

# Snake Oil

## Quacksalber GmbH & Co. KG



amigo-spiele.de/04620

von Jeff Ochs & Patricia Hayes Kaufman  
Alter: ab 10 Jahren

Spieler: 3-8 Quacksalber

Dauer: ca. 30 Minuten

### Spielmaterial

240 „Snake Oil“-Karten (480 Wörter)

36 Rollenkarten (72 Rollen)

8 Flaschenregale



### Spielidee

Kennt ihr auch den Spruch: „Ich könnte auch einem Eskimo einen Kühlschrank verkaufen“? Oder die Geschichte aus dem Wilden Westen der USA, als dubiose Händler „Snake Oil“ verkauften. Das „Schlangenöl“ war ein unnützes Wundermittel, das nichts taugte. Und genau darum geht es in diesem lustigen Partyspiel: Versuche einem Mitspieler mit verblüffenden Argumenten ein „Snake Oil“ anzudrehen. Ein Mitspieler, der in eine bestimmte Rolle schlüpft, muss von deinen unschlagbaren Verkaufsargumenten so überzeugt werden, dass er deinen skurrilen Gegenstand unbedingt haben will und dir vor Freude seine Rollenkarte gibt. Besitzt du bei Spielende die meisten Rollenkarten, hast du wohl am erfolgreichsten viele „Snake Oils“ angepriesen und bist der „beste Quacksalber“.

### Die Flaschenregale

Die Flaschenregale sind Kartenhalter. Sie haben sechs Einschübe für sechs Wortkarten. Je nachdem in welcher Sprache du spielen möchtest, entfernst du das entsprechende Fenster vorsichtig entlang der Perforierungen (siehe unten).



In der obigen Abbildung sind die sechs Fenster für die deutschen Wörter geöffnet.

### „Snake Oil“- und Rollenkarten

Aus den „Snake Oil“-Karten können du und deine Mitspieler die Namen der skurrilen „Snake Oils“ bilden. In jeder Runde übernimmt einer von euch eine Rolle, die auf der gezogenen Rollenkarte abgebildet ist. „Snake Oil“- und Rollenkarten haben verschiedene Hintergrundfarben. Entscheidet euch bei Spielbeginn für eine Farbe als jeweilige Vorderseite, damit die Karten nicht doppelt benutzt werden.

## Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält ein Flaschenregal. Bildet in der Tischmitte mit den „Snake Oil“-Karten zwei Stapel. Dazwischen kommt der Stapel mit den Rollenkarten.

Jeder zieht **sechs** „Snake Oil“-Karten und steckt sie in sein Flaschenregal. Wenn du der Spieler bist, der zuletzt in einem Geschäft einkaufen war, ziehst du eine Rollenkarte und schon kann es losgehen.



Spiel Aufbau mit vier Spielern

## Spielablauf

### Die Runde beginnt

Lese die Rollenkarte laut vor und versetze dich in die Rolle. Höre nun gut zu, was für seltsame und ungewöhnliche „Snake Oils“ deine Mitspieler dir anzudrehen versuchen. Dein Flaschenregal benötigst du in dieser Runde nicht.

### Snake Oils erfinden



Deine Mitspieler haben ca. eine halbe Minute Zeit, aus zwei „Snake Oil“-Karten einen möglichst ungewöhnlichen Gegenstand zu bilden. Hat sich ein Mitspieler für eine Kombination aus zwei „Snake Oil“-Karten entschieden, zieht er die beiden Karten aus seinem Flaschenregal und legt sie vor sich ab. Haben das alle getan, wird's spannend für dich.

### Snake Oils anpreisen

Dein linker Nachbar beginnt, danach geht es reihum weiter. Er nennt den Namen seines „Snake Oils“ und preist es dir mit überzeugenden Argumenten an, warum gerade dieses „Snake Oil“ für dich absolut unverzichtbar und das Beste und Tollste überhaupt ist. Je lustiger und einfallsreicher die Argumente sind, desto besser.

