

7-99
years

Fridge Raid

Instructions Manual

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

EN

EL

DE

ES

FR

IT

RU

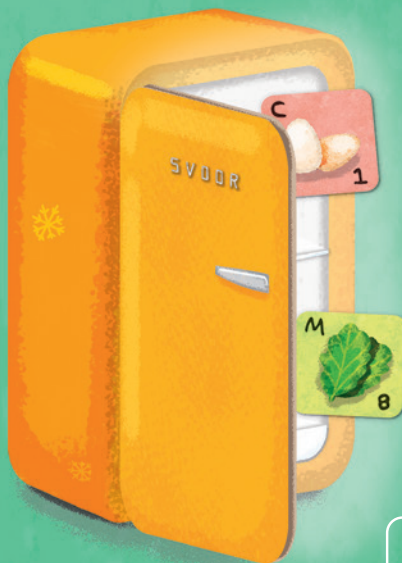
PL

RO

KA

BG

HE



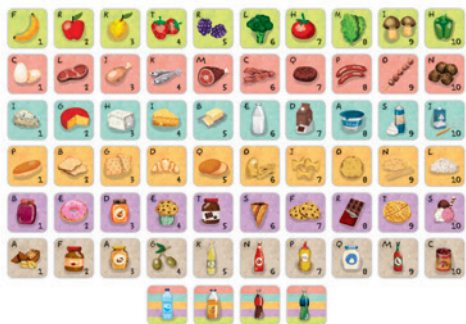
2-4 PLAYERS



SVOORA®

#12521

1



2

1-2-3



8-8-8



K-K-K



3



K-K-K



EN

Fridge Raid**CONTENTS** (1): 4 Magnetic Player 'Fridge' Boards, 64 Magnetic Food Tiles, Inventory & Meals Cards

HOW TO PLAY: To set up the game, all food tiles should be placed face-down and mixed. Each player chooses 12 tiles and places them on the inside of his/her fridge, so that they are hidden from the other players. The remaining tiles form the draw pile, in groups of 2 tiles.

The aim of the game is to unload all food tiles from the fridge on the table, in combinations of at least 3 tiles, as follows (2): arithmetic group (e.g. 1-2-3, 7-8-9 etc.) of the same color, same-number group of any color (e.g. 5-5-5, 8-8-8 etc.) or a meal indicated by the same letter (e.g. A-A-A, K-K-K etc.).

To begin the game, all players check their tiles for combinations and the one whose combinations have the highest total (by adding the numbers of the unloadable tiles) plays first and then the game proceeds clockwise. If no player has any combinations, they all take a group of 2 tiles and try again. Each player on their turn, can either unload one or more new combinations and/or match a tile or more on an existing combination. The existing combinations on the table can be rearranged (3) on the player's turn, as long as all the new created combinations are valid, there is at least

one new tile unloaded and there are no tiles left without matching any combination after the rearrangement. If there are remaining tiles, the player must take them in his/her fridge. If a player has nothing to unload in his/her turn, he/she takes a group of 2 tiles from the draw pile and then the next player continues.

There are 4 rainbow tiles, that act as jokers in the game. Each rainbow tile can be used during the game as any tile of a group, as needed. There can be only one rainbow tile in one combination. The rainbow tile can be retrieved by replacing it with a tile that fits the group (e.g. if it is 'blue 1-blue 2-rainbow', it needs to be replaced by blue-3, if it is 'blue 1-red 1-rainbow', it can be replaced by any '1' tile). When a rainbow tile is retrieved by a player, it cannot be put back in the fridge, but it should be used during the same turn.

The game ends when a player unloads all his/her tiles and empties the fridge. In case of more than 2 players, the rest players can continue the game until only one player is left with full fridge.

EL

Επιδρομή στο Ψυγείο**ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΑ** (1): 4 Μαγνητικά Ψυγεία, 64 Πλακίδια Φαγητών, Κάρτα Πλακιδίων & Κάρτα Γευμάτων

ΟΔΗΓΙΕΣ: Οι παίκτες γυρίζουν ανάποδα όλα τα πλακίδια, με την όψη προς τα κάτω και ανακατεύουν. Κάθε παίκτης διαλέγει 12 πλακίδια και τα τοποθετεί στο ψυγείο του, έτσι ώστε να είναι κρυμμένα από τους άλλους παίκτες. Αυτά που περισσεύουν παραμένουν στοβαγμένα στην άκρη, σε στοίβες των 2μχ.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να αδειάσει το ψυγείο από όλα τα φαγητά, πάνω στο τραπέζι, με συνδυασμούς τουλάχιστον 3 πλακιδίων με τους εξής κανόνες(2): αριθμητική σειρά στο ίδιο χρώμα (π.χ. 1-2-3, 7-8-9 κλπ), ίδιοι αριθμός σε οποιοδήποτε χρώμα (π.χ. 5-5-5, 8-8-8 κλπ) ή γεύμα – πλακίδια με ίδιο γράμμα (π.χ. A-A-A, K-K-K κλπ).

Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, όλοι οι παίκτες ελέγχουν τα πλακίδιά τους για συνδυασμούς και ο παίκτης του οποίου οι συνδυασμοί έχουν το μεγαλύτερο άθροισμα ξεκινάει, προχωρώντας δεξιόστροφα. Αν κανένας παίκτης δεν έχει κάποιο συνδυασμό, τότε παίρνουν όλοι από μία στοίβα και προσπαθούν ξανά. Κάθε παίκτης στην σειρά του μπορεί να κατεβάσει έναν ή περισσότερους συνδυασμούς και/ή να κολλήσει ένα ή περισσότερα πλακίδια στους συνδυασμούς που έχουν κατέβει ήδη στο τραπέζι. Οι κατεβασμένοι συνδυασμοί μπορούν να αναδιοργανωθούν, με την προϋπόθεση ότι έχει κατέβει τουλάχιστον ένα νέο πλακίδιο και ότι δεν θα περισσεύσει κανένα εκτός συνδυασμού. Στην περίπτωση που περισσέψουν πλακίδια, ο παίκτης αναγκάζεται να τα βάλει στο ψυγείο του. Αν ένας παίκτης δεν έχει να κατεβάσει τίποτα στην σειρά του, παίρνει μία στοίβα και παίζει ο επόμενος.

Υπάρχουν 4 πολύχρωμα πλακίδια, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν 'τζόκερ' στο παιχνίδι, υποκαθιστώντας οποιοδήποτε άλλο πλακίδιο, αν χρειαστεί. Μπορεί να υπάρχει μόνο ένα τζόκερ σε κάθε συνδυασμό. Στην πορεία, το τζόκερ μπορεί να ανακτηθεί από οποιοδήποτε παίκτη στη σειρά του, αντικαθιστώντας το με το αντίστοιχο πλακίδιο που ταιριάζει στον συνδυασμό (π.χ. αν είναι 'μπλε 1 – μπλε 2 – τζόκερ', πρέπει να αντικατασταθεί από μπλε 3, αν είναι 'μπλε 1- κόκκινο 1 – τζόκερ', μπορεί να αντικατασταθεί από οποιοδήποτε πλακίδιο '1'). Όταν ένας παίκτης στην σειρά του ανακτήσει ένα τζόκερ, δεν μπορεί να το βάλει στο ψυγείο του, αλλά πρέπει να το χρησιμοποιήσει επιτόπου.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποιος παίκτης αδειάσει το ψυγείο του. Όταν παίζουν παραπάνω από δύο παίκτες, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί μέχρι να μείνει μόνο ένας παίκτης με γεμάτο ψυγείο.



Kühlschranküberfall

INHALT (1): 4 magnetische Spielfeln „Kühlschränke“, 64 magnetische Lebensmittelplättchen, Inventar- und Essenskarten

SPIELANLEITUNG: Um das Spiel vorzubereiten, sollten

alle Nahrungsplättchen verdeckt ausgelegt und gemischt werden. Jeder Spieler wählt 12 Plättchen aus und legt sie auf die Innenseite seines Kühlschranks, sodass sie vor den anderen Spielern verborgen sind. Die restlichen Plättchen bilden den Nachziehstapel, in Gruppen von 2 Plättchen.

Ziel des Spiels ist es, alle Essensplättchen aus dem Kühlschrank auf den Tisch zu legen, in Kombinationen von mindestens 3 Plättchen, wie folgt (2): Rechengruppe (z. B. 1-2-3, 7-8-9 usw.) gleicher Farbe, gleicher Nummerngruppe beliebiger Farbe (z. B. 5-5-5, 8-8-8 etc.) oder eine Mahlzeit mit gleichem Buchstaben (z. B. A-A-A, K-K-K etc.).

Zu Beginn des Spiels überprüfen alle Spieler ihre Spielsteine auf Kombinationen und derjenige, dessen Kombinationen die höchste Summe hat (durch Addition der Zahlen der Spielsteine, die er auf dem Tisch abladen kann), spielt zuerst, und dann geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Wenn kein Spieler irgendwelche Kombinationen hat, nehmen alle eine Gruppe von 2 Plättchen und versuchen es erneut. Jeder Spieler kann in seinem Zug entweder eine oder mehrere neue Kombinationen vom Kühlschrank auf den Tisch legen und/oder ein oder mehrere Plättchen auf eine bestehende Kombination abgleichen. Die bestehenden Kombinationen auf dem Tisch können neu angeordnet (3) werden, wenn der Spieler an der Reihe ist, solange alle neu erstellten Kombinationen gültig sind, mindestens ein neues Plättchen entladen wurde und keine Plättchen übrig sind, die nach der Neuordnung nicht zu einer Kombination passen. Wenn noch Plättchen übrig sind, muss der Spieler sie in seinen zurück Kühlschrank geben. Hat ein Spieler in seinem Zug nichts abzuladen, nimmt er eine Gruppe von 2 Plättchen vom Nachziehstapel und der nächste Spieler macht weiter.

