

4+

# SVOORDINES

## IN A CAN

### Instructions Manual

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

EN

EL

DE

FR

IT

PL

RO

KA

HE

BG



SVOORA®

#12520

1



x4



x4



x130

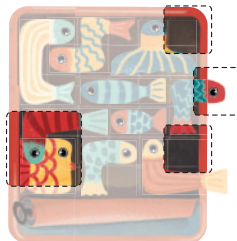


x20



~15-30'

2



EN

**CONTENTS (1):** 4 Magnetic Player 'Can' Boards, 4 Sets of Magnetic Svoordines, 130 Puzzle Cards

**HOW TO PLAY:** Each player takes one magnetic board and a set of Svoordines. By taking turns, a player opens a puzzle card (yellow side) and all players at the same time try to solve the puzzle by placing the right fishes in the depicted positions in their can and then fill in the blank cells with the remaining ones. To successfully solve the puzzle, there should be no empty cells, all the fish should be within the cells and the fishes should not overlap one another (2). The first player that succeeds, wins the card. If two or more players solve the puzzle at the same time, the card is put on hold and is taken by the player that wins the next challenge.

When the cards finish, the player with the most collected cards wins! The game can be also played by one player. Each card has a yellow side with the puzzle and a red side with one possible solution. The winning positioning of each puzzle doesn't need to be same as the suggested one, depicted on the red side, as long as it follows the rules.

EL

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1):** 4 Μαγνητικές 'Κονσέρβες', 4 Σετ Μαγνητικών Ψαριών, 130 Κάρτες Προκλήσεων

**ΟΔΗΓΙΕΣ:** Κάθε παίκτης παίρνει από μία κονσέρβα κι ένα σετ ψαριών. Με τη σειρά, ανοίγει ένας παίκτης μία κάρτα πρόκλησης και ταυτόχρονα όλοι οι παίκτες προσπαθούν να λύσουν τον γρίφο, τοποθετώντας τα σωστά ψάρια στις εικονιζόμενες θέσεις τους μέσα στην κονσέρβα και στη

συνέχεια καλύπτοντας τα κενά κελιά με τα ψάρια που περισσεύουν. Για να λυθεί επιτυχώς ένας γρίφος, πρέπει να μην υπάρχουν άδεια κελιά, όλα τα ψάρια να είναι εντός των κελιών και να μην υπάρχουν ψάρια που να επικαλύπτουν το ένα το άλλο (2). Ο παίκτης που θα λύσει πρώτος τον γρίφο κερδίζει την κάρτα. Αν δύο οι περισσότεροι παίκτες λύσουν ταυτόχρονα τον γρίφο, η κάρτα μένει στην άκρη μέχρι να την πάρει ο παίκτης που θα κερδίσει τον επόμενο γρίφο.

Όταν όλες οι κάρτες τελειώσουν, νικητής είναι αυτός που έχει τις περισσότερες κάρτες! Η κάθε κάρτα έχει μία κίτρινη όψη με τον γρίφο και μία κόκκινη όψη με μία προτεινόμενη λύση. Η επίλυση κάθε γρίφου δεν χρειάζεται να συμπίπτει με την προτεινόμενη λύση, αρκεί να ακολουθεί τους κανόνες.

DE

**INHALT (1):** 4 magnetische Spielbretter, 4 Sätze magnetische Svoordines, 130 Puzzlekarten

**SPIELANLEITUNG:** Jeder Spieler nimmt sich eine Magnettafel und einen Satz Svoordines. Der Reihe nach deckt ein Spieler eine Rätselkarte (gelbe Seite) auf und alle Spieler versuchen gleichzeitig, das Rätsel zu lösen, indem sie die richtigen Fische an den abgebildeten Positionen in ihre Dose setzen und dann die leeren Felder mit den restlichen füllen. Um das Rätsel erfolgreich zu lösen, sollten keine leeren Zellen vorhanden sein, alle Fische sollten sich innerhalb der Zellen befinden und die Fische sollten sich nicht überlappen (2). Der erste Spieler, dem es gelingt, gewinnt die Karte. Wenn zwei oder mehr Spieler das Rätsel gleichzeitig lösen, wird die Karte auf Eis gelegt und von dem Spieler genommen, der die nächste

Wenn die Karten aufgebraucht sind, gewinnt der Spieler mit den meisten gesammelten Karten! Das Spiel kann auch von einem Spieler gespielt werden. Jede Karte hat eine gelbe Seite mit dem Rätsel und eine rote Seite mit einer möglichen Lösung. Die Gewinnposition jedes Puzzles muss nicht der vorgeschlagenen entsprechen, die auf der roten Seite dargestellt ist, solange sie den Regeln entspricht.

