

6+

Fridge Raid

Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni
Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni - ინსტრუქციის სახელმძღვანელო
Инструкция за употреба - מדרך הוראות

EN

EL

DE

FR

IT

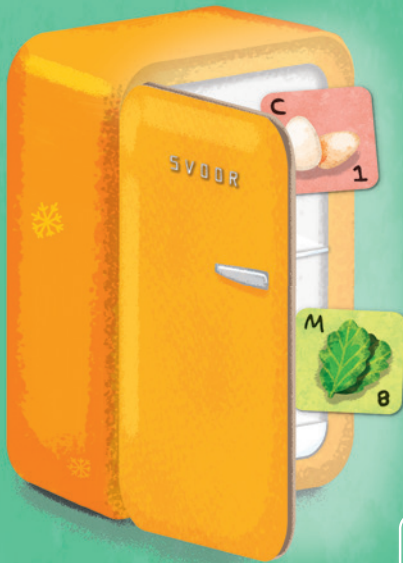
PL

RO

KA

HE

BG



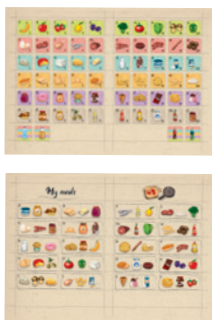
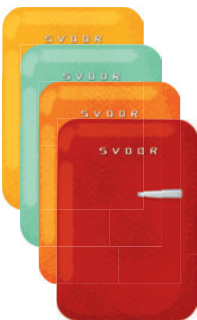
2-4 PLAYERS



SVOOR®

#12521

1



2

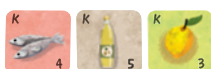
1-2-3



8-8-8



K-K-K



3



K-K-K



EN 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, which can represent other existing tiles. There can be only one rainbow tile in one combination. When a player uses a rainbow tile, the tile that represents should be determined (color and number) and cannot be one of the already unloaded tiles. This way, when a player has the

substituted tile, he/she can replace it and use the rainbow tile in a new combination, but cannot put it back in the fridge.

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

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 4 Μαγνητικά Ψυγεία, 64 Πλακίδια Φαγητών, Κάρτα Πλακιδίων & Κάρτα Γευμάτων

ΟΔΗΓΙΕΣ: Οι παίχτες γυρίζουν ανάποδα όλα τα πλακίδια, με την όψη προς τα κάτω και ανακατεύουν. Κάθε παίχτης διαλέγει 12 πλακίδια και τα τοποθετεί στο ψυγείο του, έτσι ώστε να είναι κρυμμένα από τους άλλους παίχτες. Αυτά που περισσέψουν παραμένουν στοιβαγμένα στην άκρη, σε στοιβές των 2τιμχ.

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), ίδιος 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 παίχτες ελέγχουν τα πλακίδια τους για συνδυασμούς και ο παίχτης του οποίου οι συνδυασμοί έχουν το μεγαλύτερο άθροισμα ξεκινάει, προχωρώντας δεξιόστροφα. Αν κανένας παίχτης δεν έχει κάποιο συνδυασμό, τότε παίρνουν όλοι από μία στοιβα και προσπαθούν ξανά. Κάθε παίχτης 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 κατεβαμένοι συνδυασμοί μπορούν να αναδιοργανωθούν, με την

προϋπόθεση ότι έχει κατέβει τουλάχιστον ένα νέο πλακίδιο και ότι δεν θα περισσέψει 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 αντικαταστήσουν οποιοδήποτε άλλο. Σε κάθε συνδυασμό μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο ένα πολύχρωμο πλακίδιο και ο παίκτης που το κατεβάζει πρέπει να προσδιορίσει ακριβώς το πλακίδιο που αναπαριστά (που προφανώς δεν πρέπει να υπάρχει ήδη στα κατεβασμένα). Έτσι, όταν κάποιος παίκτης βρει αυτό το πλακίδιο, μπορεί να αντικαταστήσει το πολύχρωμο και να το χρησιμοποιήσει σε δικό του συνδυασμό, αλλά δεν μπορεί να το βάλει στο ψυγείο του.

