

8-99
years

Candy Factory

Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung
Manual de instrucciones - Manuel d'instructions
Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi
Manual de instructiuni - Handleiding
Manual de Instruções - Összeszerelési útmutató
מדריך הוראות

EN

EL

DE

ES

FR

IT

PL

RO

NL

PT

HU

HE



1-2 PLAYERS



Svoora[®]

#12526

1



23pcs



23pcs

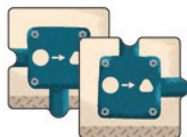


x80

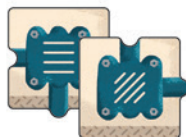
2



A



B

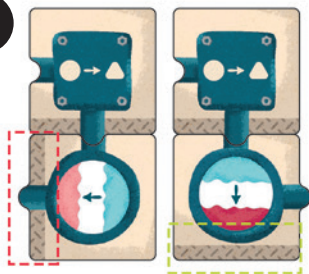


C

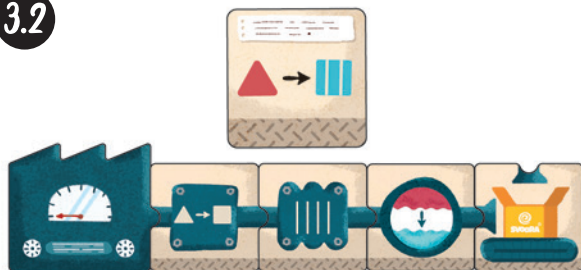


D

3.1



3.2





Candy Factory

CONTENTS (1): 2 Factory Cards sets, 80 Order cards

HOW TO PLAY: Each player takes a Factory card set. By taking turns, you open an Order card, and you both try to complete the order (solve the puzzle) by placing the correct Factory cards in the right sequence and building a candy-making machine!

Each Factory set includes various parts, as described below (3), and grouping them may help in solving the puzzle:

- “Start” and “End” parts, which are placed at the start and the end of the machine sequence (2.A).
- 5 Shape parts, which change the shape of the candy (2.B).
- 4 Pattern parts, which add patterns to the candy (2.C).
- 12 Color parts, which change the color of the candy (2.D).

Each Order card shows a base material (start) and a requested candy (end)! The color of the wall-mounted order indicates the difficulty (white=easy, blue=medium, red=hard). In the beginning of the game, you can decide if you will play with all the cards or only with those of a specific difficulty.

To solve the puzzle, you must attach all the Factory cards correctly, ensuring that the floor is on the bottom of each card (3.1). By following the actions shown on each card, the base material should transform into the requested candy (3.2). There are many possible solutions for each card, and the order of the machine parts can vary.

Keep in mind that some shape or color changes might require more than one step. For example, to go from circle to rectangle, you should do round → triangle, triangle → rectangle. Similarly, to go for example from blue to orange you might need to do blue → pink, pink → green, green → orange.

The first player to succeed in forming the correct sequence of machine parts, wins the Order card. When you declare that the puzzle is solved, the other player should verify that the sequence of machine parts is correct to confirm the win. If both of you solve the puzzle at the same time, the winner is the player who used the fewest Factory cards. If you both used the same number of cards, the Order card is put on hold and it is awarded to the player who wins the next card. When all the cards are used, the player with the most collected cards wins! The game can also be played solo.



Εργαστάσιο Ζαχαρωτών

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 2 Σετ Καρτών Εργοστασίου, 80 Κάρτες Παραγγελιών

ΟΔΗΓΙΕΣ: Για να στηθεί το παιχνίδι, ο κάθε παίκτης παίρνει μπροστά του από ένα Σετ Καρτών Εργοστασίου. Με την σειρά ο κάθε παίκτης ανοίγει μία κάρτα Παραγγελίας και προσπαθείτε ταυτόχρονα με τον αντίπαλό σας να φτιάξετε την παραγγελία (να λύσετε την πρόκληση), τοποθετώντας τις σωστές Κάρτες Εργοστασίου στην σωστή σειρά, δημιουργώντας μία Ζαχαρωτομηχανή!

Κάθε σετ Εργοστασίου περιλαμβάνει διάφορα ‘εξαρτήματα’ κι η ομαδοποίησή τους μπορεί να βοηθήσει στην διευκόλυνση της επίλυσης:

- 2 εξαρτήματα Αφητηρίας-Τέλους, που τοποθετούνται στην αρχή και το τέλος της μηχανής (2.A)
- 5 εξαρτήματα αλλαγής σχήματος (2.B)
- 4 εξαρτήματα προσθήκης σχεδίου (2. C)
- 12 εξαρτήματα αλλαγής χρώματος (2.D).