Es gibt 4 Regenbogenplättchen, die im Spiel als Joker fungieren. Jedes Regenbogenplättchen kann während des Spiels je nach Bedarf als ein beliebiges Plättchen einer Gruppe verwendet werden. Es kann nur ein Regenbogenplättchen in einer Kombination geben. Das Regenbogenplättchen kann zurückgeholt werden, indem es durch ein Plättchen ersetzt wird, das zu der Gruppe passt (z. B. wenn es blau 1-blau 2-Regenbogen ist, muss es durch blau 3 ersetzt werden, wenn es blau 1-rot 1-Regenbogen ist, kann es durch ein beliebiges "1"-Plättchen ersetzt werden). Wird ein Regenbogenplättchen von einem Spieler aufgenommen, darf es nicht zurück in den Kühlschrank gelegt werden, sondern muss noch im selben Zug verwendet werden.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Spielsteine entladen und den Kühlschrank geleert hat. Bei mehr als 2 Spielern können die restlichen Spieler das Spiel fortsetzen, bis nur noch ein Spieler mit vollem Kühlschrank übrig ist.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Spielsteine entladen und den Kühlschrank geleert hat. Bei mehr als 2 Spielern können die restlichen Spieler das Spiel fortsetzen, bis nur noch ein Spieler mit vollem Kühlschrank übrig ist.



Redada en la nevera

CONTENIDO (1): 4 tableros magnéticos “Nevera”, 64 fichas magnéticas de comida, tarjetas de inventario y de comida

CÓMO JUGAR: Para montar el juego, todas las fichas de comida deben colocarse boca abajo y mezclarse. Cada jugador elige 12 fichas y las coloca en el interior de su nevera, de modo que queden ocultas para los demás jugadores. Las fichas restantes forman la pila de extracción, en grupos de 2 fichas.

El objetivo del juego es descargar todas las fichas de comida de la nevera sobre la mesa, en combinaciones de al menos 3 fichas, de la siguiente manera (2): grupo aritmético (p. ej. 1-2-3, 7-8-9 etc.) del mismo color, grupo del mismo número de cualquier color (p. ej. 5-5-5, 8-8-8 etc.) o una comida indicada por la misma letra (p. ej. A-A-A, K-K-K etc.).

Para comenzar el juego, todos los jugadores comprueban sus fichas para ver si tienen combinaciones y aquel cuyas combinaciones tengan el total más alto (sumando los números de las fichas descargables) juega primero y, a continuación, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Si ningún jugador tiene combinaciones, todos cogen un grupo de 2 fichas y vuelven a intentarlo. Cada jugador, en su turno, puede descargar una o más combinaciones nuevas y/o hacer coincidir una ficha o más en una combinación existente. Las combinaciones existentes en la mesa pueden reordenarse (3) en el turno del jugador, siempre que todas las nuevas combinaciones creadas sean válidas, haya al menos una nueva ficha descargada y no queden fichas sin coincidir con ninguna combinación después de la reordenación. Si quedan fichas, el jugador debe cogerlas en su nevera. Si un jugador no tiene nada para descargar en su turno, toma un grupo de 2 fichas de la pila de extracción y luego continúa el siguiente jugador.

Hay 4 fichas arco iris, que actúan como comodines en el juego. Cada ficha arco iris puede utilizarse durante el juego como cualquier ficha de un grupo, según sea necesario. Sólo puede haber una ficha arco iris en una combinación. La ficha arco iris puede recuperarse sustituyéndola por una ficha que se ajuste al grupo (por ejemplo, si es azul 1-azul 2-arco iris, debe sustituirse por azul-3, si es azul 1-rojo 1-arco iris, puede sustituirse por cualquier ficha “1”). Cuando un jugador recupera una ficha arco iris, no puede volver a guardarla en la nevera, sino que debe utilizarla durante el mismo turno.

El juego termina cuando un jugador descarga todas sus fichas y vacía la nevera. Si hay más de 2 jugadores, el

resto puede continuar la partida hasta que solo quede un jugador con la nevera llena.



Raid de réfrigérateur

CONTENU (1): 4 cartes magnétiques ‘réfrigérateur’, 64 tuiles magnétiques alimentaires, d’inventaire et de repas

COMMENT JOUER: Pour configurer le jeu, toutes les tuiles de nourriture doivent être placées face cachées et mélangées. Chaque joueur choisit 12 tuiles et les place à l’intérieur de son réfrigérateur afin qu’elles soient cachées des autres joueurs. Les tuiles restantes forment la pile de pique, en groupes de 2 tuiles.

