

3+

# My Svoory Tales



“ In a Sea far away ”

## Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones - Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni  
Օնսթրուկցիոն սաხելմագչանցող - Инструкция за употреба - תואורה דידראן

EN

EL

DE

ES

FR

IT

PL

RO

KA

BG

HE

#02003



SVOORA®

Welcome to the wonderful world of fairy tales' creation and narration with the "SvooryTales" game!

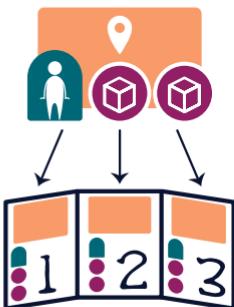
## CONTENTS

- 1 Book with 3 Pages
- 2 Cotton Pouches
- 16 Magnetic Character Tokens
- 32 Magnetic Object Tokens

- 8 Magnetic Place Tokens
- 1 Erasable Marker
- 1 Manual

## HOW TO PLAY

Open the 3 pages. Randomly pick 1 Place token, 1 Character token and 2 Object tokens for each page. By using the erasable marker, you or your child can write their names and descriptions on the pages' lines. Apart from using the available tokens, you can also imagine and draw your own elements using the marker. The inspiration possibilities are endless! Using the elements of each page and your imagination, build a story as follows:



**Page 1:** Describe the setting, the main character and the quest.



**Page 2:** Analyze the place where the main character goes next, who is there and if he/she is going to get help or face an obstacle.



**Page 3:** Complete the storytelling by referring where and how does the story end and if the quest has been achieved.

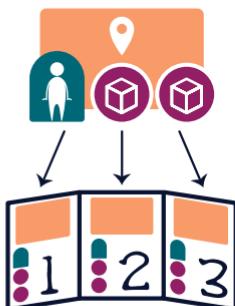
...And they lived happily ever after!

Καλώς ήρθατε στον υπέροχο κόσμο των παραμυθιών!

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1 Βιβλίο με 3 Σελίδες
- 16 Μαγνητικά Πλακίδια με Χαρακτήρες
- 32 Μαγνητικά Πλακίδια με Αντικείμενα
- 8 Μαγνητικά Πλακίδια με Τοποθεσίες
- 2 Υφασμάτινα Σακουλάκια
- 1 Μαρκαδόρος Γράψε-Σβήσε
- 1 Εγχειρίδιο Οδηγών

### ΟΔΗΓΙΕΣ



Ανοίξτε τις 3 σελίδες. Επιλέξτε τυχαία και τοποθετήστε σε κάθε σελίδα από μία Τοποθεσία, έναν Χαρακτήρα και 2 Αντικείμενα. Με τη βοήθεια του μαρκαδόρου, μπορείτε εσείς ή το παιδί να γράψετε στις γραμμές των σελίδων τις ονομασίες και τις περιγραφές των διαφόρων στοιχείων που επιλέχθηκαν. Εκτός από τα υπάρχοντα μαγνητάκια, μπορείτε να φανταστείτε και να ζωγραφίσετε τα δικά σας στοιχεία με τον μαρκαδόρο στα αντίστοχα πεδία, που είναι σημειωμένα στις σελίδες. Χρησιμοποιώντας τα επιλεγμένα στοιχεία αλλά και τη φαντασία σας, δημιουργήστε μία ιστορία ως εξής:



**Σελίδα 1:** Περιγράψτε τον κεντρικό Χαρακτήρα, την Τοποθεσία αλλά και την Αποστολή που έχει να φέρει εις πέρας.



**Σελίδα 2:** Περιγράψτε την τοποθεσία στην οποία κατευθύνεται ο Χαρακτήρας, ποιόν συναντάει και εάν πρόκειται να λάβει μια βοήθεια ή να αντιμετωπίσει κάποια δοκιμασία.



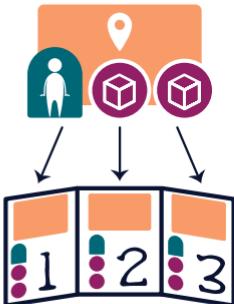
**Σελίδα 3:** Ολοκληρώστε την αφήγησή σας εξηγώντας που και πώς τελειώνει η ιστορία, όπως επίσης εάν επετεύχθη η αποστολή.