Κάθε Κάρτα Παραγγελίας δείχνει την πρώτη ύλη (αρχή) και το ζητούμενο ζαχαρωτό (τέλος)! Το χρώμα στο επάνω μέρος των καρτών Παραγγέλων προσδιορίζει το επίπεδο της δυσκολίας (άσπρο=εύκολο, μπλε=μέτριο, κόκκινο=δυσκόλο).

Για να λύσετε μία πρόκληση, πρέπει οι Κάρτες Εργοστασίου να κουμπώνουν μεταξύ τους σωστά, με το πάτωμα πάντα στην κάτω πλευρά (3.1) και με βάση την σειρά των αλλαγών που περιγράφουν, η αρχική ύλη να καταλήγει στο ζητούμενο ζαχαρωτό (3.2). Υπάρχουν πολλές πιθανές λύσεις για κάθε κάρτα και η σειρά των εξαρτημάτων μπορεί να είναι οποιαδήποτε.

Επισημαίνεται ότι για κάποιες αλλαγές σχήματος ή χρώματος μπορεί να χρειάζονται παραπάνω από ένα εξαρτήματα. Για παράδειγμα, για να πάτε από τον κύκλο στο τετράγωνο, μπορεί να χρειαστεί να εκτελέσετε τις ακόλουθες μετατροπές: κύκλος → τρίγωνο, τρίγωνο → τετράγωνο. Αντίστοιχα, για γίνει το μπλε πορτοκαλί, μπορεί να χρειαστούν οι μετατροπές: μπλε → ροζ, ροζ → πράσινο, πράσινο → πορτοκαλί.

Ο πρώτος που θα λύσει την πρόκληση, κερδίζει την κάρτα. Όταν ένας παίκτης δηλώσει ότι έχει λύσει την πρόκληση, ο άλλος παίκτης πρέπει να ελέγξει τη μηχανή, για να επιβεβαιώσει τη νίκη. Αν και οι δύο λύσετε ταυτόχρονα την πρόκληση, νικητής είναι αυτός που χρησιμοποίησε τις λιγότερες κάρτες Εργοστασίου. Αν χρησιμοποιήσατε τον ίδιο αριθμό, η κάρτα μένει στην άκρη μέχρι να την πάρει ο παίκτης που θα κερδίσει την επόμενη πρόκληση. Όταν τελειώσουν όλες οι κάρτες, νικητής είναι αυτός που έχει κερδίσει τις περισσότερες κάρτες! Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και από έναν παίκτη.



SPIELANLEITUNG: Jeder Spieler nimmt sich ein Factory-Karten-Set. Im Wechsel zieht du eine Auftragskarte, und ihr versucht, den Auftrag (das Rätsel) zu lösen, indem ihr die richtigen Factory-Karten in der korrekten Reihenfolge anordnet und eine Süßigkeiten-Maschine baut!

Jedes Factory-Karten-Set enthält verschiedene Teile, wie im Folgenden beschrieben (3). Es kann hilfreich sein, diese Teile zu gruppieren, um das Rätsel zu lösen:

- „Start“- und „Ende“-Teile, die am Anfang bzw. Ende der Maschinen-Reihenfolge platziert werden (2.A).
- 5 Form-Teile, die die Form der Süßigkeit verändern (2.B).
- 4 Muster-Teile, die der Süßigkeit ein Muster verleihen (2.C).
- 12 Farb-Teile, die die Farbe der Süßigkeit verändern (2.D).

Jede Auftragskarte zeigt ein Grundmaterial (Start) und die gewünschte Süßigkeit (Ende)! Die Farbe des an der Wand angebrachten Auftrags gibt den Schwierigkeitsgrad an (weiss = leicht, blau = mittel, rot = schwer). Zu Beginn des Spiels könnt ihr entscheiden, ob ihr mit allen Karten oder nur mit Karten eines bestimmten Schwierigkeitsgrads spielt.

Um das Rätsel zu lösen, musst du alle Factory-Karten korrekt anordnen und darauf achten, dass die Unterseite (der Boden) jeder Karte nach unten zeigt (3.1). Indem du die auf jeder Karte angegebenen Aktionen befolgst, sollte sich das Grundmaterial in die gewünschte Süßigkeit verwandeln (3.2). Für jede Karte gibt es zahlreiche Lösungsmöglichkeiten, und die Reihenfolge der Maschinenteile kann variieren.