Le but du jeu est de vider toutes les tuiles de nourriture du réfrigérateur sur la table, en combinaisons d’au moins 3 tuiles comme suit (2): groupe arithmétique de la même couleur (par exemple 1-2-3 rose, 7-8-9 bleu, etc.), même groupe numérique de n’importe quelle couleur (par exemple 5-5-5, 8-8-8, etc.) ou un repas identifié par la même lettre (par exemple A-A-A, K-K-K, etc.).

Pour commencer le jeu, tous les joueurs vérifient leurs tuiles pour trouver des combinaisons et celui dont les combinaisons ont le total le plus élevé (en additionnant les tuiles utilisées pour les combinaisons) joue en premier, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d’une montre. Si aucun joueur n’a de combinaisons, ils prennent tous un groupe de 2 tuiles et réessayent. Chaque joueur à son tour peut soit vider une ou plusieurs nouvelles combinaisons et/ou faire correspondre une tuile ou plus sur une combinaison existante. Les combinaisons existantes sur la table peuvent être réarrangées (3) à tour du joueur, tant que toutes les nouvelles combinaisons créées soient valides, qu’il y ait au moins une nouvelle tuile ajoutée et qu’il ne reste plus de tuiles sans correspondance après le réarrangement. S’il reste des tuiles, le joueur doit les ajouter dans son réfrigérateur. Si un joueur n’a rien à vider à son tour, il prend un groupe de 2 tuiles de la pile de pique et le joueur suivant continue.

Il y a 4 tuiles arc-en-ciel qui servent de jokers dans le jeu. Chaque tuile arc-en-ciel peut être utilisée au cours du jeu comme n’importe quelle tuile d’un groupe, selon les besoins. Il ne peut y avoir qu’une seule tuile arc-en-ciel par combinaison. La tuile arc-en-ciel peut être récupérée en remplaçant par une tuile correspondant au groupe (par exemple, si elle est bleu 1-bleu 2-arc-en-ciel, elle doit être remplacée par bleu 3, si elle est bleu 1-rouge 1-arc-en-ciel, elle peut être remplacée par n’importe quelle tuile “1”). Lorsqu’un joueur récupère une tuile arc-en-ciel, il ne peut pas la remettre dans le réfrigérateur, mais doit l’utiliser pendant le même tour.

Le jeu se termine lorsqu’un joueur utilise toutes ses tuiles et vide son réfrigérateur. Lorsqu’il y a plus de 2

joueurs, les autres peuvent continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur avec un réfrigérateur plein.



Corsa al Frigo

CONTENUTO (1): 4 Tavole Magnetiche "Frigo", 64 tessere magnetiche Cibo, Schede Inventario e Pasti

COME SI GIOCA: Mettere le tessere cibo sul tavolo a faccia in giù, e mischiarle. Ciascun giocatore ne sceglie 12 e le pone nel proprio frigo, nascondendole agli altri giocatori.

Scopo del gioco è svuotare il frigo: si possono togliere le tessere cibo solo componendo almeno dei tris (ma anche combinazioni di 4 o più tessere), secondo queste regole (2): numeri in scala (1-2-3 oppure 7-8-9 ecc.), stesso colore, stesso numero (5-5-5, 8-8-8 ecc.), stessa lettera (A-A-A, K-K-K ecc.).

Ogni giocatore compone le proprie combinazioni, inizia il giocatore le cui carte giocabili sommate realizzano il totale più alto. Ogni giocatore, durante il proprio turno, può togliere dal frigo e mettere sul tavolo una o più combinazioni, oppure aggiungere singole tessere ad una combinazione esistente. Si possono anche disfare le combinazioni sul tavolo e crearne di nuove, purché si riesca a togliere dal frigo almeno una tessera, tutte le nuove combinazioni siano valide, e vengano impiegate tutte le tessere che erano già sul tavolo. Se delle tessere avanzano, il giocatore dovrà mettersene nel proprio frigo. Se un giocatore non è in grado di giocare alcuna tessera, dovrà pescarne 2 e passare il turno.

Ci sono 4 tessere arcobaleno che fungono da jolly nel gioco. Ogni tessera arcobaleno può essere utilizzata durante il gioco come una qualsiasi tessera di un gruppo, a seconda delle necessità. Può esserci una sola tessera arcobaleno in una combinazione. La tessera arcobaleno può essere recuperata sostituendola con una tessera adatta al gruppo (ad esempio, se è blu 1-blu 2-arcobaleno, deve essere sostituita da blu-3, se è blu 1-rosso 1-arcobaleno, può essere sostituita da una qualsiasi tessera '1'). Quando una tessera arcobaleno viene recuperata da un giocatore, non può essere rimessa nel frigorifero, ma deve essere utilizzata nello stesso turno.

Vince il giocatore che mette tutte le tessere sul tavolo; se i giocatori sono più di due gli altri possono continuare a giocare tra loro.