... Και ζήσαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα!

Willkommen in der wunderbaren Welt der Erschaffung und Erzählung von Märchen mit dem Spiel „SvooryTales“!



### SPIELANLEITUNG



Öffnen Sie die 3 Seiten. Ziehe zufällig 1 Ortsmarker, 1 Charaktermarker und 2 Objektmarker für jede Seite. Mit dem abwaschbaren Marker können Sie oder Ihr Kind seine Namen und Beschreibungen auf die Zeilen der Seiten schreiben. Neben der Verwendung der verfügbaren Tokens können Sie sich mit dem Marker auch eigene Elemente vorstellen und zeichnen. Die Inspirationsmöglichkeiten sind endlos! Erstellen Sie mithilfe der Elemente jeder Seite und Ihrer Vorstellungskraft eine Geschichte wie folgt:



**Seite 1:** Beschreibe den Schauplatz, die Hauptfigur und die Quest.



**Seite 2:** Analysieren Sie, wohin die Hauptfigur als nächstes geht, wer sich dort trifft und ob sie Hilfe holen oder auf ein Hindernis stoßen wird.



**Seite 3:** Vervollständigen Sie das Geschichtenerzählen, indem Sie angeben, wo und wie die Geschichte endet und ob die Quest abgeschlossen wurde.

... und Sie lebten glücklich bis an Ihr Ende!

Bienvenido al maravilloso mundo de la creación y narración de cuentos de hadas con el juego "SvooryTales"!

## CONTENIDO

1 libro con 3 páginas

16 piezas de caracteres magnéticos

32 piezas de objetos magnéticos

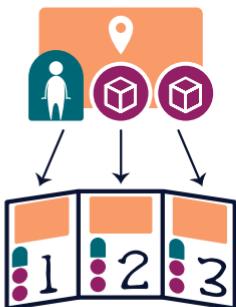
8 piezas magnéticas de lugar

2 bolsas de algodón

1 rotulador con borrador

1 manual de instrucciones

## CÓMO JUGAR



Abre las 3 páginas. Elige al azar 1 pieza de lugar, 1 pieza de carácter y 2 piezas de objeto para cada página. Con ayuda del rotulador con borrador, escribe en las líneas de las páginas los nombres y descripciones de los elementos seleccionados. Además de las piezas disponibles, también puedes usar el rotulador para imaginar y dibujar tus propios objetos. ¡Las posibilidades de inspiración son infinitas! Utilizando los elementos de cada página y tu imaginación, crea una historia de la siguiente manera:



**Página 1:** Describe el lugar, quién es el carácter principal y cuál es la misión.



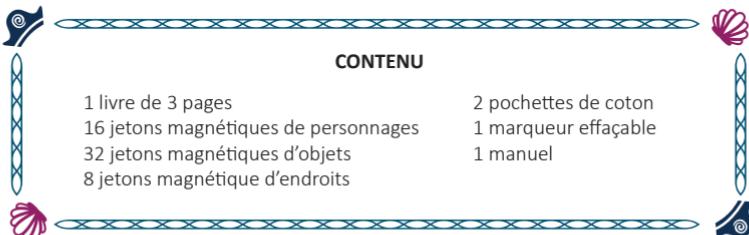
**Página 2:** Analiza adónde irá después el carácter, quién está allí y si recibirá ayuda o se enfrentará con un obstáculo.



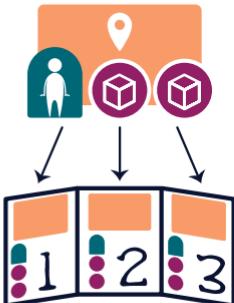
**Página 3:** Completa la narración indicando dónde y cómo termina la historia, y si la misión se ha completado.

... Y vivieron felices para siempre!

Bienvenue dans le monde merveilleux de la création et de la narration des contes magiques avec le jeu « SvooryTales »!