Bedenke, dass manche Form- oder Farbwechsel mehr als einen Schritt erfordern können. Zum Beispiel, um von einem Kreis zu einem Rechteck zu gelangen, solltest du zuerst von rund → dreieckig und dann von dreieckig → rechteckig wechseln. Ähnlich verhält es sich beim Wechsel von Blau zu Orange – eventuell musst du von Blau → Pink, von Pink → Grün und von Grün → Orange wechseln.

Der erste Spieler, der die korrekte Reihenfolge der Maschinenteile bildet, gewinnt die Auftragskarte. Verkündest du, dass das Rätsel gelöst ist, muss dein Gegner überprüfen, ob die Reihenfolge korrekt ist. Löst ihr das Rätsel gleichzeitig, gewinnt der Spieler, der die wenigsten Factory-Karten verwendet hat. Solltet ihr beide gleich viele Karten genutzt haben, wird die Auftragskarte zurückgelegt und der nächste Gewinn entscheidet. Wenn alle Karten gespielt sind, gewinnt der Spieler mit den meisten gesammelten Auftragskarten! Das Spiel kann auch alleine gespielt werden.



CÓMO SE JUEGA: Cada jugador recibe un conjunto de cartas de Fábrica. Por turnos, abren una carta de Pedido y ambos intentan completar el pedido (resolver el rompecabezas) colocando las cartas de Fábrica correctas en la secuencia correcta y construyendo una máquina para hacer dulces.

Cada conjunto de Fábrica incluye varias partes, como se describe a continuación (3), y agruparlas puede ayudar a resolver el rompecabezas:

- Partes de “Inicio” y “Fin”, que se colocan al principio y al final de la secuencia de la máquina (2.A).
- 5 Partes de forma, que cambian la forma del dulce (2.B).
- 4 Partes de patrón, que agregan patrones al dulce (2.C).
- 12 Partes de color, que cambian el color del dulce (2.D).

Cada carta de Orden muestra un material base (inicio) y un dulce solicitado (fin). El color de la orden montada en la pared indica la dificultad (blanco=fácil, azul=medio, rojo=difícil). Al principio del juego, puedes decidir si jugarás con todas las cartas o solo con las de una dificultad específica.

Para resolver el rompecabezas, debes colocar todas las cartas de Fábrica correctamente, asegurándote de que el suelo esté en la parte inferior de cada carta (3.1). Siguiendo las acciones que se muestran en cada carta, el material base debería transformarse en el dulce solicitado (3.2). Hay muchas soluciones posibles para cada carta, y el orden de las partes de la máquina puede variar.

Ten en cuenta que algunos cambios de forma o color pueden requerir más de un paso. Por ejemplo, para pasar de un círculo a un rectángulo, debes hacer redondo → triángulo, triángulo → rectángulo. De manera similar, para pasar, por ejemplo, de azul a naranja, es posible que debas hacer azul → rosa, rosa → verde, verde → naranja.

El primer jugador que logre formar la secuencia correcta de partes de la máquina, gana la carta de Orden. Cuando declares que el rompecabezas está resuelto, el otro jugador debe verificar que la secuencia de partes de la máquina sea correcta para confirmar la victoria. Si ambos resuelven el rompecabezas al mismo tiempo, el ganador es el jugador que haya usado menos cartas de Fábrica. Si ambos usaron la misma cantidad de cartas, la carta de Orden se pone en espera y se otorga al jugador que gane la siguiente carta. Cuando se usan todas las cartas, ¡el jugador con más cartas recolectadas gana! El juego también se puede jugar en solitario.



Fabrique de bonbons

CONTENU (1): 2 jeux de carte d'usine, 80 cartes de commande

COMMENT JOUER: Chaque joueur prend un jeu de cartes d'usine. A tour de rôle, vous prenez une carte de commande et vous essayez tous les deux de compléter la commande (résoudre le défi) en plaçant les bonnes cartes usine dans le bon ordre et en construisant une machine à fabriquer des bonbons.

Chaque ensemble d'usine comprend différentes pièces de fabrication, comme décrite ci-dessous. Les regroupés peuvent aider à résoudre le puzzle :

- Pièces « Début » et « Fin », qui sont placées au début et à la fin de la séquence machine (fig2.A)
- 5 Pièces de forme qui modifient la forme du bonbon (fig.2.B).
- 4 Pièces de motifs, qui ajoutent des motifs aux bonbons (fig.2.C)
- 12 pièces colorées, qui changent la couleur du bonbon (fig.2.D).