*Probiert es auch mal so:*

*Wartet nicht bis alle sich für eine Kombination entschieden haben. Der Schnellste beginnt mit dem Anpreisen seines „Snake Oils“, sobald er sich entschieden hat. Wild durcheinander kann dann ein anderer mit dem Anpreisen seines „Snake Oils“ weitermachen.*



Nachdem alle deine Mitspieler ihre „Snake Oils“ beworben haben, musst du dich nun entscheiden, welches „Snake Oil“ und welche Argumente dir in deiner Rolle am besten gefallen haben. Der Spieler, dessen „Snake Oil“ du wählst, erhält deine Rollenkarte.

### Eine neue Runde beginnt

Die benutzen „Snake Oil“-Karten, egal ob sie gewählt wurden oder nicht, legt ihr in die Schachtel zurück. Alle Spieler außer dir ziehen zwei neue „Snake Oil“-Karten aus der Tischmitte und stecken sie in ihr Flaschenregal, so dass es wieder voll ist. Dein linker Nachbar zieht eine neue Rollenkarte. Und weiter geht's mit dem lustigen Auswählen und Anpreisen neuer „Snake Oils“.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder von euch einmal (bei 6-8 Spielern) oder zweimal (bei 3-5 Spielern) in eine Rolle geschlüpft ist. Der Spieler mit den meisten Rollenkarten gewinnt.

Sollten zwei oder mehr Spieler die meisten Rollenkarten besitzen, so spielen diese eine zusätzliche Runde. Ein weiterer Spieler zieht dafür eine Rollenkarte.



Besuche uns auf Facebook  
Amigo.Spiele



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

# Snake Oil

## Quacksalber GmbH & Co. KG



amigo-spiele.de/04620

Jeff Ochs & Patricia Hayes Kaufman  
Ages 10+

3-8 Players

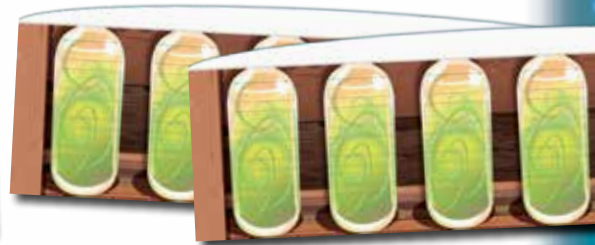
20-30 Minutes per game

### Contents

240 word cards (480 words)

36 customer cards (72 customers)