Набег на холодильник

КОМПЛЕКАЦИЯ (1): 4 магнитных поля в виде холодильников, 64 магнитных плитки с едой, карточка со списком еды, карточка приёмов пищи

КАК ИГРАТЬ: Перед началом игры все плитки с едой нужно положить лицевой стороной вниз и перемешать. Каждый игрок выбирает 12 плиток и кладёт их внутрь своего холодильника так, чтобы они были скрыты от других игроков. Остальные плитки игроки раскладывают стопками по 2 плитки в каждой.

Цель игры – опустошить холодильник, то есть выложить все плитки из холодильника на стол, собирая комбинации минимум из 3 плиток по следующим правилам (2):

- арифметическая комбинация (например, 1-2-3, 7-8-9 и т. д.) из плиток одного цвета;
- комбинация плиток любых цветов, но с одинаковым числом (например, 5-5-5, 8-8-8 и т. д.);
- комбинация продуктов, обозначенных одной и той же буквой (например, A-A-A, K-K-K и т. д.) согласно карточке приёмов пищи.

В начале игры все игроки проверяют свои плитки на наличие комбинаций. Тот, у кого сумма чисел на плитках, из которых можно сложить комбинации, наибольшая, ходит первым, затем – ход передаётся по часовой стрелке. Если ни один игрок не может собрать комбинацию, все берут по стопке из 2 плиток и повторяют попытку. Каждый игрок в свой ход может либо выложить одну или несколько новых комбинаций, либо дополнить одну или несколько предыдущих комбинаций. В свой ход игрок может вносить изменения в существующие комбинации (3) при условии, что все вновь созданные комбинации соответствуют правилам, на стол выложена хотя бы одна новая плитка и после перестановки не осталось плиток, не попавших ни в одну из комбинаций. Если в конце хода плитки остались, игрок должен поместить их в свой холодильник. Если игроку нечего выкладывать на стол в свой ход, он берёт стопку из 2 плиток, а ход передаётся следующему игроку.

В игре есть 4 радужные плитки-хамелеоны, которые могут выполнять роль любой другой плитки. Каждая радужная плитка может быть использована во время игры по мере необходимости. Радужную плитку можно получить, заменив её на плитку, которая соответствует комбинации. Например, если в комбинации есть красная плитка с числом 1 и радужная плитка, можно взять радужную плитку и положить вместо неё синюю с числом 1. Если игрок достаёт радужную плитку, она должна быть использована в тот же ход и не может быть убрана обратно в холодильник.

Игра заканчивается, когда игрок выложил все свои плитки и опустошил холодильник. Если в игре больше 2 игроков, остальные игроки могут продолжать игру до тех пор, пока только у одного игрока не останется полный холодильник.



Nalot na lodówkę

ZAWARTOŚĆ (1): 4 magnetyczne plansze 'Lodówki' dla graczy, 64 magnetyczne kafelki z jedzeniem, karty inwentarza i posiłków

JAK GRAC: Aby przygotować grę, wszystkie kafelki z jedzeniem należy położyć obrazkami w dół i wymieszać. Każdy gracz wybiera 12 kafelków i kładzie je wewnątrz swojej lodówki, tak aby były ukryte przed innymi graczami. Pozostałe kafelki tworzą stos do pobierania, w grupach po 2 kafelki.

Celem gry jest wyłożenie wszystkich kafelków z jedzeniem z lodówki na stół, w kombinacjach składających się z co najmniej 3 kafelków, zgodnie z następującymi zasadami (2): grupa arytmetyczna (np. 1-2-3, 7-8-9 itp.), grupa o tym samym kolorze, grupa o tym samym numerze w dowolnym kolorze (np. 5-5-5, 8-8-8 itp.) lub produkty wskazany przez ten sam literę (np. A-A-A, K-K-K itp.).

Aby rozpocząć grę, wszyscy gracze sprawdzają swoje kafelki w poszukiwaniu kombinacji, a ten, którego kombinacje mają największą łączną wartość zaczyna grę. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli żaden z graczy nie ma żadnych kombinacji, wszyscy dobierają grupę 2 kafelków i próbują ponownie. Każdy gracz w swojej kolejce może wyłożyć jedną lub więcej nowych kombinacji i/lub dopasować jeden lub więcej kafelków do istniejącej kombinacji. Istniejące kombinacje na stole mogą być przestawione (3) w czasie tury gracza, pod warunkiem, że wszystkie nowo utworzone kombinacje są poprawne, przynajmniej jeden nowy kafelek został wyłożony i nie pozostały kafelki, które po przestawieniu nie pasują do żadnej kombinacji. Jeśli pozostały jeszcze jakieś kafelki, gracz musi je schować do swojej lodówki. Jeśli gracz nie ma nic do wyłożenia w swojej turze, bierze grupę 2 kafelków ze stosu a grę kontynuuje kolejny gracz.