Chaque carte de commande indique un matériel de base (début) et un bonbon demandé (fin) ! La couleur de la carte de commande affichée au mur indique la difficulté (blanc = facile, bleu = moyen, rouge = difficile). Au début du jeu, vous pouvez décider si vous jouerez avec toutes les cartes ou seulement avec celles d'une difficulté spécifique.

Pour résoudre le défi, vous devez attacher correctement toutes les cartes usine, en veillant à ce que le sol soit au bas de chaque carte (fig. 3.1). En suivant les actions indiquées sur chaque carte, le matériel de base devrait se transformer en bonbon demandé (fig.3.2). Il existe de nombreuses solutions possibles pour chaque carte, et l'ordre des pièces de la machine peut varier.

Gardez à l'esprit que certains changements de forme ou de couleur peuvent nécessiter plus d'une étape. Par exemple, passer du cercle à un rectangle, vous devez faire rond → triangle, triangle → rectangle. Similaire, pour passer du bleu à l'orange, vous devez faire du bleu → rose, rose → vert, vert → orange.

Le premier joueur à réussir à former la séquence correcte des pièces de la machine remporte la carte de commande. Lorsque vous déclarez que le défi est résolu, l'autre joueur doit vérifier que la séquence des pièces de la machine est correcte pour confirmer la victoire. Si vous résolvez tous les deux le puzzle en même temps, le gagnant est le joueur qui a utilisé le moins de cartes usine. Si vous avez tous les deux utilisé le même nombre de cartes, la carte de commande est mise en attente et elle est attribuée au joueur qui remporte la carte suivante. Lorsque toutes les cartes sont utilisées, le joueur avec le plus de cartes collectées gagne! Le jeu peut également se jouer en solo.



Fabbrica di caramelle

CONTENU (1): 2 set di carte Fabbrica, 80 carte Ordine

COME SI GIOCA: Ogni giocatore prende un set di carte Fabbrica. A turno, si scopre una carta Ordine e entrambi i giocatori devono cercare di completare l'ordine (risolvere il puzzle) posizionando le carte Fabbrica nell'ordine corretto per costruire una macchina per la produzione di caramelle!

Ogni set Fabbrica include varie parti, come descritto di seguito, e raggrupparle può aiutare a risolvere il puzzle:

- Parti "Inizio" e "Fine", che vengono posizionate all'inizio e alla fine della sequenza della macchina (2.A).
- 5 parti Forma, che cambiano la forma della caramella (2.B).
- 4 parti Motivo, che aggiungono motivi decorativi alla caramella (2.C).
- 12 parti Colore, che cambiano il colore della caramella (2.D).

Ogni carta Ordine mostra un materiale di base (inizio) e una caramella richiesta (fine). Il colore dell'ordine montato a parete indica la difficoltà (bianco = facile, blu = medio, rosso = difficile). All'inizio del gioco, potete decidere se giocare con tutte le carte o solo con quelle di una specifica difficoltà.

Per risolvere il puzzle, devi collegare correttamente tutte le carte Fabbrica, assicurandoti che il pavimento sia in basso su ogni carta (3.1). Seguendo le azioni indicate su ogni carta, il materiale di base dovrebbe trasformarsi nella caramella richiesta (3.2). Esistono molte soluzioni possibili per ogni carta, e l'ordine delle parti della macchina può variare.

Tieni presente che alcuni cambiamenti di forma o colore potrebbero richiedere più passaggi. Ad esempio, per passare da un cerchio a un rettangolo, devi eseguire: cerchio → triangolo, triangolo → rettangolo. Allo stesso modo, per cambiare colore da blu a arancione, potresti dover seguire questi passaggi: blu → rosa, rosa → verde, verde → arancione.

Il primo giocatore a completare correttamente la sequenza di parti della macchina vince la carta Ordine. Quando un giocatore dichiara di aver risolto il puzzle, l'altro deve verificare che la sequenza sia corretta per confermare la vittoria. Se entrambi completano il puzzle contemporaneamente, vince il giocatore che ha utilizzato il minor numero di carte Fabbrica. Se entrambi hanno usato lo stesso numero di carte, la carta Ordine viene messa in sospeso e assegnata a chi vince la sfida successiva. Quando tutte le carte sono state usate, il giocatore con più carte vinte è il vincitore! Il gioco può essere giocato anche in solitaria.



