

6+

PICNIC BATTLES

Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγών - Bedienungsanleitung - Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni
Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni - ინსტრუქციის სახელმძღვანელო
Инструкция за употреба - מדרך הוראות

EN

EL

DE

FR

IT

PL

RO

KA

HE

BG



2 PLAYERS



SVOORA®

#17572

1



x2



x2



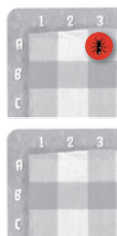
x72



x96

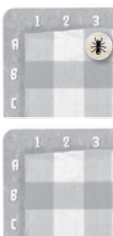
2

A3



3

A3



EN

CONTENTS (1): 2 Magnetic Player Boards, 2 Sets of Magnetic Foods, 168 Magnetic Ants

HOW TO PLAY: Each player takes one magnetic board and a set of foods and places it in front of him/her, so that the inside of the board is not visible by the other player. In order to set up the game, each player should place the foods on the bottom surface of their board. The foods should fit correctly in the cells, without exceeding the board and this positioning cannot change throughout the game. Starting by the youngest player and by taking turns, each player makes a guess of where the opponent might have placed his/her food by asking for a specific cell (e.g. A-3, D-7 etc.). The other player should reply if there is a food on the guessed position or not.

If yes, the guessing player puts a red ant on that position on the vertical surface of his/her board. The announcing player should put an ant (of any color) on that position on his/her board on the bottom surface of the board and then to proceed by making his/her guess, so to continue the game.

If no, the guessing player puts a white ant on that position on the vertical surface of his/her board and the announcing player proceeds making his/her guess, so to continue the game.

When an ant eats the last part of a food, the announcing player should say that this specific food is all eaten. The game proceeds until all the foods of one player are eaten, so as for the other player to be declared as the winner!

EL

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 4 Μαγνητικά ταμπλό, 2 Σετ Μαγνητικών Φαγητών, 168 Μαγνητικά Μυρμήγκια

ΟΔΗΓΙΕΣ: Κάθε παίκτης παίρνει από ένα ταμπλό κι ένα σετ φαγητών και τα τοποθετεί μπροστά του, ώστε το εσωτερικό

του ταμπλό να μην είναι ορατό στον αντίπαλο παίκτη. Για να στηθεί το παιχνίδι, ο κάθε παίκτης τοποθετεί τα φαγητά του στην οριζόντια επιφάνεια του ταμπλό του. Τα φαγητά πρέπει να τοποθετηθούν σωστά μέσα στα τετράγωνα, χωρίς να προεξέχουν από το ταμπλό και η τοποθέτηση αυτή δεν μπορεί να αλλάξει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ξεκινώντας από τον νεότερο και πηγαίνοντας εναλλάξ, ο κάθε παίκτης προσπαθεί να βρει που έχει τοποθετήσει ο αντίπαλος τα φαγητά του, ρωτώντας τον κάθε φορά στη σειρά του για ένα συγκεκριμένο τετράγωνο. (π.χ. A-3, D-7 κλπ.). Ο άλλος παίκτης πρέπει να απαντήσει εάν βρίσκεται κάποιο φαγητό σε αυτή τη θέση ή όχι.

Αν ναι, ο παίκτης που ρώτησε βάζει ένα κόκκινο μυρμήγκι στην αντίστοιχη θέση στην κατακόρυφη πλευρά του ταμπλό του. Ο άλλος παίκτης βάζει ένα μυρμήγκι πάνω στο φαγητό του στην αντίστοιχη θέση, στην οριζόντια επιφάνεια του ταμπλό του και συνεχίζει με την δική του ερώτηση.

Αν όχι, ο παίκτης που ρώτησε βάζει ένα άσπρο μυρμήγκι στην αντίστοιχη θέση στην κατακόρυφη πλευρά του ταμπλό του κι ο άλλος παίκτης συνεχίζει με τη δική του ερώτηση.

Όταν ένα μυρμήγκι φάει το τελευταίο κομμάτι από ένα φαγητό, ο παίκτης πρέπει να ανακοινώσει ότι το συγκεκριμένο φαγητό του φαγώθηκε. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι τα φαγητά του ενός παίκτη να φαγωθούν όλα, έτσι ώστε να αναδειχθεί νικητής ο άλλος παίκτης!

