

DINO SNAP

INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- The object of the game is to win all of the cards by being the 1st to spot matches. Matches can be 2 dinosaurs that are the same, 2 skeletons that are the same, or a dinosaur and its corresponding skeleton.
- Shuffle the cards. Deal them all out to each player, 1 at a time, face down. Some players may end up with more cards than others. Each player puts their cards face down in a pile.
- Youngest player goes 1st. Player turns over the top card of their pile and places it face up so all players can see, starting a pile next to their face down cards.
- Play continues to the left with each player quickly doing the same. When a player turns over a card that matches a card already face up on another player's pile, the 1st player to notice the match shouts "SNAP!" and wins both face up piles. This player adds the piles to the bottom of their face down pile.
- If 2 players shout "SNAP!" at the same time, the 2 matching piles are combined and placed face up in the center, forming a "Snap Pot". If a player spots a card that matches the top card in the Snap Pot, they shout "SNAP POT!" and win all of the cards in the Snap Pot and the pile with the matching card. If 2 players shout "SNAP POT" at the same time, add the pile with the matching card into the Snap Pot.
- If players shout "SNAP!" or "SNAP POT" in error, players place their face up pile in the Snap Pot.
- If a player's face down pile runs out of cards, they turn over the cards in their face up pile and continue to play. When players run out of cards, they are out of the game.
- The winner is the player who collects all of the cards. If there are no more possible matches, the player with the most cards wins.

INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

- Le but du jeu est de récupérer toutes les cartes en étant le 1er à identifier les paires. Il peut s'agir de deux dinosaures, de deux squelettes ou d'un dinosaure et du squelette correspondant.
- Mélange les cartes. Distribue-les à chaque joueur, 1 à la fois et faces cachées. Il se peut que certains joueurs aient plus de cartes que

d'autres. Chaque joueur place ses cartes faces cachées devant lui en formant une pile.

- Le joueur le plus jeune joue en 1er. Il prend la première carte de sa pile, la retourne pour que tous les autres puissent la voir et la pose à côté pour commencer une pile avec ses cartes retournées.
- Le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur retourne une carte correspondant à une déjà retournée sur la pile d'un de ses adversaires, le 1er joueur qui le remarque crie "SNAP!" et récupère les deux piles de cartes retournées. Il ajoute les piles qu'il vient de remporter sous la sienne.
- Si 2 joueurs crient "SNAP!" en même temps, les 2 piles sont combinées et placées au centre pour former un « Snap Pot ». Si un joueur remarque une carte correspondant à la première du Snap Pot, il crie "SNAP POT!" et récupère toutes les cartes du Snap Pot ainsi que celles de la pile de la carte correspondante. Si 2 joueurs crient "SNAP POT!" en même temps, la pile de la carte correspondante est ajoutée au Snap Pot.
- Si un joueur crie "SNAP!" ou "SNAP POT!" par erreur, il place sa pile dans le Snap Pot.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes faces cachées dans sa pile, il retourne sa pile de cartes visibles. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, il est éliminé.
- Le gagnant est le celui qui récupère toutes les cartes. Si plus aucune paire n'est possible, le gagnant est celui ayant récupéré le plus de cartes.

INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

- El objeto del juego es ganar todas las cartas por ser el 1º en descubrir las cartas iguales. Las cartas iguales pueden ser 2 dinosaurios, 2 esqueletos o un dinosaurio y su correspondiente esqueleto.
- Baraja las cartas. Repártelas entre todos los jugadores, 1 por vez, boca abajo. Algunos jugadores pueden terminar con más cartas que otros. Cada jugador pone sus cartas boca abajo en una pila.
- El jugador más joven juega en primer lugar. El jugador da la vuelta a la primera carta de su pila y la coloca boca arriba para que todos los jugadores la puedan ver, y comienza otra pila junto a sus cartas boca abajo.