Fabryka Słodczyń ZAWARTOŚĆ

(1): 2 zestawy kart Fabryki, 80 kart zamówień

JAK GRAĆ: Każdy gracz bierze zestaw kart Fabryki. Na zmianę odkrywając kartę Zamówienia i wszyscy starają się zrealizować zamówienie (rozwiązać famięłkówkę), układając odpowiednie karty Fabryki we właściwej kolejności, aby zbudować maszynę do produkcji cukierków!

Każdy zestaw Fabryki zawiera różne elementy, opisane poniżej (3), a ich grupowanie może pomóc w rozwiązywaniu famięłkówki:

- Części „Start” i „Koniec”, które umieszczają się na początku i końcu sekwencji maszyny (2.A).
- 5 części Kształtu, które zmieniają kształt cukierka (2.B).
- 4 części Wzoru, które dodają wzory na cukierku (2.C).
- 12 części Koloru, które zmieniają kolor cukierka (2.D).

Każda karta Zamówienia pokazuje materiał bazowy (start) oraz zamówiony cukierek (koniec)! Kolor zamówienia umieszczonego na ścianie wskazuje poziom trudności (biały = łatwy, niebieski = średni, czerwony = trudny). Na początku gry możecie zdecydować, czy będziecie grać ze wszystkimi kartami, czy tylko z tymi o wybranym poziomie trudności.

Aby rozwiązać famięłkówkę, musisz poprawnie połączyć wszystkie karty Fabryki, upewniając się, że podłoga znajduje się na dole każdej karty (3.1). Postępując zgodnie z działaniami przedstawionymi na kartach, materiał bazowy powinien przekształcić się w zamówiony cukierek (3.2). Dla każdej karty istnieje wiele możliwych rozwiązań, a kolejność elementów maszyny może się różnić.

Pamiętaj, że niektóre zmiany kształtu lub koloru mogą wymagać więcej niż jednego kroku. Na przykład, aby zmienić kształt z koła na prostokąt, należy przejść przez kolejne etapy: koło → trójkąt, trójkąt → prostokąt. Podobnie, aby zmienić kolor z niebieskiego na pomarańczowy, może być konieczne przejście przez następujące etapy: niebieski → różowy, różowy → zielony, zielony → pomarańczowy.

Pierwszy gracz, który poprawnie ułoży sekwencję części maszyny, wygrywa kartę Zamówienia. Po ogłoszeniu rozwiązania famięłkówki drugi gracz powinien zweryfikować poprawność sekwencji, aby potwierdzić wygraną. Jeśli oboje rozwiązują famięłkówkę jednocześnie, zwycięża osoba, która użyła mniejszej liczby kart Fabryki. Jeśli oboje użyli tej samej liczby kart, karta Zamówienia zostaje wstrzymana i zostanie przyznana graczowi, który wygra kolejną kartę. Gdy wszystkie karty zostaną wykorzystane, wygrywa gracz, który zebrał ich najwięcej! Gra może być również rozgrywana solo.



Fabrica de bomboane

CONTINUT

(1): 2 seturi de cărți fabrică (fiecare set conține 23 de cărți), 80 de cărți cu comenzi

CUM SE JOACĂ: Fiecare jucător ia un set de cărți fabrică. Pe rând, jucătorii întorc o carte comandă și încearcă să îndeplinească comanda (să rezolve puzzle-ul) plasând corect cărțile fabrică în secvența corectă și construind o mașină de făcut bomboane!

Fiecare set de cărți fabrică include diverse piese, așa cum este descris mai jos, iar gruparea acestora poate ajuta la rezolvarea puzzle-ului:

- Piese „Început” și „Sfârșit”, care sunt plasate la începutul și la sfârșitul secvenței mașinii (2.A).
- 5 piese Formă, care schimbă forma bomboanei (2.B).
- 4 piese Model, care adaugă modele bomboanei (2.C).
- 12 piese Culoare, care schimbă culoarea bomboanei (2.D).

Fiecare carte comandă arată un material de bază (început) și o bomboană finalizată (sfârșit)! Culoarea comenzii montate pe perete indică dificultatea (alb=usor, albastru=mediu, roșu=dificil). La începutul jocului, jucătorii pot decide dacă vor juca cu toate cărțile sau doar cu cele de o anumită dificultate.

