

6+

# VACATION BALANCE CAR

## Instructions Manual

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

EN

EL

DE

FR

IT

PL

RO

KA

HE

BG



1-4 PLAYERS

#03076



SVOORA®

1



2



1. Pick any object.

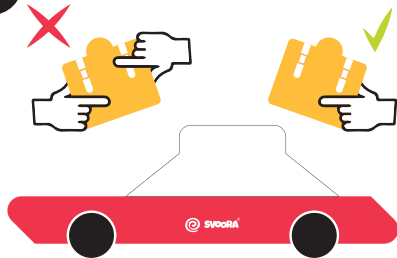


2. Pick any two objects.

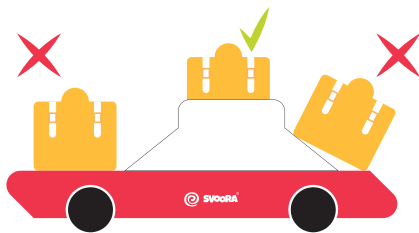


3. Pick any object of the corresponding color.

3



4



EN

**CONTENTS** (1): 24 wooden objects, 1 wooden car, 1 color dice

**HOW TO PLAY:** Starting from the younger player and going clockwise, each player rolls the dice, picks any object according to the guidelines (2) and places it on the top of the car, using only one hand (3), without dropping the stack. If there isn't any object left of the rolled color, the dice should be rolled again. The objects should only touch the white areas of the car or each other, but not the red surface of it (4). The game continues until one player drops the stack. If all objects are placed without any falls, the game can continue backwards: each player rolls the dice and removes an object from the stack without dropping the rest. The game can be also played by only one player, with or without the dice rolling.

EL

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ** (1): 24 ξύλινα αντικείμενα, 1 ξύλινο αμαξάκι, 1 ζάρι χρωμάτων

**ΟΔΗΓΙΕΣ:** Ξεκινώντας από τον νεότερο σε ηλικία παίκτη και πηγαίνοντας με την φορά του ρολογιού, κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι, επιλέγει ένα αντικείμενο σύμφωνα με τις οδηγίες (2.1. επέλεξε οποιοδήποτε αντικείμενο, 2.2. επέλεξε δύο οποιοδήποτε αντικείμενα, 2.3. επέλεξε ένα αντικείμενο το αντίστοιχο χρώματος) και το τοποθετεί πάνω στην κορυφή του αμαξιού, χρησιμοποιώντας μόνο ένα χέρι (3), χωρίς να ρίξει τη στοιβα. Αν δεν υπάρχει

κάποιο αντικείμενο στο ζητούμενο χρώμα, ο παίκτης ξαναρίχνει το ζάρι. Τα αντικείμενα πρέπει να έρχονται σε επαφή μόνο με τις λευκές επιφάνειες του αμαξιού ή μεταξύ τους, αλλά όχι με τις κόκκινες επιφάνειες (4). Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος παίκτης να ρίξει την στοιβα. Αν τοποθετηθούν όλα τα αντικείμενα χωρίς κάποια πτώση, το παιχνίδι μπορεί να συνεχίσει αντιστρόφως: κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι, επιλέγει και αφαιρεί ένα αντικείμενο ακολουθώντας τους κανόνες (2,3,4). Το παιχνίδι μπορεί να παχτεί ή από ένα μόνο άτομο, με ή χωρίς τη χρήση του ζαριού.

DE

**INHALT** (1): 24 Holzobjekte, 1 Holzauto, 1 Farbwürfel

**SPIELANLEITUNG:** Beginnend mit dem jüngeren Spieler und im Uhrzeigersinn würfelt jeder Spieler, wählt einen beliebigen Gegenstand gemäß den Richtlinien (2.1. wähle ein beliebiges Objekt, 2.2. wähle 2 beliebige Objekte, 2.3. Wähle ein beliebiges Objekt der entsprechenden Farbe) und legt ihn mit nur einer Hand (3) auf das Dach des Autos, ohne, dass der Stapel umfällt. Wenn von der gewürfelten Farbe kein Gegenstand mehr übrig ist, muss erneut gewürfelt werden. Die Objekte sollten nur die weißen Bereiche des Autos oder einander berühren, nicht aber die rote Fläche davon (4). Das Spiel wird fortgesetzt, bis bei einem Spieler der Stapel umfällt. Sind alle Gegenstände ohne Fallen platziert, kann das Spiel rückwärts fortgesetzt

werden: Jeder Spieler würfelt und entfernt einen Gegenstand vom Stapel, ohne den Rest fallen zu lassen. Das Spiel kann auch von nur einem Spieler gespielt werden, mit oder ohne Würfeln.