- El juego continúa a la izquierda con cada jugador haciendo lo mismo rápidamente. Cuando un jugador da vuelta a una carta que coincida con una carta que ya esté boca arriba en la pila de otro jugador, el 1º jugador que se dé cuenta de las cartas iguales grita "¡SNAP!" y se adjudica ambas pilas de cartas boca arriba. Este jugador añade las pilas a la parte inferior de su pila de cartas boca abajo.
- Si 2 jugadores gritan "¡SNAP!" a la vez, se combinan las dos pilas de cartas iguales y se colocan boca arriba en el centro, formando un "Snap Pot". Si un jugador detecta una carta igual a la carta que hay encima de la pila del Snap Pot, grita "¡SNAP POT!" y se adjudica todas las cartas del Snap Pot y la pila que contiene la misma carta. Si 2 jugadores gritan "¡SNAP POT!" a la vez, agrega la pila con la misma carta al Snap Pot.
- Si los jugadores gritan "¡SNAP!" o "SNAP POT!" por error, los jugadores colocan su pila boca arriba en el Snap Pot.
- Si un carta abajo de un jugador se queda sin cartas, dan la vuelta a las cartas de su pila boca arriba y continúan jugando. Cuando los jugadores se quedan sin cartas, no pueden seguir jugando.
- Gana el jugador que se queda con todas las cartas. Si no hay posibilidad de más cartas iguales, gana el jugador con el mayor número de cartas.

SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

- Das Ziel des Spiels ist es alle Karten zu gewinnen, indem man als Erstes Übereinstimmungen entdeckt. Übereinstimmungen können 2 gleiche Dinosaurier, 2 gleiche Skelette, oder ein Dinosaurier und sein entsprechendes Skelett sein.
- Mische die Karten. Verteile sie an jeden Spieler einzeln, mit der Vorderseite nach unten. Es kann sein, dass nicht alle Spieler gleich viele Karten erhalten. Jeder Spieler stapelt seine Karten mit der Vorderseite nach unten.
- Der jüngste Spieler fängt an. Der Spieler deckt die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie mit der Vorderseite nach oben neben seinen Stapel, sodass alle Spieler sie sehen können.
- Das Spiel geht reihum nach links weiter und jeder Spieler tut schnell das gleiche. Wenn ein Spieler eine Karte umdreht, die mit einer Karte übereinstimmt, die bereits auf dem Stapel eines anderen Spielers liegt, ruft der 1. Spieler, der es

bemerkt, "SNAP!" und gewinnt beide aufge deckte Stapel. Dieser Spieler fügt die Stapel hinten an seinem nicht aufgedeckten Stapel hinzu.

- Wenn 2 Spieler gleichzeitig "SNAP!" rufen, werden die 2 übereinstimmenden Stapel zusammengelegt und mit der Vorderseite nach oben in der Mitte als "Snap Pot" platziert. Wenn ein Spieler eine Karte bemerkt, die mit der obersten Karte auf dem Snap Pot übereinstimmt, ruft er "SNAP POT!" und gewinnt alle Karten im Snap Pot und den Stapel mit der übereinstimmenden Karte. Wenn 2 Spieler gleichzeitig "SNAP POT" rufen, wird der Stapel mit der übereinstimmenden Karte dem Snap Pot hinzugefügt.
- Wenn Spieler fälschlicherweise "SNAP!" oder "SNAP POT" rufen, legen sie ihren aufgedeckten Stapel auf den Snap Pot.
- Wenn der nicht aufgedeckte Stapel eines Spielers zu Ende ist, dreht er seinen aufgedeckten Stapel um und spielt weiter. Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, ist er aus dem Spiel ausgeschieden.
- Sieger ist der Spieler, der am Ende alle Karten hat. Wenn es keine möglichen Übereinstimmungen mehr gibt, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

ISTRUZIONI (ITALIANO)

- L'obiettivo del gioco è quello di vincere tutte le carte per essere il 1° ad individuare le corrispondenze. Le corrispondenze possono essere 2 dinosauri dello stesso tipo, 2 scheletri dello stesso tipo, o un dinosauro e il relativo scheletro.
- Mescola le carte. Distribuiscile tutte a ciascun giocatore, 1 alla volta, a faccia in giù. Alcuni giocatori possono finire per avere più carte rispetto ad altri. Ogni giocatore mette le sue carte a faccia in giù in un mazzo.
- Il giocatore più giovane inizia per 1°. Il giocatore scopre la prima carta del suo mazzo e la mette a faccia in su in modo che tutti i giocatori la possano vedere, iniziando un mazzo accanto alle loro carte rivolte verso il basso.
- Il gioco continua verso sinistra con ogni giocatore che fa rapidamente lo stesso. Quando un giocatore scopre una carta che corrisponde a una carta già scoperta sul mazzo di un altro giocatore, il 1° giocatore a notare la corrispondenza urla

"IDEM!" e vince entrambi i mazzi scoperti. Tale giocatore aggiunge i mazzi sotto ai loro mazzi coperti.