### COMMENT JOUER



Ouvrez les 3 pages. Choisissez au hasard 1 jeton d'endroit, 1 jeton de personnage et 2 jetons d'objet pour chaque page. En utilisant le marqueur effaçable, vous ou votre enfant pouvez écrire leurs noms et descriptions sur les lignes des pages. En plus d'utiliser les jetons disponibles, vous pouvez également imaginer et dessiner vos propres éléments à l'aide du marqueur. Les possibilités d'inspiration sont infinies! En utilisant les éléments de chaque page et votre imagination, construisez une histoire comme suit:



**Page 1:** Décrivez le décor, le personnage principal et la quête.



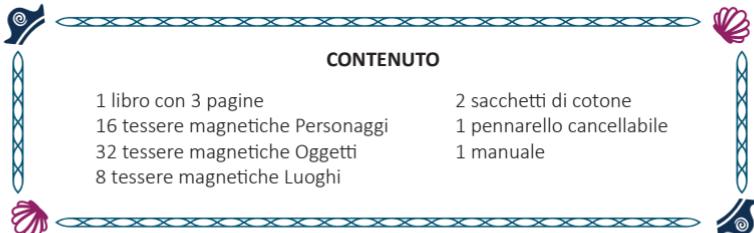
**Page 2:** Analysez l'endroit où le personnage principal se rend ensuite, qui d'autre s'y trouve et s'il va obtenir de l'aide ou faire face à un obstacle.



**Page 3:** Complétez la narration en indiquant où et comment l'histoire se termine et si la quête a été accomplie.

...et ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours!

 Benvenuti nel mondo meraviglioso della creazione e  
narrazione di storie con i giochi "SvooryTales"! 



## CONTENUTO

1 libro con 3 pagine

16 tessere magnetiche Personaggi

32 tessere magnetiche Oggetti

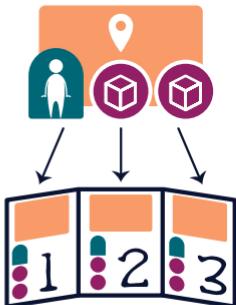
8 tessere magnetiche Luoghi

2 sacchetti di cotone

1 pennarello cancellabile

1 manuale

## COME GIOCARE



Apri le 3 pagine. Casualmente scegli un Luogo, un Personaggio e due Oggetti per ogni pagina. Usando il pennarello cancellabile scrivi i loro nomi e la descrizione sulle pagine. Puoi anche creare nuovi Personaggi, Luoghi ed Oggetti se vuoi. Le possibilità sono infinite! Osservando gli elementi scelti e usando la tua immaginazione crea una storia seguendo questi passi:



**Pagina 1:** Descrivi il luogo, chi è il personaggio principale e quale è la prova da superare.



**Pagina 2:** Descrivi il luogo dove il personaggio si trova ora, chi incontra e se troverà un aiuto oppure un ostacolo.



**Pagina 3:** Completa la storia inventando un finale, puoi decidere se l'eroe avrà successo oppure no.



...e vissero per sempre felici e contenti!



Witaj we wspaniałym świecie tworzenia i opowiadania bajek dzięki grze "SvooryTales"!



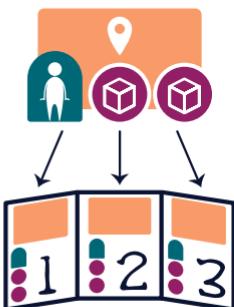
## ZAWARTOŚĆ

- 1 książka z 3 stronami
- 16 magnetycznych żetonów postaci
- 32 magnetyczne żetony przedmiotów
- 8 magnetyczne żetony miejsca

- 2 bawełniane woreczki
- 1 suchościeralny pisak
- 1 instrukcja



## JAK GRAĆ



Otwórz książeczkę na 3 stronie. Losowo wybierz 1 żeton miejsca, 1 żeton postaci i 2 żetony przedmiotów dla każdej strony. Za pomocą suchościeralnego pisaka, Ty lub Twoje dziecko możecie nazwać postacie i je opisać. Oprócz dostępnych żetonów, możecie także wyobrazić sobie i narysować swoje własne elementy za pomocą pisaka. Możliwości są nieograniczone! Korzystając z elementów dostępnych na każdej stronie i swojej wyobraźni, stwórzcie historię według następujących wskazówek:



**Strona 1:** Opisz scenerię, głównego bohatera i zadanie, które masz wykonać.



**Strona 2:** Przeanalizuj miejsce, gdzie główny bohater udaje się, kogo tam spotyka i czy będzie szukał pomocy czy samodzielnie stawi czoła przeszkodom.



