importante: solo los grupos de al menos 3 componentes idénticos dan puntos.**

Cuenta los puntos obtenidos por cada grupo por separado. Un grupo otorga tantos puntos como **el número total de componentes que tiene menos 2.**

### EJEMPLO

NÚMERO DE COMPONENTES	PUNTOS
1	0
2	0
3	1
4	2
5	3
6	4
7	5
8	6
...	...



*Este grupo de 5 sándwiches otorga 3 puntos.*

*El grupo de dos donuts no otorga puntos.*

Suma los puntos obtenidos por cada grupo de componentes idénticos que haya en tu zona de pícnic.

El jugador con la mayor cantidad de puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador con el grupo más grande es el ganador.



Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.



Benjamín obtiene 11 puntos por su zona de pícnic (3 por los manteles naranjas + 3 por los manteles verdes + 2 por los refrescos + 2 por los donuts + 1 por los sándwiches).



Sofía obtiene 13 puntos por su zona de pícnic (7 por los manteles verdes + 1 por los manteles naranjas + 2 por los sándwiches + 2 por las salchichas + 1 por los refrescos). Sofía gana la partida.



## VARIANTE 'DIETA ESPECIAL'



Las cartas extra añaden restricciones de puntuación a las reglas normales. El juego trae, además, una variante en solitario.

### 8 Cartas extra

Hay 2 tipos de cartas extra y ambos afectan a la puntuación final:

Cartas de componentes (4 cartas) y cartas de modificación (4 cartas).

★ Durante la preparación, roba 2 cartas de componentes y 2 cartas de modificación y colócalas en el centro de la mesa. Los jugadores decidirán juntos qué dificultad utilizar (ver abajo).

★ Combina al azar 1 carta de componente y 1 carta de modificación colocándolas de manera que la carta de modificación cubra los dos cuadrados grises situados a la derecha de la carta de componentes.

De esta manera, sigue visible el componente del cuadrado situado más a la izquierda.

Ejemplo de combinación de 2 cartas extra:



¡Las cartas de modificación añaden nuevas maneras de ganar o perder puntos!

### Fácil:

  usa dos cartas de modificación verdes.

### Medio:

  usa 1 carta de modificación verde y 1 carta de modificación roja.

### Difícil:

  usa 2 cartas de modificación rojas.

## CARTAS DE MODIFICACIÓN VERDE (POSITIVAS)



Mira las zonas de pícnic de todos los jugadores. Obtén 3 puntos si eres el jugador con la menor cantidad de componentes de este tipo en tu zona de pícnic. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen 3 puntos.



Obtén 1 punto por componente de este tipo en las esquinas de tu zona de pícnic.



Obtén 1 punto por grupo de componentes de este tipo en tu zona de pícnic. Los componentes aislados también cuentan como grupo.



Obtén 2 puntos por cada columna o fila completa de componentes de este tipo en tu zona de pícnic.

## CARTAS DE MODIFICACIÓN NEGATIVAS (ROJAS):

 Mira las zonas de pícnic de todos los jugadores. Pierde 3 puntos si eres el jugador con la mayor cantidad de componentes de este tipo en tu zona de pícnic. En caso de empate, todos los jugadores empatados pierden 3 puntos.

 Pierde 2 puntos por cada componente aislado de este tipo en tu zona de pícnic. Un componente aislado es aquel que no es parte de un grupo de al menos 2 componentes idénticos.

 Pierde 2 puntos por componente de este tipo en el centro de tu zona de pícnic.

 Pierde 2 puntos por cada grupo separado en tu zona de pícnic que tenga exactamente 2 componentes de este tipo.

Al final de la partida, calcula tus puntos de la manera habitual. Después, suma y resta los puntos de las cartas extra.



**Objetivo del juego: obtener más puntos que tu oponente automático.**

El juego consiste en **8 rondas**.

En cada ronda, roba 2 cartas de pícnic. Elige 1 carta que añadir a tu zona de pícnic, igual que en el juego normal.

Añade la otra carta a la zona de pícnic de tu oponente.

Coloca las cartas asignadas a tu oponente en la mesa sin superponerlas.

Tú puntuarás de acuerdo con las normas del juego normal.

**Calcula la puntuación de tu oponente de esta manera:**

★ Comprueba el tipo de aperitivo más repetido en las dos zonas de pícnic combinadas. Tu oponente obtiene 1 punto por aperitivo de este tipo.

★ Después, haz lo mismo para los patrones de mantel.

↩ La puntuación final de tu oponente es la suma de los puntos obtenidos por los aperitivos y los manteles.



*Ejemplo: el aperitivo más repetido es el donut y el patrón de mantel más recurrente es el verde. Esto significa que has de obtener más de 15 puntos (7 por los donuts + 8 por los manteles verdes).*

Puedes ajustar la dificultad de la variante en solitario añadiendo cartas extra.

### Fácil:



usa dos cartas de modificación verdes.

### Medio:



usa 1 carta de modificación verde y 1 carta de modificación roja.

### Difícil:



usa 2 cartas de modificación rojas.



© 2023 Blue Orange Edition.  
Snack Match y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)  
Traducción al español de Jael Herrera Gómez y Javier Guillén para The Geeky Pen.

[blueorangegames.eu/en/games/snackmatch/#downloads](http://blueorangegames.eu/en/games/snackmatch/#downloads)