- Se 2 giocatori gridano contemporaneamente "IDEM!", i due mazzi corrispondenti vengono mischiati e posizionati scoperti al centro, formando una "puntata idem". Se un giocatore individua una carta che corrisponde alla carta superiore della puntata idem, urla "PUNTATA IDEM!" e vince tutte le carte nella puntata idem e il mazzo con la carta corrispondente. Se due giocatori gridano "PUNTATA IDEM" contemporaneamente, si aggiunge il mazzo con la carta corrispondente nella puntata idem.
- Se i giocatori gridano "IDEM!" o "PUNTATA IDEM" per sbaglio, i giocatori piazzano i loro mazzi scoperti nella puntata idem.
- Se il mazzo coperto di un giocatore finisce le carte, si scoprono le carte nel mazzo scoperto e si continua a giocare. Quando i giocatori finiscono le carte, sono fuori dal gioco.
- Il vincitore è il giocatore che raccoglie tutte le carte. Se non ci sono più corrispondenze possibili, il giocatore con più carte vince.

SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- Doel van dit spel is alle kaarten te winnen door als 1ste een koppel te zien. Koppels kunnen 2 dezelfde dinosaurussen zijn, of 2 dezelfde geraamten, of een dinosaurus met zijn overeenstemmende geraamte.
- Schud de kaarten. Deel alle kaarten, 1 per 1 en met de beeldzijde naar beneden, uit aan de verschillende spelers. Sommige spelers zullen dus meer kaarten krijgen dan anderen. Elke speler plaatst zijn kaarten met de beeldzijde naar beneden op een stapel.
- De jongste speler mag beginnen. De speler draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt ze met de beeldzijde naar boven zodat alle spelers ze kunnen zien. Hij begint op die manier een nieuwe stapel naast de stapel met zijn kaarten met de beeldzijde naar beneden.
- Daarna begint het spel naar links en doet elke speler snel hetzelfde. Wanneer een speler een kaart omdraait die overeenstemt met een kaart die al met de beeldzijde naar boven op de stapel van een andere speler ligt, roept de 1ste speler die dit merkt, "SNAP!". Deze speler wint dan beide stapels van kaarten met de bovenzijde naar boven. Hij plaatst de stapels onder zijn eigen

stapel met de beeldzijde naar beneden.

- Wanneer 2 spelers tegelijk "SNAP!" roepen, worden de 2 overeenstemmende stapels gecombineerd en met de beeldzijde naar boven in het midden geplaatst om een "Snap Pot" te vormen. Wanneer een speler merkt dat een kaart overeenstemt met de bovenste kaart van de Snap Pot, roept hij "SNAP POT!" en wint hij alle kaarten in de Snap Pot en de stapel met de overeenstemmende kaart. Wanneer 2 spelers tegelijk "SNAP POT" roepen, wordt de stapel met de overeenstemmende kaart bij de Snap Pot gevoegd.
- Wanneer spelers zich vergissen bij het roepen van "SNAP!" of "SNAP POT", plaatsen ze hun stapel met de beeldzijde naar boven in de Snap Pot.
- Wanneer een speler geen kaarten met de beeldzijde naar beneden meer heeft, draait hij zijn stapel met de beeldzijde naar boven om en gaat het spel verder. Wanneer een speler geen kaarten meer heeft, verlaat hij het spel.
- De speler die alle kaarten verzamelt, wint het spel. Wanneer er geen koppels meer mogelijk zijn, wint de speler met de meeste kaarten.

INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Spelet går ut på att vinna alla kort genom att vara först med att upptäcka matchningar. Matchningar kan bestå av 2 likadana dinosaurier, 2 likadana skelett eller en dinosaurie och det tillhörande skelettet.
- Blanda korten. Dela ut alla kort till varje spelare, 1 i taget, upp och ned. Vissa spelare kanske får fler kort än de andra. Alla spelare lägger sina kort upp och ned i en hög.
- Den yngsta spelaren börjar. Spelaren vänder upp det översta kortet i högen och lägger det så alla spelare kan se det, i en ny hög bredvid de nedåtvända korten.
- Spelet fortsätter åt vänster genom att nästa spelare snabbt gör samma sak, och så vidare. När en spelare har vänt upp ett kort som matchar ett redan uppåtvänt kort i någon annan spelares hög så skriker den spelare som först upptäcker matchningen "SNAP!". Och vinner de båda uppåtvända högarna. Spelaren lägger sedan båda högarna underst i sin nedåtvända hög.
- Om 2 spelare samtidigt ropar "SNAP!" läggs de 2 matchande högarna ihop och läggs i mitten där de bildar en "snappott". Om en spelare upptäcker ett

kort som matchar det översta kortet i snappotten skriker spelaren "SPAPPOTT" och vinner alla kort i snappotten plus högen med det matchande kortet. Om 2 spelare samtidigt skriker "SNAPPOTT" läggs högen med det matchande kortet till i snappotten.

- De spelare som av misstag skriker "SNAPP!" eller "SNAPPOTT" måste lägga sina uppåtvända högar i snappotten.
- Den spelare som får slut på kort i den nedåtvända högen kan vända på korten i den uppåtvända högen och fortsätta spela. Den spelare som har helt slut på kort måste sluta spela.
- Den spelare som samlar in alla kort vinner. Om det inte finns några matchningar kvar vinner den spelare som har flest kort.

INSTRUKTIONER (DANSK)

- Spillet går ud på at vinde alle kortene ved at være den første til at få øje på kort, der matcher. Et match kan være to en dinosaur, to ens skeletter eller en dinosaur og dens skelet.
- Bland kortene. Giv kort – ét ad gangen med billedsiden nedad, indtil alle kortene er givet. Nogle spillere kan ende med at have flere kort end andre. Hver spiller lægger sine kort i en bunke med billedsiden nedad.
- Yngste spiller starter. Spilleren vender det øverste kort i sin bunke og lægger det med billedsiden opad, så alle spillere kan se det, og starter dermed en ny bunke ved siden af kortene med billedsiden nedad.
- Spillet fortsætter ved, at spilleren til venstre gør det samme, hvorefter det er spilleren til venstre for denne spiller – og så videre, og så videre. Når en spiller vender et kort, der matcher et kort i en anden spillers bunke med billedsiden opad, vinder den første spiller, der bemærker det og råber "SNAP!", begge bunkere med billedsiden opad. Denne spiller fjører bunkerne til bunden af sin bunke med billedsiden nedad.
- Hvis to spillere råber "SNAP!" samtidig, samles de to matchende bunkere til én bunke i midten med billedsiden opad. Dette kaldes en "Snap-pulje". Hvis en spiller opdager et kort, der matcher det øverste kort i Snap-puljen, skal vedkommende råbe "SNAP-PULJE!" for at vinde alle kortene i Snap-puljen og bunkeren med det matchende kort. Hvis to spillere råber "SNAP-PULJE!" samtidig, fjøres puljen med det matchende kort til Snap-puljen.
- Hvis en spiller råber "SNAP!" eller "SNAP POT"

ved en fejl, skal vedkommende føje deres bunke med kort med billedsiden opad til Snap-puljen.

- Hvis en spiller løber tør for kort med billedsiden nedad, skal vedkommende vende sin bunke med kort med billedsiden opad og spille videre. Når en spiller løber helt tør for kort, er vedkommende ude af spillet.
- Vinderen er den spiller, der sidder tilbage med alle kortene. Hvis det ikke er muligt at matche flere kort, vinder den spiller, der har flest kort.