DE

INHALT (1): 2 magnetische Spieltafeln, 2 Sets magnetischer Lebensmittel, 168 magnetische Ameisen

SPIELANLEITUNG: Jeder Spieler nimmt sich eine Magnettafel und einen Satz Lebensmittel und legt sie so vor sich hin, dass die Innenseite der Tafel für den anderen Spieler nicht sichtbar

ist. Um das Spiel vorzubereiten, sollte jeder Spieler die Lebensmittel auf die Unterseite seines Bretts legen. Die Lebensmittel sollten richtig in die Zellen passen, ohne das Brett zu überragen, und diese Positionierung darf während des Spiels nicht verändert werden. Beginnend mit dem jüngsten Spieler rät jeder Spieler abwechselnd, wo der Gegner sein Essen platziert haben könnte, indem er nach einem bestimmten Feld fragt (z. B. A-3, D-7 usw.). Der andere Spieler sollte antworten, ob sich an der erratenen Position ein Essen befindet oder nicht.

Wenn ja, setzt der ratende Spieler eine rote Ameise auf diese Position auf der vertikalen Fläche seines Spielbretts. Der ankündigende Spieler sollte eine Ameise (beliebiger Farbe) auf diese Position auf seinem Futter auf der Unterseite des Bretts setzen und dann mit seiner Vermutung fortfahren, um das Spiel fortzusetzen.

Wenn nein, setzt der ratende Spieler eine weiße Ameise auf diese Position auf der vertikalen Oberfläche seines/ihrer Bretts und der ankündigende Spieler fährt mit seiner/ihrer Vermutung fort, um das Spiel fortzusetzen.

Wenn eine Ameise den letzten Teil einer Nahrung frisst, sollte der ankündigende Spieler sagen, dass diese bestimmte Nahrung vollständig gegessen ist. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Lebensmittel eines Spielers gegessen sind, damit der andere Spieler zum Gewinner erklärt wird!

FR

CONTENU (1): 2 plateaux de jeu magnétiques, 2 ensembles de nourritures magnétiques, 168 fourmis rouges et blanches magnétiques

COMMENT JOUER: Chaque joueur prend un plateau magnétique et un ensemble de nourriture et le place devant lui, de manière à ce que l'intérieur du plateau ne soit pas visible par l'autre joueur. Afin d'installer le jeu, chaque joueur doit placer la nourriture sur la surface inférieure de son plateau. Les aliments doivent tenir correctement dans les cases, sans dépasser le plateau, et ce positionnement ne peut pas changer tout au long du jeu. En commençant par le plus jeune joueur et à tour de rôle, chaque joueur devine où l'adversaire aurait pu placer sa nourriture en nommant une cellule spécifique (par exemple A-3, D-7, etc.). L'autre joueur doit confirmer s'il y a de la nourriture sur cette cellule ou non.

Si oui, le joueur devinant met une fourmi rouge sur cette cellule sur la surface verticale de son plateau. Le joueur questionné doit mettre une fourmi (de n'importe quelle couleur) sur la nourriture sur cette position sur la surface inférieure du plateau, puis il continue le jeu en essayant de deviner qu'elle cellule contient de la nourriture sur le plateau de son adversaire.

Si non, le joueur devinant met une fourmi blanche sur cette cellule sur la surface verticale de son plateau et le joueur questionné essaie de deviner à son tour afin de continuer le jeu.

Lorsqu'une fourmi mange la dernière partie d'un aliment, le joueur questionné doit dire que cet aliment spécifique est entièrement mangé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les aliments d'un joueur soient mangés. L'autre joueur est déclaré vainqueur!

IT

CONTENUTO (1): 2 Tavole magnetiche, 2 set di tessere cibo magnetiche, 168 formiche magnetiche

COME SI GIOCA: Ogni giocatore prende un set di cibo, e apre una tavola di gioco, disponendola in modo che l'altro giocatore non possa vederne l'interno. Ogni tessera cibo andrà piazzata

sulla metà in basso della tavola, in modo da occupare precisamente le cellette della scacchiera. Il posizionamento non potrà più essere modificato fino alla fine del gioco.

Inizia il più giovane, e ciascun giocatore a turno cerca di indovinare su quali coordinate l'altro ha posizionato le tessere cibo (ad es. A-3, D-7 ecc.). L'altro giocatore dirà se il cibo è stato trovato oppure no.

Se il tiro è giusto, il giocatore mette una formica rossa sulle esatte coordinate sulla tavola verticale in fronte a sé, mentre l'altro mette una formica sulla propria tessera cibo, ad indicare che è stata attaccata. Se il tiro è sbagliato, il primo giocatore metterà invece una formica bianca sulla scacchiera. Se il tiro è sbagliato, il turno passa all'altro giocatore, se è giusto il giocatore potrà provare ancora.

Quando le formiche hanno coperto completamente una tessera cibo, il possessore dovrà annunciarlo.

Il gioco continua finché ogni tessera è stata mangiata e si dichiara il vincitore!

PL

ZAWARTOŚĆ (1): 2 magnetyczne plansze graczy, 2 zestawy magnetycznych posiłków, 168 magnetycznych mrówek.