**FR** **CONTENU (1):** 24 objets en bois, 1 voiture en bois, 1 dé de couleur

**COMMENT JOUER:** En commençant avec le joueur le plus jeune et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance le dé et choisit n'importe quel objet selon les directives (2.1. prendre n'importe quel objet, 2.2 prendre 2 objets, 2.3 prendre un objet de la couleur correspondante). Il le place sur le dessus de la voiture en utilisant une seule main (3), sans faire tomber la pile. S'il ne reste plus d'objet de la couleur roulée, le dé doit être lancé à nouveau. Les objets doivent toucher uniquement les zones blanches de la voiture ou les autres objets, mais pas la surface rouge de la voiture (4). Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur fasse tomber la pile. Si tous les objets sont placés sans aucune chute, le jeu peut continuer à l'envers : chaque joueur lance le dé et enlève un objet de la pile sans faire tomber le reste. Le jeu peut également être joué par un seul joueur, avec ou sans lancer de dé.

**IT** **CONTENUTO (1):** 24 oggetti in legno, una auto in legno, un dado colorato

**COME SI GIOCA:** Inizia il giocatore più giovane e si procede a turno in senso orario. Ogni giocatore lancia il dado, e in base al colore (vedi fig. 2\_ 2.1. prendi un oggetto di qls. Colore, 2.2 prendi 2 oggetti, di qls. colore, 2.3. scegli un oggetto del colore corrispondente) sceglie un oggetto e cerca di posizionarlo sull'auto con una sola mano (fig. 3) e senza far cadere la pila (se gli elementi del colore giusto sono esauriti, si lancerà il dado nuovamente). I pezzi possono toccare soltanto le zone bianche dell'auto (e non le zone rosse, fig. 4) o gli altri pezzi. Il gioco continua, a turno, finché un giocatore fa cadere la pila. Se tutti i pezzi vengono piazzati senza cadere si procederà al contrario, rimuovendoli uno ad uno in base al risultato del dado. Si può anche giocare da soli, oppure senza usare il dado.

**PL** **ZAWARTOŚĆ(1):** 24 drewniane przedmioty, 1 drewniany samochód, 1 kostka do gry z kolorami

**JAK GRAĆ:** Zaczyna najmłodszy gracz. Następnie idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rzuca kostką, wybiera dowolny przedmiot zgodnie z wytycznymi (2.1. wybierz 1 przedmiot, 2.2. wybierz 2 przedmioty, 2.3. wybierz przedmiot w odpowiednim kolorze) i umieszcza go na górze samochodu, używając tylko jednej ręki (3) bez przewrócenia stosu. Jeśli nie ma już przedmiotów w danym kolorze, kostka powinna być ponownie

rzucana. Przedmioty powinny dotykać tylko białych obszarów samochodu lub siebie nawzajem, ale nie czerwonej powierzchni (4). Gra trwa, aż jeden z graczy przewróci stos. Jeśli wszystkie przedmioty zostaną umieszczone bez żadnych upadków, grę może kontynuować odwrotnie: każdy gracz rzuca kostką i usuwa jeden przedmiot ze stosu, nie przewracając pozostałych. Gra może być również grana przez jednego gracza, z lub bez rzutu kostką.

**RO** **CONȚINUT (1):** 24 obiecte din lemn, 1 mașinuță din lemn, 1 zar colorat

**CUM SE JOACĂ:** Începând de la cel mai tânăr jucător și mergând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător dă cu zarul, alege orice obiect conform regulilor (2.1. alege orice obiect, 2.2. alege oricare două obiecte, 2.3. alege orice obiect care corespunde culorii de pe zar) și îl așază deasupra mașinuței, folosind doar o mână (3), fără a dărâma grămada. În cazul în care nu au mai rămas obiecte din culoarea arătată de zar, acesta trebuie aruncat din nou. Obiectele pot atinge doar zonele albe de pe mașină sau se pot atinge unele de celelalte, însă nu pot atinge și suprafața roșie a acesteia (4). Jocul continuă până când unul din jucători dărâmă grămada. Dacă toate obiectele sunt amplasate fără a fi dărâmate, jocul poate continua în sens invers: fiecare jucător dă cu zarul și ia obiectul din grămadă fără a le dărâma pe celelalte. Jocul poate fi de asemenea jucat de un singur jucător, folosind zarul sau nu.