8 card holders

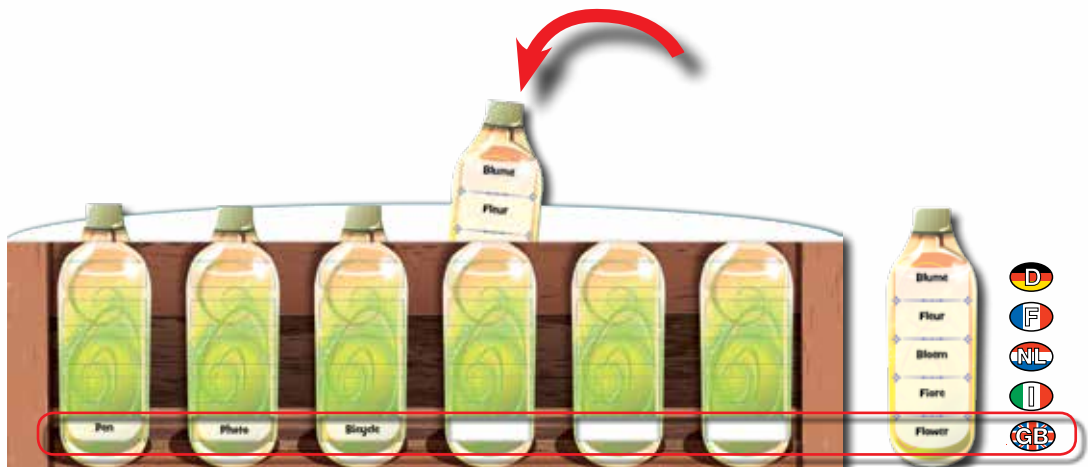


### The Aim of the Game

Have you ever heard anyone boast they could sell a fridge to an Eskimo? Do you know the tales from the Old West, of shady businessmen selling snake oil to the unsuspecting public, which turned out to have no effect but to lighten their customers' wallets? That's what this funny party game is about. You sell your wares, the more outrageous the better, and you try to make them so attractive to your customers that they can't help themselves: They just have to have them. A customer card is your prize. The player who holds the most customer cards at the end of the game, has shilled his or her wares the best during the game and will be crowned „best mountebank“.

### The card holders

The card holders have six slots for the six word cards. In order to display the words in the language you want to use, carefully remove the cover from one of the five windows in each slot by the perforated edge.



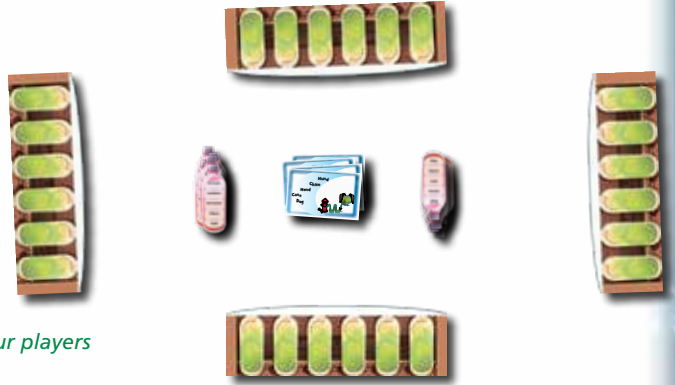
In the illustration above, the six windows for English words have been opened.

### Word and customer cards

The word and customer cards have been printed with different background colors on both their sides, The background colors allow more possible combinations of word and customer cards. While playing, it is best to stick to one color for each, the word cards and the customer cards.

## Setting Up

1. Stack the word cards in two piles, the red side facing up, and put them in the center of the table. Put the customer cards between the two piles, the blue side facing up.
2. Each player takes one card holder and six word cards. Slide the word cards into the holders, so the yellow side is visible.
3. Select one player to be the customer for the first round.



Setup for four players

## Playing the Game

1. The customer takes a customer card from the center of the table, reads it out loud, and places it in front of him- or herself. The customer takes on the role printed on the customer card for that round. He or she will not need the card holder with the word cards in this round.
2. The other players have 30-40 seconds to combine two word cards from their card holders to make up a ware for the customer. Once they have decided on a combination, players remove the two cards in question from their card holders and place their two-card wares face down on the table.



3. In clockwise order from the customer, players turn over and "pitch" their ware to the customer. The customer can cut off any pitch that goes over 30 seconds.
4. After each player has made a pitch, the customer picks the best ware and awards the customer card to the player who made up the ware.
5. The word cards used in that round are discarded into the box and players take enough word cards to bring their hands back up to six. The new cards are put into the card holders, so each player holds a complete hand at the start of the next round.

6. The player to the left of the current customer becomes the new customer and play continues following steps 1-6 until each player has been the customer once.

## Winning the Game

After each player has been the customer once (or twice in a game with 3-5 players), the player with the most customer cards wins! If two or more players are tied with the most customer cards, play one additional round with only the tied players submitting word cards and the next non-tied player acting as the customer. The player whose ware is selected wins the game! If all players are tied with one customer card, start a new game — Everyone wins!

## Snake Oil Variations

### Fire When Ready

*No need to wait for your turn in this version—players immediately start their pitch as soon as they have selected their two word cards. When one player is finished, someone else can jump in and make the next pitch!*

### The More the Merrier

*To give players more options in creating wares for the customer, try playing with each player holding more word cards – this will give players many more options! Decide as a group whether to hold eight or even ten cards per hand as opposed to the standard six.*