Opakowanie zawiera 4 "tęczowe" kafelki, które działają jak jokery w grze. Każda tęcza płytka może być użyta podczas gry jako dowolna płytka grupy, w zależności od potrzeb. W jednej kombinacji może znajdować się tylko jedna tęcza płytka. Tęczową płytkę można odzyskać, zastępując ją płytką pasującą do grupy (np. jeśli jest to niebieska 1-niebieska 2- tęcza, należy ją zastąpić niebieską-3, jeśli jest to niebieska 1-czerwona 1- tęcza, można ją zastąpić dowolną płytką "1"). Gdy gracz odzyska tęczy kamień, nie może go odłożyć z powrotem do lodówki, ale powinien go użyć w tej samej turze.

Gra kończy się, gdy gracz wyłoży wszystkie swoje kafelki i opróżni lodówkę. W grze, w której bierze udział więcej niż 2 graczy, pozostali gracze mogą kontynuować grę, aż tylko jeden gracz zostanie z pełną lodówką.



Raid în frigider

CONTINUT (1): 4 Planșe magnetice Frigider, 64 Jetoane magnetice alimente, Carduri cu inventar și file menu

CUM SE JOACĂ: Pentru a pregăti jocul, toate jetoanele cu alimente trebuie amplasate cu fața în jos și amestecate. Fiecare jucător alege 12 jetoane și le amplasează în interiorul propriei planșe cu frigider, în așa fel încât să fie ascunse de ceilalți jucători. Jetoanele rămase vor fi împărțite în gramezi de câte două, care se vor trage ulterior.

Scopul jocului este să scoateți jetoanele cu alimente din frigider și să le etalați pe masă, în combinație de cel puțin 3 jetoane, după cum urmează (2): grupuri aritmetice (ex 1-2-3, 7-8-9, etc) ale aceleiași culori, grup de același număr de orice culoare (ex: 5-5-5, 8-8-8, etc) sau alimente indicate de aceeași literă (ex. A-A-A, K-K-K, etc).

Pentru a începe jocul, toți jucătorii verifică jetoanele proprii pentru combinații și cel ale căror combinații au totalul cel mai mare (adăugând numărul de jetoane neetalabile) joacă primul și apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Dacă niciunul dintre jucători nu are combinații, cu toții vor lua câte un grup de 2 jetoane și vor încerca din nou. Fiecare jucător, atunci când îi vine rândul, poate ori să etaleze una sau mai multe combinații noi și/sau să potrivească un jeton sau mai multe la o combinație existentă. Combinațiile existente de pe masă pot fi rearanjate (3) atunci când îi este rândul, atâta timp cât toate combinațiile nou create sunt valabile, când a fost etalat cel puțin un jeton nou și nu au rămas jetoane care să nu facă parte din nicio combinație după ce au fost rearanjate. Dacă au rămas jetoane, jucătorul trebuie să le urce înapoi în frigider. Dacă unul din jucători nu are nimic de etalat atunci când îi vine rândul, acesta ia un grup de 2 jetoane din grămadă și se trece la următorul jucător.

Există 4 piese curcubeu, care acționează ca jokeri în joc. Fiecare țigla curcubeu poate fi folosită în timpul jocului ca orice țigla dintr-un grup, după cum este necesar. Nu poate exista decât o singură țigla curcubeu într-o combinație. Țigla curcubeu poate fi recuperată prin înlocuirea ei cu o piesă care se potrivește grupului (de exemplu, dacă este albastru 1-albastru 2-arcul de ploaie, trebuie înlocuită cu albastru-3, dacă este albastru 1-roșu 1-arcul de ploaie, poate fi înlocuită cu orice piesă "1"). Atunci când o țigla curcubeu este recuperată de un jucător, nu poate fi pusă înapoi în frigider, dar trebuie folosită în timpul aceluiași tur.

Jocul se finalizează atunci când un jucător etalează toate jetoanele și goleşte frigiderul. În cazul în care jocul se joacă în mai mult de 2 jucători, restul jucătorilor pot continua până când unul singur rămâne cu frigiderul plin.



მაცივრის დარბევა

შემაღვენლობა (1): 4 მაგნიტური 'Fridge'-ის ფორმის დაფა, 64 მაგნიტური საჭმლის ფირფიტები, დამატებითი ნაწილები

როგორ ვითამაშოთ: თამაშის დასაწყებად, ყველა საკვები ფილა უნდა განთავსდეს პირისპირ და იცოს შერეული. თითოეული მოთამაშე ირჩევს 12 ფილას და ათავსებს მათ მაცივრის შიგნით ისე, რომ ისინი დამალული იცოს სხვა მოთამაშეებისგან. დარჩენილი ნაწილები ქმნიან გათამაშების წყობას, 2 ჯგუფად.

თამაშის მიზანია მაცივრიდან ყველა საკვების ნაწილის გამოღება მაგიდაზე, მინიმუმ 3 ნაწილიანი კომბინაციით, შემდგენიარად (2): არითმეტიკული ჯგუფი (მაგ. 1-2-3, 7-8-9 და ა.შ.) ერთი და იგივე ფერის, ნებისმიერი ფერის ერთი და იმავე საოლენობის ჯგუფი (მაგ. 5-5-5, 8-8-8 და ა.შ.) ან საკვები, რომელიც იწყება ერთნაირი ასოებით (მაგ. A-A-A, K-K-K და ა.შ.).