Pentru a rezolva puzzle-ul, trebuie să atăseze corect toate cărțile fabrică, asigurându-se că partea cu banda maro (podeaua) este întotdeauna în partea de jos a fiecărei cărți (3.1). Urmând acțiunile afișate pe fiecare carte, materialul de bază trebuie să se transforme în bomboana (3.2). Există mai multe soluții posibile pentru fiecare carte, iar ordinea pieselor mașinii poate varia.

Rețineți că unele modificări de formă sau culoare ar putea necesita mai mulți pași. De exemplu, pentru a trece de la cerc la dreptunghi, ar trebui să faceți cerc → triunghi, triunghi → dreptunghi. În mod similar, pentru a trece, de exemplu, de la albastru la portocaliu, ar putea fi necesar să faceți albastru → roz, roz → verde, verde → portocaliu.

Primul jucător care reușește să formeze secvența corectă a pieselor mașinii câștigă cartea comandă. Când un jucător anunță că a rezolvat puzzle-ul, celălalt jucător trebuie să verifice dacă secvența pieselor mașinii este corectă pentru a confirma câștigul. Dacă ambii jucători rezolvă puzzle-ul în același timp, câștigătorul este jucătorul care a folosit cele mai puține cărți fabrică. Dacă au folosit amândoi același număr de cărți, cartea comandă este pusă deoparte și este acordată jucătorului care câștigă următoarea carte. Când toate cărțile sunt folosite, jucătorul cu cele mai multe cărți adunate câștigă! Jocul poate fi jucat și de un singur jucător.



Snoepfabriek INHOUD

(1): 2 Factory kaarten sets, 80 Order Kaarten

HOE TE SPELEN: Elke speler neemt een Factory cards set. Om de beurt open je een Order card en probeer je de order te voltooien (de puzzel op te lossen) door de juiste Factory cards in de juiste volgorde te plaatsen en een snoepmachine te bouwen!

Elke Factory set bevat verschillende onderdelen, zoals hieronder beschreven (3), en het groeperen ervan kan helpen bij het oplossen van de puzzel:

- "Start" en "Einde" onderdelen, die aan het begin en einde van de machinesequentie worden geplaatst (2.A).
- 5 Vormonderdelen, die de vorm van het snoep veranderen (2.B).
- 4 Patroononderdelen, die patronen aan het snoep toevoegen (2.C).
- 12 Kleuronderdelen, die de kleur van het snoep veranderen (2.D).

Elke Order-kaart toont een basismateriaal (start) en een gevraagd snoepje (einde)! De kleur van de aan de muur bevestigde order geeft de moeilijkheidsgraad aan (wit = gemakkelijk, blauw = gemiddeld, rood = moeilijk). Aan het begin van het spel kun je beslissen of je met alle kaarten speelt of alleen met die van een specifieke moeilijkheidsgraad.

Om de puzzel op te lossen, moet je alle Factory-kaarten correct bevestigen, waarbij je ervoor zorgt dat de vloer zich onderaan elke kaart bevindt (3.1). Door de acties op elke kaart te volgen, zou het basismateriaal moeten transformeren in het gevraagde snoepje (3.2). Er zijn veel mogelijke oplossingen voor elke kaart en de volgorde van de machineonderdelen kan variëren.

Houd er rekening mee dat sommige vorm- of kleurveranderingen meer dan één stap vereisen. Om bijvoorbeeld van cirkel naar rechthoek te gaan, moet je rond → driehoek, driehoek → rechthoek doen. Om bijvoorbeeld van blauw naar oranje te gaan, moet je blauw → roze, roze → groen, groen → oranje doen.

De eerste speler die erin slaagt de juiste volgorde van machineonderdelen te vormen, wint de Order-kaart. Wanneer je verklaart dat de puzzel is opgelost, moet de andere speler verifiëren dat de volgorde van machineonderdelen correct is om de winst te bevestigen. Als jullie beiden de puzzel tegelijkertijd oplossen, is de winnaar de speler die de minste Factory-kaarten heeft gebruikt. Als jullie beiden hetzelfde aantal kaarten hebben gebruikt, wordt de Order-kaart vastgehouden en wordt deze toegekend aan de speler die de volgende kaart wint. Wanneer alle kaarten zijn gebruikt, wint de speler met de meeste verzamelde kaarten! Het spel kan ook solo worden gespeeld.