JAK GRAĆ: Każdy gracz bierze jedną magnetyczną planszę oraz zestaw jedzenia i umieszcza go przed sobą w taki sposób, że wnętrze planszy nie jest widoczne dla drugiego gracza. Aby przygotować grę, każdy gracz powinien umieścić jedzenie na dolnej powierzchni swojej planszy. Jedzenie powinno pasować poprawnie do komórek, bez przekraczania granic planszy i taka pozycja nie może zmienić się w trakcie gry. Zaczniij od najmłodszego gracza i na zmianę, każdy gracz zgaduje, gdzie przeciwnik mógłby umieścić swoje jedzenie, pytając o konkretną komórkę (np. A-3, D-7 itp.). Drugi gracz powinien odpowiedzieć, czy jest jedzenie na wybranej pozycji czy nie.

Jeśli tak, gracz zgadujący umieszcza czerwoną mrówkę na tej pozycji na pionowej powierzchni swojej planszy. Drugi gracz powinien umieścić mrówkę (w dowolnym kolorze) na tej pozycji na swoim jedzeniu na dolnej powierzchni planszy i kontynuować grę, zadając swoje pytanie.

Jeśli nie, gracz zgadujący umieszcza białą mrówkę na tej pozycji na pionowej powierzchni swojej planszy, a drugi gracz kontynuuje zadawanie pytań, aby kontynuować grę.

Gdy mrówka zje ostatnią część jedzenia, gracz powinien powiedzieć, że to konkretne jedzenie zostało zjedzone. Gra trwa, aż wszystkie jedzenie jednego gracza zostanie zjedzone, aby drugi gracz został ogłoszony zwycięzcą!

RO

CONTINUT (1): 2 Planșe magnetice, 2 Seturi de alimente magnetice, 168 furnici magnetice

CUM SE JOACĂ: Fiecare jucător ia o planșă magnetică și un set de alimente și le așază în fața sa, în așa fel încât interiorul planșei să nu fie vizibil pentru celălalt jucător. Pentru a pregăti jocul, fiecare jucător trebuie să așeze alimentele pe suprafața inferioară a planșei. Alimentele trebuie să se potrivească în celule, fără să depășească marginea planșei, iar poziționarea acestora nu poate fi modificată pe parcursul jocului. Începe cel mai tânăr jucător și se va ghici cu rândul, fiecare jucător încercând să ghicească unde a amplasat celălalt jucător alimentele, punând întrebări specifice de tipul A-3, D-7, etc. Celălalt jucător va răspunde dacă a fost ghicită poziția alimentului sau nu.

Dacă a fost ghicită poziția, jucătorul care a ghicit-o va poziționa

o furnică roșie pe suprafața verticală a propriei planșe. Jucătorul al cărui aliment a fost ghicit va poziționa o furnică (indiferent de culoare) pe celula aferentă de pe planșa proprie din zona inferioară, apoi va continua să încerce să ghicească alimentele celuilalt jucător, continuând jocul.

Dacă nu a ghicit, va poziționa o furnică albă pe acea celulă pe suprafața verticală a propriei planșe, ghicind astfel cu rândul pentru a continua jocul.

Atunci când o furnică mănâncă și ultima parte a alimentului, atunci jucătorul va spune că acel aliment în mod specific a fost consumat. Jocul continuă până când toate alimentele unui jucător sunt consumate de furnici iar celălalt jucător este considerat câștigător!



შემადგენლობა (1): 2 მაგნიტური მოთამაშის დაფა, 2 კომპლექტი მაგნიტური საკვები, 168 მაგნიტური ჭიანჭველა

როგორ ვითამაშოთ: თითოეული მოთამაშე იღებს თითო მაგნიტურ დაფას და საკვების კომპლექტს და დებს მის წინ ისე, რომ დაფა არ ჩანდეს მეორე მოთამაშისთვის. თამაშის დასაწყებად, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა მოათავსოს საკვები დაფის ქვედა ზედაპირზე. საკვები სწორად უნდა მოთავსდეს უჯრებში დაფის გადაჭარბების გარეშე, და ეს ჰოზიციან არ შეიძლება შეიცვალოს მთელი თამაშის განმავლობაში. უმცროსი მოთამაშისგან დაწყებული და მორიგეობით, თითოეული მოთამაშე გამოცხადებს, თუ სად შეიძლება მოწინააღმდეგეს მოათავსებინა მისი საკვები კონკრეტული უჯრის მოთხოვნით (მაგ. A-3, D-7 და ა.შ.). მეორე მოთამაშემ უნდა უპასუხოს, არის თუ არა საკვები გამოცხადებული ჰოზიციანზე.