**Strona 3:** Uzupełnij historię jak i gdzie zakończyła się opowieść i czy misja została osiągnięta.

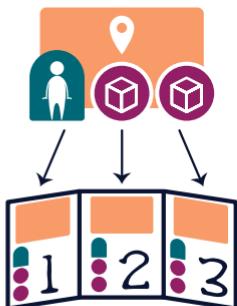
... i żyli długo i szczęśliwie!

Bun venit în minunata lume a poveștilor și a copilăriei cu ajutorul jocului „SvooryTales”!

### CONȚINUT

- |                                     |                       |
|-------------------------------------|-----------------------|
| 1 Carte cu 3 pagini                 | 2 Săculeți din bumbac |
| 16 Token-uri magnetice cu personaje | 1 Marker nepermanent  |
| 32 Token-uri magnetice cu obiecte   | 1 Manual              |
| 8 Token-uri magnetice cu locuri     |                       |

### CUM SE JOACĂ



Deschideți cele 3 pagini. Alegeti la întâmplare 1 token cu loc, 1 token cu personaj și 2 token-uri cu obiecte pentru fiecare pagină. Folosind marker-ul nepermanent, dumneavoastră sau copilul puteți scrie numele și descrierea pe paginile liniate. În afară de utilizarea token-urilor disponibile, puteți de asemenea să desenați propriile elemente folosind marker-ul. Posibilitățile sunt nelimitate! Folosind elementele de pe fiecare pagină și imaginația, construiți o poveste după cum urmează:



**Pagina 1:** Descrieți locația, personajul principal și misiunea.



**Pagina 2:** Analizați locul unde merge ulterior personajul principal, cu cine se întâlnește acolo și dacă va primi ajutor sau dacă s-a întâmpinat vreun obstacol.



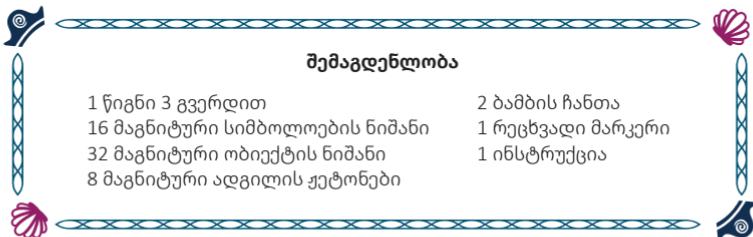
**Pagina 3:** Completați povestea incluzând detalii privind locație și modalitatea în care se termină povestea și dacă s-a finalizat misiunea.



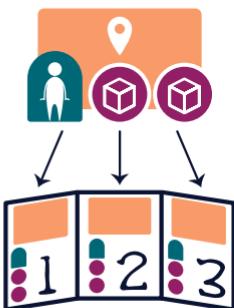
... și au trăit fericiti până la adânci bătrâneti!



კეთილი იყოს თქვენი მობრძანება ზღაპრების შექმნისა და  
თხრობის საოცარ სამყაროში “SvooryTales” თამაში!



### როგორ ვითამაშოთ



გახსენით 3 გვერდი. შემთხვევითობის პრინციპიტ შეარჩიეთ 1 ადგილის ჟეტონი, 1 სიმბოლოს და 2 ობიექტის ნიშანი თითოეული გვერდისავის. რეცხვადი მარკერის გამოყენებით თქვენ ან ბავშვს შეგიძლიათ დაწეროთ მათი სახელები და აღწერილობები გვერდების საზემზე. გარდა ხელმისაწვდომი ჟეტონების გამოყენებისა, თქვენ ასევე შეგიძლიათ წარმოიდგინოთ და დახატოთ საკუთარი ელემენტები მარკერის გამოყენებით. შთავაზენის შესაძლებლობები უსასრულო! თითოეული გვერდის ელემენტებისა და თქვენი ფანტაზიის გამოყენებით, შექმნით ამბავი შემდგნარად:



**გვერდი 1:** აღწერეთ გარემო, მთავარი გმირი და დავალება.



**გვერდი 2:** გაანალიზეთ ადგილი, სად მიდის მთავარი გმირი, ვინ ხვდება გზად მიიღებს თუ არა დახმარებას, თუ დაბრკოლების წინაშე აღმოჩნდება.