**FR**

**CONTENU (1):** 4 plateaux magnétiques ‘Canne’, 4 jeux de Svoordines magnétiques, 130 cartes de casse-tête

**COMMENT JOUER:** Chaque joueur prend un plateau magnétique et un ensemble de Svoordines. A tour de rôle, un joueur ouvre une carte casse-tête (côté jaune) et tous les joueurs, en même temps, essaient de résoudre le casse-tête en plaçant les bons poissons dans les positions représentées dans leur boîte, puis remplissent les cases vides avec les autres. Pour résoudre avec succès le casse-tête, il ne doit plus y avoir de cases vides, tous les poissons doivent être à l’intérieur des cases et les poissons ne doivent pas se chevaucher (2). Le premier joueur qui réussit gagne la carte. Si deux joueurs ou plus résolvent le casse-tête en même temps, la carte est mise en attente et est prise par le joueur qui remporte le défi suivant.

Lorsque les cartes sont terminées, le joueur qui a collecté le plus de cartes gagne! Le jeu peut également se jouer par un seul joueur. Chaque carte a un côté jaune avec le casse-tête et un côté rouge avec une solution possible. Le positionnement gagnant de chaque casse-tête n’a pas besoin d’être le même que celui suggéré et représenté sur le côté rouge, tant qu’il suit les règles c’est correct.

**IT**

**CONTENUTO (1):** 4 tavole di gioco magnetiche, 4 set di Svoordine magnetiche, 130 cards

**COME SI GIOCA:** ogni giocatore prende una tavola di gioco e un set di Svoordine. A turno, un giocatore gira una carta (faccia con bordo giallo in alto), e tutti i giocatori riproducono sulla propria tavola da gioco la combinazione indicata. Dopodiché ognuno cerca di riempire le caselle nere con le tessere rimaste. E’ sempre possibile riempire completamente la scacchiera (una possibile soluzione è indicata in figura), senza che le tessere si sovrappongano o escano dalla scacchiera. Il primo a completare il gioco prende la carta; se i giocatori terminano contemporaneamente, la carta viene trattenuta e attribuita a chi vince il turno successivo.

**PL**

**ZAWARTOŚĆ (1):** 4 magnetyczne plansze (Puzzki), 4 zestawy magnetycznych rybek Svoordinek, 130 kart z zagadkami.

**JAK GRAĆ:** Każdy gracz bierze jedną magnetyczną planszę i zestaw Svoordinek. Gracze na zmianę otwierają kartę z zagadką (żółta strona), a następnie wszyscy gracze jednocześnie starają się rozwiązać zagadkę, umieszczając odpowiednie rybki na swojej planszy-puszce zgodnie z układem na karcie, a następnie wypełniając puste pola pozostałymi rybkami. Aby pomyślnie rozwiązać zagadkę, nie można zostawić pustego pola, wszystkie rybki powinny być wewnątrz puzzki i nie powinny nakładać się na siebie (2). Pierwszy gracz, który pomyślnie rozwiąże zagadkę, zdobywa

Pierwszy gracz, który pomyślnie rozwiąże zagadkę, zdobywa kartę. Jeśli dwóch lub więcej graczy rozwiąże zagadkę w tym samym czasie, karta jest wstrzymana i zdobyta przez gracza, który wygra następnę wyzwanie. Gra kończy się, gdy skończą się karty z zadaniami. Wygrywa gracz, który zbierze największą ilość kart. Gra może być również rozgrywana przez jednego gracza.

Każda karta ma żółtą stronę z zagadką i czerwoną stronę z jednym możliwym rozwiązaniem. Zwycięska pozycja każdej zagadki nie musi być taka sama jak sugerowana na czerwonej stronie, o ile spełnia ona zasady gry.

**RO**

**CONȚINUT (1):** 4 Planșe magnetice „Conservă”, 4 Seturi de Svoordine magnetice, 130 Carduri cu provocări

**CUM SE JOACĂ:** Fiecare jucător ia o planșă magnetică și un set de Svoordine. Pe rând, unul din jucători afilează un card cu provocări (pe partea galbenă) și toți ceilalți jucători, în același timp, încearcă să rezolve provocarea amplasând peștii corecți în pozițiile ilustrate în conservă și să umple locurile rămase cu restul peștilor. Pentru a rezolva provocarea cu succes, toți peștii trebuie să fie pe poziție și să nu depășească conserva sau să fie puși unul peste celălalt (2). Primul jucător care va reuși să rezolve primul provocarea primește cartonașul. Dacă doi sau mai mulți jucători rezolvă provocarea în același timp, cardul este pus în așteptare și va fi luat de jucătorul care câștigă următoarea provocare.

Atunci când s-au terminat cardurile, jocul se termină și câștigă jucătorul cu cele mai multe carduri! Jocul poate fi de asemenea jucat de un singur jucător. Fiecare card are o parte galbenă cu provocarea și o parte roșie cu soluția. Poziționarea câștigătoare a peștilor pe cardul cu provocarea nu trebuie să fie aceeași cu cea sugerată, ilustrată pe partea roșie, atâta timp cât respectă regulile.

