

6-99
years

PICNIC BATTLES

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 - תורת הדרך

EN EL DE ES FR IT RU PL RO KA BG HE




SVOORA®

#17572

1



x2



x2



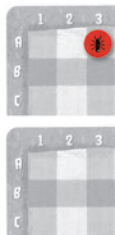
x72



x96

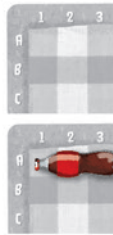
2

A3



3

A3



EN

Picnic Battles

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 food 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

Μυρμηγκομαχίες

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

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 οσωτά 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 μυρμηγκί στην αντίστοιχη θέση στην κατακόρυφη πλευρά του ταμπλό του. Ο άλλος παίκτης βάζει ένα μυρμηγκί 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 μυρμηγκί στην αντίστοιχη θέση στην κατακόρυφη πλευρά του ταμπλό του κι ο άλλος παίκτης συνεχίζει με τη δική του ερώτηση.

Όταν ένα μυρμηγκί 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

Picknick Schlacht

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 gefressen ist. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Lebensmittel eines Spielers gegessen sind, damit der andere Spieler zum Gewinner erklärt wird!

ES

Batallas de picnic

CONTENIDO (1): 2 tableros magnéticos, 2 sets de alimentos magnéticos, 168 hormigas magnéticas

CÓMO JUGAR: Cada jugador coge un tablero magnético y un set de alimentos y lo coloca delante de él, de forma que el interior del tablero no sea visible por el otro jugador. Para preparar el juego, cada jugador debe colocar los alimentos en la superficie inferior de su tablero. Los alimentos deben encajar correctamente en las casillas, sin sobrepasar el tablero y esta colocación no puede cambiar a lo largo de la partida. Empezando por el jugador más joven y por turnos, cada jugador adivina dónde podría haber colocado su adversario su alimento preguntando por una celda concreta (por ejemplo, A-3, D-7, etc.). El otro jugador debe responder si hay comida en la posición adivinada o no.

En caso afirmativo, el jugador que adivina coloca una hormiga roja en esa posición de la superficie vertical de su tablero. El jugador que anuncia debe poner una hormiga (de cualquier color) en esa posición en su comida en la superficie inferior del tablero y luego proceder a hacer su conjetura, para continuar el juego.

Si no, el jugador que adivina pone una hormiga blanca en esa posición de la superficie vertical de su tablero y el jugador que anuncia procede a adivinar, para continuar el juego.

Cuando una hormiga se come la última parte de un alimento, el jugador que anuncia el juego debe decir que se ha comido todo ese alimento. El juego continúa hasta que uno de los jugadores se ha comido todos los alimentos y el otro se proclama vencedor.

FR

Batailles de pique-nique

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

Battaglie al picnic

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!

RU

Битва на пикнике

КОМПЛЕКТАЦИЯ (1): 2 магнитных поля для пикника, 2 набора магнитных продуктов, 168 магнитных муравьёв

КАК ИГРАТЬ: Перед началом игры каждый игрок берёт 1 магнитное поле и 1 набор продуктов и кладёт их перед собой так, чтобы внутренняя часть поля не была видна другому игроку. Каждый игрок должен разместить продукты на нижней поверхности своего поля. Продукты не должны выходить за края ячеек и за пределы поля. Нельзя менять расположение продуктов на протяжении всей игры. Первым ходит самый младший игрок, далее – каждый игрок по очереди пытается угадать, где противник расположил свою еду, называя координаты ячейки (например, A-3, D-7 и т. д.). Игрок должен отвечать, есть ли еда в той ячейке, что назвал противник, или нет.

Если расположение еды угадано, игрок, выполняющий ход, размещает красного муравья в соответствующей ячейке на верхней части своего поля. Противник же ставит муравья (любого цвета) на названную ячейку поверх своей еды на нижней части игрового поля. Угадавший игрок продолжает ход, называя новые координаты.

Если расположение еды не угадано, игрок, выполняющий ход, размещает белого муравья в соответствующей ячейке на верхней части своего поля, а следующий ход передаётся противнику.

Когда муравей съедает какой-то продукт полностью, игрок должен объявить, что эта конкретная еда, например, пицца, полностью съедена. Игрок продолжает до тех пор, пока все продукты одного из игроков не будут съедены. В таком случае второй игрок объявляется победителем!

PL

Piknikowe bitwy

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

JAK GRAC: 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. Zaczyn 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