თამაშის დასაწყებად, ყველა მოთამაშე ამოწმებს თავისი სვლების კომბინაციებს და ის, ვისი კომბინაცია აქვს ყველაზე მაღალი ჯამისაა (ჩამოტვირთვადი რიცხვის დამატებით) ის იწყებს და შემდეგ თამაში გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით. თუ არცერთ მოთამაშეს არ აქვს რაიმე კომბინაცია, ისინი ყველა იღებენ ჯგუფს 2 ფილისგან და თავიდან უნდა სცადონ. თითოეულ მოთამაშეს, თავის მხრივ, შეუძლია ერთი ან მეტი ახალი კომბინაციის განტვირთვა და/ან შესაბამეოდეს ფილა ან მეტი არსებულ კომბინაციას. მაგიდაზე არსებული კომბინაციები შეიძლება გადაწარილდეს (3) მოთამაშის მონაცვლეობით, სანამ ყველა ახალი შექმნილი კომბინაცია მოქმედებს, არის მინიმუმ ერთი ახალი ფილა გადმოტვირთული და არ დარჩება ფილა გადაწყობის შემდეგ რაიმე კომბინაციის გარეშე. თუ ფილები დარჩა, მოთამაშემ უნდა წიგნოს ისინი მაცივარში. თუ მოთამაშეს თავის მხრივ განტვირთვა არაფერი აქვს, ის იღებს ჯგუფს 2 ფილისგან გათამაშების წყობიდან და შემდეგ განაგრძობს შემდეგი მოთამაშე.

არის 4 ცისარტყელას ფილა, რომლებიც თამაშში ჯოკერის როლს ასრულებენ. თითოეული ცისარტყელა ფილა შეიძლება გამოყენებულ იქნას თამაშის დროს, როგორც ჯგუფის ნებისმიერი ფილა, საჭიროებისამებრ. ერთ კომბინაციაში შეიძლება იცოს მხოლოდ ერთი ცისარტყელა ფილა. ცისარტყელას ფილა შეიძლება მოიძებნოს მისი ჩანაცვლებით, რომელიც შეესაბამება ჯგუფს (მაგ., თუ ის არის "ლურჯი 1-ლურჯი 2-ცისარტყელა", ის უნდა შეიცვალოს ლურჯი-3-ით, თუ არის "ლურჯი 1-წითელი 1". -ცისარტყელა', ის შეიძლება შეიცვალოს ნებისმიერი '1' კრამიტით). როდესაც მოთამაშის მიერ ცისარტყელას კრამიტი ამოიღებს, ის მაცივარში არ შეიძლება დაბრუნდეს,

მაგრამ ის უნდა იქნას გამოყენებული იმავე შემობრუნებისას.

თამაში მთავრდება, როდესაც მოთამაშე გადმოტვირთავს ყველა ფილას დააცარიელებს მაცივარს. 2 მოთამაშეზე მეტის შემთხვევაში, დანარჩენ მოთამაშებს შეუძლიათ გააგრძელონ თამაში მანამ, სანამ მხოლოდ ერთი მოთამაშე დარჩება სავესე მაცივრით.



Атака на хладилника

СЪДЪРЖАНИЕ (1): 4 магнитни дъски за игра-хладилник, 64 магнитни плочки – хранителни продукти, карти с хранителни запаси

КАК СЕ ИГРАЕ: За да започне играта, всички плочки с храни трябва да бъдат поставени с лицето надолу и разбъркани. Всеки играч избира 12 плочки и ги поставя от вътрешната страна на хладилника си, така че да са скрити от останалите играчи. Останалите плочки образуват купчина за теглене, в групи от по 2 плочки.

Целта на играта е да изпразните хладилни ка, свалйки храни на масата в комбинации от поне 3 плочки, както следва (2): последователност от цифри (напр. 1-2-3, 7-8-9 и т.н.) от един и същи цвят, група с еднакъв номер от произволен цвят (напр. 5-5-5, 8-8-8 и т.н.) или храна, обозначена с една и съща буква (напр. A-A-A, K-K-K и т.н.).

За да започне играта, всички играчи проверяват своите плочки за комбинации и този, чито комбинации имат най-висок общ сбор играе първи и след това играта продължава по посока на часовниковата стрелка. Ако никой от играчите няма комбинации, всички те теглят група от 2 плочки от купчината на масата и опитват отново. Всеки играч на свой ред може да променя или да прави нови комбинации и/или да добави плочка или повече към съществуваща вече комбинация. Съществуващите комбинации на масата могат да бъдат пренаредени (3) когато играч е на ред, стига всички новосъздадени комбинации да са валидни, да има поне една добавена нова плочка и да няма останали плочки без съвпадение на комбинация след пренареждането. Ако има останали плочки, играчът трябва да ги вземе обратно в хладилника си. Ако играч няма какво да извади на свой ред, той/тя взема група от 2 плочки от купчината за теглене и след това следващият играч продължава.