**KA** **შემადგენლობა (1):** 24 ხის ნივთი, 1 ხის მანქანა, 1 ფერადი კამათელი

**როგორ ვითამაშოთ:** უმცროსი მოთამაშიდან დაწყებული და საათის ისრის მიმართულებით, თითოეული მოთამაშე აგორებს კამათელს, ირჩევს ნებისმიერ საგანს მითითებულის მიხედვით (2.1. აირჩიეთ ნებისმიერი ობიექტი, 2.2. აირჩიეთ ნებისმიერი ორი ობიექტი, 2.3. აირჩიეთ შესაბამისი ფერის ნებისმიერი ობიექტი) და ათავსებს მას მანქანის თავზე, მხოლოდ ერთი ხელის გამოყენებით (3), ისე რომ არ ჩამოვარდეს. თუ გაგორებული ფერისგან არცერთი საგანი არ დარჩა, კამათელი ისევ უნდა გააგოროთ. ობიექტები უნდა ეხებოდეს მხოლოდ მანქანის თეთრ ზედაპირს ან ერთმანეთს, მაგრამ არა მანქანის თეთრ ზედაპირს (4). თამაში გრძელდება მანამ, სანამ ერთი მოთამაშე არ ჩამოაგდებს ნივთს. თუ ყველა ობიექტი მოთავსებულია ყოველგვარი ჩამოვარდნის გარეშე, თამაში შეიძლება უკონოდ დაიწყოს: თითოეული მოთამაშე აგორებს კამათელს და ამოიღებს საგანს დასტიდან დანარჩენების ჩამოგდების გარეშე. თამაში ასევე შეიძლება ითამაშოს მხოლოდ ერთმა მოთამაშემ, კამათლის გაგორებით ან მის გარეშე.

HE

**מטרת המשחק:** להעמיס כמה שיותר חפצים על המכונית מבלי שיפלו!  
**המשחק מכיל(1):** 24 חפצים מעץ, מכונית מעץ, קובייה צבעונית.

**תחילת המשחק:** השחקן הצעיר ביותר פותח את המשחק ומתקדמים בכיוון השעון.

**מהלך המשחק:** כל שחקן בתורו מטיל את הקובייה ובהתאם לצבע שיצא מניח חפץ אחד או יותר על המכונית בהתאם לכללים הבאים(2):

לבן: בחרו חפץ אחד לבחירתכם

שחור: בחרו שני חפצים לבחירתכם

אדום/צהוב/ירוק/כחול: בחרו חפץ אחד בהתאם לצבע שיצא את החפצים שנבחרו מניחים על החלק העליון של המכונית, בעזרת יד אחת בלבד (3), ומבלי להפיל את הערימה.

על החפצים לגעת אך ורק באזורים הלבנים של המכונית או זה בזה, אבל לא באזור האדום שלה (4)

אם לא נשאר חפץ בצבע שנבחר על יד הקובייה, יש להטיל את הקובייה פעם נוספת.

**סיום המשחק:** המשחק מסתיים כאשר: 1. אחד השחקנים מפיל את הערימה ומפסיד. 2. כאשר כלל החפצים מונחים על המכונית ואז כולם מנצחים.

\*במידה וכלל החפצים מונחים באיזון מושלם על המכונית, המשחק יכול להמשיך לאחור, כאשר כל שחקן מטיל את הקובייה ומסיר חפץ מהערימה מבלי להפיל את השאר. אפשר לשחק גם לבד, עם או בלי הטלת קובייה. סעו בזהירות!

BG

**СЪДЪРЖАНИЕ (1):** 24 дървени предмета,  
1 дървена кола, 1 цветен зар

**КАК СЕ ИГРАЕ:** Започвайки от най-младия играч и вървейки по посока на часовниковата стрелка, всеки играч хвърля зара, избира произволен предмет според цветовете указания (2.1. изберете произволен предмет, 2.2. изберете всеки два обекта, 2.3. изберете всеки обект от съответния цвят) и го поставя върху горната част на автомобила като използва само едната си ръка (3), без да събори останалите предмети. Ако не е останал предмет от хвърления цвят, зарът трябва да се хвърли отново. Предметите трябва да докосват само белите зони на колата или един друг, но не и червената ѝ повърхност (4). Играта продължава, докато играч не събори купчината наредени предмети. Ако всички елементи са поставени без никой да падне, играта може да продължи в обратен ред: всеки играч хвърля зара и премахва предмет от наредените върху колата без да бутне останалите. Играта може да се играе и само от един играч, и без хвърляне на зара.



FOR MORE  
INFORMATION