INSTRUKSJONER (NORSK)

- Målet med spillet er å vinne alle kortene ved å være førstemann til å oppdage kort som passer til hverandre. Kort som passer, kan være to like dinosaurer, to like skjelett eller en dinosaur og et tilhørende skjelett.
- Stokk kortene. Del ut alle kortene, ett kort om gangen og med billedsiden vendt ned. Noen spillere kan ende opp med flere kort enn andre. Hver spiller legger sine kort i en bunke, med billedsiden ned.
- Den yngste spilleren begynner. Spilleren tar det øverste kortet i sin bunke og legger det vendt opp i en ny bunke ved siden av den første bunken.
- Spillet fortsetter til venstre, der spillerne i rekkefølge raskt gjør det samme. Når en spiller snur et kort som passer til et kort som allerede vender opp i bunkeren til en motspiller, vil første spiller som oppdager dette og roper «SNAP!», vinne begge bunkene med kort som vender opp. Denne spilleren legger disse bunkene nederst i bunkeren med kortene som vender ned.
- Hvis to spillere roper «SNAP!» samtidig, legges de to bunkene som passer til den tredje bunkeren, i en bunke i midten med billedsiden vendt opp. Denne bunkeren kalles en «Snap-pott». Hvis en spiller oppdager et kort som passer til det øverste kortet i snap-potten, og roper «SNAP-POTT!», vinner spilleren alle kortene i snap-potten og bunkeren med kortet som passer. Hvis to spillere roper «SNAP-POTT!» samtidig, legges bunkeren med kortet som passer, i snap-potten.
- Hvis en spiller roper «SNAP!» eller «SNAP-POTT!», men tar feil, må denne spilleren legge sin bunke med kort som vender opp, i snap-potten.
- Hvis en spiller går tom for kort i bunkeren som vender ned, snur han kortene i bunkeren som vender opp, og fortsetter å spille. Når en spiller går tom for kort, er han ute av spillet.

- Vinneren er den spilleren som sitter igjen med alle kortene. Hvis det ikke er mulig å få kort som passer til hverandre, vinner spilleren som sitter igjen med flest kort.

INSTRUKCJE (POLSKU)

- Celem gry jest zebranie wszystkich kart dzięki byciu pierwszą osobą, która zauważy karty pasujące do siebie. Pasujące karty to mogą być dwa takie same dinozaury, dwa takie same szkielety lub dinozaur i odpowiadający mu szkielet.
- Przetasuj karty. Rozdaj wszystkie karty graczom, po jednej naraz, grzbietem do góry. Niektórzy gracze mogą dostać więcej kart niż inni. Każdy gracz układa swoje karty grzbietem do góry w stos.
- Zaczyna najmłodszy gracz. Gracz odwraca kartę, która znajduje się na wierzchu jego stosu, i kładzie ją grzbietem do dołu tak, by wszyscy gracze mogli ją zobaczyć, obok stosu kart leżących grzbietem do góry – będzie to drugi stos.
- Gracz po lewej szybko robi to samo i gra toczy się dalej w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gdy któryś z graczy odwróci kartę pasującą do karty, która leży odkryta na stosie innego gracza, pierwszy gracz, który zauważy dopasowanie, krzyczy „CHAPS!” i wygrywa oba stosy leżące grzbietem do dołu. Oba te stosy gracz dodaje na dół swojego stosu kart leżących grzbietem do góry.
- Jeśli dwoje graczy jednocześnie krzyknie „CHAPS!”, dwa stosy z dopasowaniem łączą się i kładzie grzbietem do dołu na środku – tworzą one „Kociołek”. Jeśli gracz zauważy kartę, która pasuje do karty znajdującej się na wierzchu Kociołka, krzyczy „KOCIOŁEK!” i wygrywa wszystkie karty znajdujące się w Kociołku oraz stos, na którym znajduje się pasująca karta. Jeśli dwoje graczy jednocześnie krzyknie „KOCIOŁEK”, stos z pasującą kartą trafia do Kociołka.
- Jeśli któryś z graczy przez pomyłkę krzyknie „CHAPS!” lub „KOCIOŁEK”, jego stos odkrytych kart trafia do Kociołka.
- Jeśli graczowi skończy się karty na stosie leżącym grzbietem do góry, odwraca on karty leżące grzbietem do dołu i gra dalej. Gdy graczowi skończy się wszystkie karty, wypada on z gry.
- Zwycięzcą jest ten gracz, który zbierze wszystkie karty. Jeśli nie ma już więcej możliwych dopasowań, wygrywa ten gracz, który zbierze największej kart.