Има 4 плочки с дъга, които играят ролята на жокери в играта. Всяка дъгова плочка може да се използва по време на играта като всяка плочка от група, ако е необходимо. В една комбинация може да има само една плочка дъга. Плочката на дъгата може да бъде получена, като се замени с плочка, която отговаря на групата (напр. ако е синя 1-синя 2-дъга, трябва да се

замени със синя-3, ако е синя 1-червена 1-дъга, може да се замени с всяка плочка "1"). Когато играч вземе плочка дъга, тя не може да бъде върната обратно в хладилника, но трябва да бъде използвана по време на същия ход.

Играта приключва, когато играч се освободи от всичките си плочки и изпразни хладилника си. В случай на повече от 2 играчи, останалите могат да продължат играта, докато остане само един с пълен хладилник.



מטרת המשחק: לחזק את המקרר ממוצרי המזון.
המשחק כולל: 4 לוחות מגנטיים בצורת 'מקרר', 64 כרטיסי מוצרי מזון מגנטיים, רשימת מוצרי המזון מחולקת לקטגוריות, ורשימת אחרות.
איך משחקים: לפני שמתחילים, מערבבים היטב את כרטיסי מוצרי המזון ומניחים אותם עם הפנים מטה. כל שחקן בוחר 12 כרטיסים ומניח אותם על מדפי המקרר שלו, כך שהם מוסתרים משאר השחקנים. הכרטיסים הנותרים ייצח את "הקופה", בקבוצת של זוגות (2 כרטיסים).

התחלת המשחק: כל השחקנים בודקים את שילובי מוצרי המזון שברשותם, והשחקן ששך כל הסדרות שלו הן בעלות הסכום הגבוה ביותר, מתחיל את המשחק, בכיוון השעון.
 אם אף שחקן לא הצליח ליצור רצף, כולם לוקחים זוג מהקופה ומנסים שוב.

מהלך המשחק: כל שחקן בתור מוריד מוצרי מזון מהמקרר אל השולחן, בשילובים של 3 כרטיסים, באחת הדרכים:
 * סדרת קבוצת "מזון" – סדרת מספרים עולה באותו הצבע (למשל 1-2-3 או 7-8-9) (ובו)
 * סדרת אחורה "מסודרת" – סדרת אותיות זהות (למשל A-A-A או C-C-C) (ובו).
 * סדרת אחת "בלאגן" – סדרת מספרים זהים (למשל 8-8-8, 5-5-5) (ובו).

כל שחקן בתור יכול להוריד סדרה חדשה אחת או יותר ו/או לצרף מוצרי מזון לסדרה קיימת על השולחן.

דרך נוספת להיפטר ממוצרי המזון שבמקרר, היא לסדר את הסדרות שעל השולחן מחדש ובלבד שהשחקן צריך לפחות מוצר אחד חדש מהמקרר שלו. על הסדרות החדשות שנמצאו להיות תקפות בהתאם לחוקים. מרגע שהונחה סדרה על השולחן, לכל שחקן יש גישה אליה והוא יכול לסדר אותה מחדש. שימו לב! אין להשאיר מוצר מזון בודד על השולחן ללא סדרה.

אם לשחקן אין מה להוריד בתורו, הוא לוקח זוג מוצרי מזון מהקופה והותר עבר לשחקן הבא.

- במשחק 4 כרטיסי ג'וקר ("קשת בענן"). כרטיסים אלו יכולים לייצג כל מוצר מזון שתוצרו, לפי החוקיות הבאה:
- יכול להיות רק כרטיס קשת אחד בכל רצף שנמצא על השולחן.
 - ניתן לאסוף כרטיס קשת שהונח על השולחן ליצירת רצף חדש, אך נדרש להניח כרטיס אחר במקומו שמתאים להשלמת הרצף שבו הוא נמצא. למשל: אם הרצף הוא: כחול 1 – כחול 2 – קשת, כרטיס הקשת יכול להיות מוחלף עם כחול 3 בלבד. דוגמא נוספת: אם הרצף הוא כחול 1 – אדום 1 – קשת 1, כרטיס הקשת יכול להיות מוחלף עם כל כרטיס אחר בעל הספרה 1.
 - בכל מקרה שבו מוחלף כרטיס הקשת מהשולחן, על המתמודד להשתמש בו באותו התור ואסור לו להחזיר אותו למקרר.

סיום המשחק: המשחק מסתיים כאשר שחקן הצליח לחזק את כל המקרר שלו ומוכרז כמנצח! במקרה של יותר מ-2 שחקנים, יתר השחקנים יכולים להמשיך במשחק עד שנתרם רק שחקן אחד עם מזון במקרר.
 בתיאבון!



i FOR MORE INFORMATION