თუ კი, გამოცხადებული მოთამაშე აყენებს წითელ ჭიანჭველას ამ ჰოზიციანზე მისი დაფის ვერტიკალურ ზედაპირზე. გამომცხადებელმა მოთამაშემ უნდა დააყენოს ჭიანჭველა (წებლისმიერი ფერის) თავის საჭმელზე დაფის ქვედა ზედაპირზე ამ ჰოზიციანზე და შემდეგ განაგრძოს გამოცნობა, ასე გააგრძელოს თამაში.

თუ არა, გამომცნობი მოთამაშე აყენებს თეთრ ჭიანჭველას ამ ჰოზიციანზე მისი დაფის ვერტიკალურ ზედაპირზე და გამომცხადებელი მოთამაშე აგრძელებს გამოცნობას, ისე რომ თამაში განაგრძოს.

როდესაც ჭიანჭველა შეჭამს საკვების ბოლო ნაწილს, გამომცხადებელმა მოთამაშემ უნდა თქვას, რომ ეს კონკრეტული საკვები მთლიანად შეჭამეს. თამაში გრძელდება მაანამ, სანამ ერთი მოთამაშის ყველა საკვები არ შეიჭმება, რათა მეორე მოთამაშე გამოცხადდეს გამარჯვებულად!



СЪДЪРЖАНИЕ (1): 2 магнитни дъски за игра, 2 комплекта магнитни храни, 168 магнита мравки

КАК СЕ ИГРАЕ: Всеки играч взема една магнитна дъска и набор от храни и ги поставя пред себе си, така че вътрешната част на дъската да не се вижда от другия играч. За да започне играта всеки играч трябва да постави храните на долната повърхност на своята дъска. Храните трябва да пасват правилно в клетките без да излизат от очертаванията на дъската и това позициониране не може да се променя по време на играта. Започвайки от най-младия играч, като се редуват, всеки прави предложение къде противникът може да е поставил храната си, посочвайки конкретна клетка (напр. A-3, D-7 и т.н.). Другият играч трябва да отговори дали има храна на посочената позиция или не.

Ако отговорът е да, позналият играч поставя червена мравка на тази позиция на вертикалната повърхност на своята дъска. Другият играч трябва да постави мравка (каквото и да е цвят) на тази позиция върху храната си на долната повърхност на дъската и след това да продължи с предположението си, за да продължи играта.

Ако отговорът е не, непозналият играч поставя бяла мравка на тази позиция на вертикалната повърхност на своята дъска и другият играч продължава със своето предположението, за да продължи играта.

Когато мравка изяде последната част от храната, играчът трябва да каже, че тази конкретна храна е изядена. Играта продължава, докато всички храни на един от играчите бъдат изядени, така че другият играч да бъде обявен за победител!



טעות המשחק: למוע המנמלים לזלול את המזון בפיקיני! **המשחק מביל:** 2 לוחות מגנטיים של "מפות פיקיני", 2 סטים זדים של מאכלים מגנטיים, 168 מגנטיים.

תחילת המשחק: כל שחקן מקבל לוח פיקיני מגנטי (המורכב ממשטח עליון ותחתון) וסט מאכלים מגנטיים.

על כל שחקן להניח את המאכלים על המשטח התחתון בלוח הפיקיני שלו כך שהם מוסתרים מהשחקן השני. על המאכלים להישלבל בצורה נכונה כך משבצות. מבלי לחרוג מהלוח, ויש לשמור על מיקומם לאורך כל המשחק. המשטח העליון מייצג את לוח הפיקיני ומיקום המאכלים של השחקן היריב. השחקן הצעיר ביותר פותח את המשחק.

מהלך המשחק: כל שחקן בתורו מנסה לנחש היכן היריב הציב את המאכלים שלו, על ידי נחושו של משבצת ספציפית (למשל A-3, D-7).

על השחקן השני לענות לו (בבנות) אם אכן יש מאכל במשבצת שהוא נחוש או לא.

אם השחקן המנחש נחוש נכון, הוא יסמן על ידי נמלה אדומה את המשבצת שנחוש במשטח העליון של לוח הפיקיני שלו. במקביל, השחקן השני מסמן על ידי נמלה (לא משנה באיזה צבע) על המאכל שלו בהתאם למשבצת שנחוש השחקן המנחש. לאחר מכן, ימשך בנחושו משלו כדי להמשיך במשחק.

אם השחקן המנחש טעה, הוא יסמן על ידי נמלה לבנה את המשבצת שנחוש על המשטח העליון והשחקן השני ימשך בנחושו משלו כדי להמשיך במשחק.

כאשר אחד המאכלים התמלא במגנטיים, על השחקן להכריז כי המאכל נאכל כולו.

סיום המשחק: המשחק מסתיים כאשר כל המאכלים בלוח הפיקיני של אחד השחקנים נאכלו (סומנו) על ידי הנמלים, והשחקן השני מוכתר כנמנח! בתיאוב!



i FOR MORE INFORMATION