**გვერდი 3:** დაასრულეთ ზღაპარი მითითებით სად და როგორ მთავრდება ამბავი და მიღწეულია თუ არა დავალება.

... და ცხოვრობდნენ ისინი დიდხანს და ბედნიერად!

Добре дошли в магическия свят на създаване и разказване на приказки с играта „SvooryTales“!

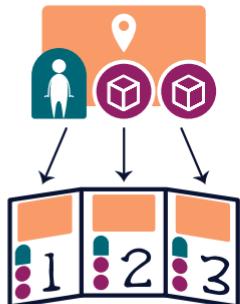
## СЪДЪРЖАНИЕ

- 1 книга с 3 страници
- 16 магнитни жетона с приказни герои
- 32 магнитни жетона с предмети
- 8 магнитни жетона с място на действието

- 2 памучни торбички
- 1 изтриваем маркер
- 1 ръководство

## КАК СЕ ИГРАЕ

Отворете 3-те страници на книгата. Изберете на случаен принцип 1 жетон за място, 1 жетон за герой и 2 жетона с предмети за всяка страница. С помощта на изтриваемия маркер вие или вашето дете можете да напишете техните имена и описания на редовете на страниците. Освен с наличните жетони, може да си измислите и нарисувате свои собствени елементи с помощта на маркера. Възможностите за вдъхновение са безкрайни! Използвайки елементите на всяка страница и вашето въображение, изградете история, както следва:



**Страница 1:** Опишете обстановката, главния герой и мисията.



**Страница 2:** Анализирайте мястото, където главният герой отива след това, кой ще срещне там и дали ще получи помощ или ще се изправи пред някакво препятствие.



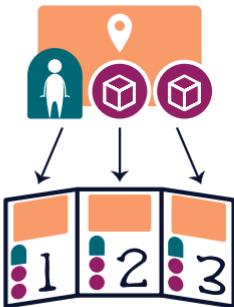
**Страница 3:** Завършете приказката като посочите къде и как приключва историята и дали мисията е завършена.

... и заживели щастливо заедно!

ברוחים הבאים לעולם המופלא של דמיון וסיפורו אגדות, עם  
! "SvooryTales" המשחק



### הצעה למשחק



puterhim את הספר בעל שלושת העמודים, בוחרים באופן אקראי לבל עמוד: תפואות רקע, מטבע של דמויות ושני מטבעות של חפצים. על ידי שימוש בטוש מהחיק, אתם או הילדים יכולים לבתבב בשורת הספר את עיקרו העלילה: תיאור המקום, שמות הדמויות, תפקידי החפצים אותם הן משאות וכו'. מלבד השימוש במטבעות הקיימים, אפשר אף רצוי להוסף דמויות, רקעים וחפצים משלכם בעזהה הטוש מהחיק. האפשרויות הן אינספור!

בבניה היספור הדמינו שללבך, תוכל לפחות אותו כך:

**עמד 1 -** התחלת: בחרו את התפואורה, דמות ראשית אחת ושם חפצים שללו את הסיפור.



**עמד 2 -** אמצע: תארו את המקום אליו הדמות הראשית הולכת, עם מי היא נפגשת, האם היא מתחוננת לבקש עזרה או להתמודד עם אתגר כלשהו.



**עמד 3 -** הסוף: השילמו את הסיפור שלם תוך התייחסות לנקודות ולאומן שבו הוא מסתiem, האם המסע ומתחתו הוושם בהצלחה? האם יש מוסר השכל לפירוי? האם הוא מסתiem בסוף שמח או בסוף עצוב? תנן לדמיון שלכם לקרות אתכם למקומות מופלאים וצוח בכל פעם סיפור חדש.



...והם חי באושר ועושר עד עצם היום הזה!