Fábrica de Doces

CONTEÚDOS (1): 2 conjuntos de Cartas de Fábrica, 80 Cartas de Pedido

COMO JOGAR: Cada jogador pega um conjunto de Cartas de Fábrica. Alternadamente, vocês abrem uma Carta de Pedido, e ambos tentam completar o pedido (resolver o puzzle) colocando as Cartas de Fábrica corretas na sequência certa e construindo uma máquina de fazer doces!

Cada conjunto de Fábrica inclui várias partes, conforme descrito abaixo, e agrupá-las pode ajudar a resolver o puzzle:

- Partes de "Início" e "Fim", que são colocadas no início e no fim da sequência da máquina (2.A).
- 5 partes de Forma, que mudam a forma do doce (2.B).
- 4 partes de Padrão, que adicionam padrões ao doce (2.C).
- 12 partes de Cor, que mudam a cor do doce (2.D).

Cada Carta de Pedido mostra um material de base (início) e um doce solicitado (fim)! A cor da ordem fixada na parede indica a dificuldade (branco=fácil, azul=médio, vermelho=difícil). No início do jogo, vocês podem decidir se jogarão com todas as cartas ou apenas com aquelas de uma dificuldade específica.

Para resolver o puzzle, você deve anexar todas as Cartas de Fábrica corretamente, garantindo que o chão esteja na parte inferior de cada carta (3.1). Seguindo as ações mostradas em cada carta, o material de base deve transformar-se no doce solicitado (3.2). Existem muitas soluções possíveis para cada carta, e a ordem das partes da máquina pode variar.

Tenha em mente que algumas mudanças de forma ou cor podem requerer mais de um passo. Por exemplo, para passar de círculo para retângulo, você deve fazer redondo → triângulo, triângulo → retângulo. Da mesma forma, para passar de azul para laranja, você pode precisar fazer azul → rosa, rosa → verde, verde → laranja.

O primeiro jogador a conseguir formar a sequência correta de partes da máquina ganha a Carta de Pedido. Quando um jogador declarar que o puzzle está resolvido, o outro jogador deve verificar que a sequência de partes da máquina está correta para confirmar a vitória. Se ambos resolverem o puzzle ao mesmo tempo, o vencedor é o jogador que usou o menor número de Cartas de Fábrica. Se ambos usarem o mesmo número de cartas, a Carta de Pedido fica em espera e é concedida ao jogador que ganhar a próxima carta. Quando todas as cartas forem usadas, o jogador com mais cartas coletadas vence! O jogo também pode ser jogado sozinho.



Cukorkagvár társasjáték

TARTALOM (1): 2 gyárkártya készlet, 80 rendeléskártya

JÁTÉKSZABÁLY: Mindkét játékos magához vesz egy gyárkártya készletet. A játék során minden körben megpróbálkozik megoldani egy-egy rendeléskártyán lévő feladványt úgy, hogy a megfelelő gyárkártyák lehelyezésével megépítik a cukorkát gyártó gépsorotokat.

Minden gyárkártya készlet több típusú lapból áll (3), ezeket érdemes csoportosítani magatok elé tenni, mert így könnyebb kiválasztani közülük a megfelelő lapokat:

- A Start és a Kész kártyákat a gyártósor elejére és végére kell helyezni. (2.A)
- 5 Formázó kártya, ezek megváltoztatják a cukorka alakját. (2.B)
- 4 Mintázó kártya, ezek mintákat nyomnak a cukorkára. (2.C)
- 12 Színező kártya, ezek megváltoztatják a cukorka színét (2.D).

Minden rendeléskártya egy alapanyagot (start) és egy megrendelt cukorkát (kész) mutat! A falon látható rendelés színe jelzi a feladvány nehézségét (fehér=könnyű, kék=közepes, piros=nehéz). A játék elején eldönthetitek, hogy az összes kártyával játsztok-e, vagy csak bizonyos nehézségi szintűekkel.

A feladvány megoldásához helyesen kell csatlakoztatni az összes gyárkártyát, úgyelve arra, hogy a padló mindig a kártyák alján legyen (3.1). Az egyes gyárkártyákon végrehajtott lépésekkel az alapanyagok át kell alakulnia a megrendelt cukorkává (3.2). Minden rendelésre több lehetséges megoldás létezik, így a gyárkártyák többféle sorrendben is követhetnek egymást.