**BG**

**СЪДЪРЖАНИЕ (1):** 4 магнитни дъски „консерва”, 4 комплекта магнитни сардини, 130 карти-пъзел

**КАК СЕ ИГРАЕ:** Всеки играч взема една магнитна дъска и комплект сардини. Редувайки се, всеки играч на свой ред отваря карта с пъзел (жълтата страна) и всички играчи едновременно се опитват да наредят пъзела, като поставят правилните риби на зададените позиции в своята консервна кутия и след това попълват празните клетки с останалите риби. За да наредите успешно пъзела, не трябва да има празни клетки, всички риби трябва да са в клетките и рибите не трябва да се припокриват една друга (2). Първият играч, който успее, печели картата. Ако двама или повече играчи наредят пъзела едновременно, картата се задържа и се взема от играча, който печели следващото предизвикателство.

Когато картите свършат, играчът с най-много събрани карти печели! Играта може да се играе и от един играч. Всяка карта има жълта страна с пъзел и червена страна с едно възможно решение. Не е необходимо печелившото позициониране на всеки пъзел да е същото като предложеното, изобразено от червената страна, стига да следва правилата.

**מטרת המשחק:** למלא כמה שיותר פחיות שימורים בסרדינים.  
**המשחק מכיל (1):** 4 לוחות מגנטיים בצורת "פחיות שימורים", 4 סטים זהים של סרדינים מגנטיים ו 130 כרטיסיות משימה. התחלת המשחק: כל שחקן מקבל לוח מגנטי וסט זהה של סרדינים.

**מהלך המשחק:** בכל סיבוב, פותחים כרטיס משימה (בעל מסגרת צהובה). בשלב הראשון, כלל השחקנים מניחים את הסרדינים שלהם על פחיות השימורים האישיות כפי שמופיע בכרטיס המשימה. כעת מתחילה התחרות מי ימלא ראשון את פחיות השימורים שלו עם הסרדינים שנותרו בידו. כדי לפתור את האתגר בהצלחה, כלל הסרדינים אמורים להיות ממוקמים על גבי לוח פחיות השימורים, מבלי שיעלו אחד על השני ומבלי שיחרגו מגבולות הפחית (2), עד שכלל המשבצות בלוח מלאות. השחקן הראשון שמצליח לפתור את האתגר - זוכה בכרטיסיה.

\* אם שני שחקנים או יותר פותרים את האתגר בו-זמנית, הקלף נמצא ב"השהייה" ויזכה בו השחקן שיצליח לסיים ראשון בסיבוב הבא.  
 \* לכל קלף יש שני צדדים – צד "האתגר" בעל מסגרת צהובה. צד "הפתרון" בעל מסגרת אדומה, שמציע פיתרון אחד אפשרי. כך ניתן לשחק במשחק גם לבד.  
 לא חייבים לסדר את הסרדינים לפי הפיתרון המוצע בצד האדום, כל עוד הם מסודרים לפי הכללים.

**סיום המשחק:** המשחק מסתיים כאשר כל כרטיסיות המשחק נגמרו. השחקן שצבר את מספר הכרטיסיות הגבוה ביותר נמנצח!

**შემאלგენლობა (1):** 4 მაგნიტური 'Can'-ის ფორმის დაფა, 4 წყვილი მაგნიტური Svoordines-ების, 130 თავსატეხის ბარათი

**როგორ ვითאמאშით:** თითოეული მოთאמאშე იღებს თითო მაგნიტურ დაფას და Svoordines-ების კომპლექტს. მორიგეობით, მოთაמაშე სსნის თავსატეხის ბარათს (ყვითელ მზარეს) და ყველა მოთაמაშე ერთდროულად ცდილობს ამოხსნას თავსატეხის გამოსახულ პოზიციებზე სწორად თევზების მოთავსებით, შემდეგ კი შეავსოს ცარიელი უჯრედები. თავსატეხის წარმატებით გადასაჭრელად, არ უნდა იყოს ცარიელი უჯრედები, ყველა თევზი უნდა იყოს უჯრედში და თევზებმა არ უნდა გადაფარონ ერთმანეთი (2). პირველი მოთაמაშე, რომელიც წარმატებას მიაღწევს, იგებს ბარათს. თუ ორი ან მეტი მოთაמაშე ერთდროულად ამოხსნის თავსატეხს, ბარათს აიღებს ის მოთაמაშე, რომელიც მოიგებს შემდეგ დავალებას.

როდესაც კარტები დასრულდება, მოთაמაშე, რომელმაც შეეგროვა ყველაზე მეტი კარტი, იმარჯვებს! თამაში ასევე შეუძლია ერთ მოთაמაშეს. თითოეულ ბარათს აქვს ყვითელი მზარე თავსატეხით და წითელი მზარე ერთი შესაძლო გადაწყვეტი. თითოეული თავსატეხის მომგებიანი პოზიციონირება არ უნდა იყოს იგივე, რაც შემოთავაზებულს, რომელიც გამოსახულია წითელ მზარეს, თუ ის მიჰყვება წესებს.



**i FOR MORE INFORMATION**