Ne feledd, hogy bizonyos alak- vagy színváltoztatások több lépést is igényelhetnek. Például, ha körből téglalapot szeretnél csinálni, akkor a következő lépéseket kell megtenned: körből háromszög, majd háromszögből téglalap. Hasonlóképpen, ha például kékről narancssárgára szeretnél váltani, akkor a következő lépéseket kell követned: kékből rózsaszín, rózsaszínből zöld, zöldből narancssárga.

Az a játékos nyeri el az aktuális rendeléskártyát, aki először sikeresen összeállítja a helyes gyárkártya-sorrendet. Amikor bejelentet, hogy megvan a megoldás, a másik játékosnak ellenőriznie kell, hogy helyesen és szabályosan állítottad-e össze a gépsorodat. Ha mindketten egyszerre oldjátok meg a rejtvényt, az nyer, aki kevesebb gyárkártyát használt. Ha mindkettőt ugyanannyi kártyát használtak, tegyétek félre a rendeléskártyát, és azt a következő kártyát megnyerő játékos kapja meg. Amikor az összes kártyát felhasználjátok, az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze! A játék egyedül is játszható. Jó szórakozást!



"מפעל הממתקים" (2 עד משתתפים)

תכולה (איור 1)

- * 2 סטים של חלקי מכונה (23 חלקים מכל צבע).
- * 80 כרטיסי הזמנה
- * הוראות המשחק

איך משחקים?

כל שחקן לוקח סט של חלקי מכונה, כחולים או ירוקים. כל שחקן בתור פותח כרטיס הזמנה, ושני השחקנים מנסים להשלים את ההזמנה (לפתור את הפאזל) על ידי הנחת חלקי המכונה הנכונים בסדר הנכון ובבית מכונה לייצור ממתקים!

כל סט של חלקי מכונה כולל סוגים שונים, כפי שמתואר מטה, וחיובר שלהם יחד יסייע בפתרון הפאזל:

- * חלקי "התחלה" ו-"סיום", שמיניחים בתחילת ובסוף המכונה (איור 1.A)
- * 5 חלקי צורה, שמשנים את צורת הממתק (איור 2.B)
- * 4 חלקי הדפס, שמוסיפים דפוסים לממתק (איור 2.C)
- * 12 חלקי צבע, שמשנים את צבע הממתק (איור 2.D)

כל כרטיס הזמנה מציג את חומר הבסיס ממנו נדרש להתחיל (התחלה) והתוצר הסופי (סיום). צבע הלוח בחלק העליון של כרטיס ההזמנה, מייצג את דרגת הקושי (לבן = קל, כחול = בינוני, אדום = קשה).

בתחילת המשחק, השחקנים יכולים להחליט אם לשחק עם כל הכרטיסים או רק עם כרטיסים ברמת קושי מסוימת.

כדי לפתור את הפאזל, עליכם לחבר את חלקי המכונה בצורה נכונה, ולהקיפו שרצפת הייצור תמיד תהיה בתחתית הכרטיס (איור 3.1). עליכם לעקוב אחרי הפעולות המוצגות על חלק המכונה, כך שהחומר הבסיסי ייפול למתקן הסופי (איור 3.2). ישנן הרבה אפשרויות פתרון לכל כרטיס הזמנה, והסדר של חלקי המכונה יכולים להשתנות.

זכרו כי שינויים בצורה או בצבע עשויים לדרוש יותר משלב אחד. לדוגמה, כדי לעבור מציור לריבוע, עליכם לעבור מציור ← משולש, משולש ← ריבוע. כדי לעבור לדוגמה מכחול לכתום ייתכן ויהיה עליכם לעבור מכחול → ורוד, ורוד → ירוק, ירוק → כתום.

השחקן הראשון שמצליח לייצור את הרצף הנכון של חלקי המכונה זוכה בכרטיס ההזמנה. כאשר שחקן מציור שפותר את הפאזל, על השחקן השני לבדוק שרצף של חלקי המכונה נכון כדי לאשר את הניצחון. אם שני השחקנים פותרים את הפאזל בו זמנית, המנצח הוא השחקן שהשתמש בכמות הטנטה ביותר של חלקי מכונה. אם שני השחקנים השתמשו באותו מספר של חלקים, כרטיס ההזמנה מנחה בצד, וזוכה בו השחקן שינצח את האתגר הבא. כאשר כרטיס ההזמנה הסתיימו, השחקן שצבר את מידי כרטיסי ההזמנה מנצח!

ניתן לשחק את המשחק גם לבד (ולא בתחרות) במשחק ואתגר יחידני.

i FOR MORE INFORMATION