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.



INHALT (1): 4 magnetische Spieltafeln „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 „Regenbogen“-Kacheln, die andere vorhandene Kacheln darstellen können. In einer Kombination darf es nur ein Regenbogenplättchen geben. Wenn ein Spieler ein Regenbogenplättchen verwendet, sollte das Plättchen, das es darstellt, bestimmt werden (Farbe und Nummer) und darf nicht eines der bereits entladenen Plättchen sein. Auf diese Weise kann ein Spieler, wenn er das ersetzte Plättchen hat, es ersetzen und das Regenbogenplättchen in einer neuen Kombination verwenden, aber nicht zurück in den Kühlschrank legen.

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.



CONTENU (1): 44 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 pige, 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) au 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 pige et le joueur suivant continue.

Il y a 4 tuiles « arc-en-ciel », qui peuvent représenter d’autres tuiles existantes. Il ne peut y avoir qu’une seule tuile arc-en-ciel par combinaison. Lorsqu’un joueur utilise une tuile arc-en-ciel, la tuile qu’elle représente doit être déterminée (couleur et nombre) et ne peut pas être l’une des tuiles déjà utilisée. De cette façon, lorsqu’un joueur a la tuile substituée, il peut la remplacer et utiliser la tuile arc-en-ciel dans une nouvelle combinaison, mais ne peut pas la remettre au réfrigérateur.

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.



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

alito. 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 metterselo 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 possono essere usate come jolly, al massimo una per combinazione. Per usare una tessera arcobaleno si deve dichiararne colore, numero e lettera, e non potrà essere una combinazione già presente sul tavolo, in modo che un altro giocatore che possiede la tessera giusta possa scambiarla e usare la tessera arcobaleno a sua volta in altra combinazione. La tessera arcobaleno non può essere rimessa nel frigo.

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

PL

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

JAK GRAĆ: Aby przystąpić do gry, 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 mogą zastępować inne istniejące kafelki. W jednej kombinacji może być użyty tylko jeden tęczyowy kafelek. Kiedy gracz używa kafełka tęczego, kafelek, który zastępuje, powinno się określić (kolor/numer) i nie może być to jeden z wcześniej wyłożonych kafelków. Gdy któryś z graczy ma brakujący kafelek, może go wymienić i użyć płytki tęczyowej w nowej kombinacji, ale nie może umieścić płytki tęczyowej w lodówce.

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.

RO

CONȚINUT (1): 4 Planșe magnetice Frigider, 64 Jetoane magnetice alimente, Carduri cu inventar și cu meniu

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 propriilor planșe cu frigider, în așa fel încât să fie ascunse de ceilalți jucători. Jetoanele rămase vor fi împărțite în grămezi 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.

Existe 4 jetoane „curcubeu” care pot reprezenta alte jetoane existente. Într-o combinație poate fi folosit doar un jeton curcubeu. Atunci când unul din jucători folosește un jeton curcubeu, jetonul pe care îl înlocuiește trebuie menționat (culoare și număr) și nu poate fi unul dintre jetoanele deja etalate. În acest mod, atunci când un jucător are jetonul înlocuit cu cel curcubeu, îl poate înlocui și apoi poate folosi jetonul curcubeu într-o combinație nouă, însă nu poate fi pus înapoi în frigider.

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.

KA

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

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

თამაშის მოზნაია მაგივრიდან ყველა საკვების ნაწილის გამოღება მაგნაზე, მინიმუმ 3 ნაწილიანი კომბინაციით, შემდეგნაირად (2): არითმეტიკული ჯგუფი (მაგ. 1-2-3, 7-8-9 და ა.შ.) ერთი და იგივე ფერის, ნებისმიერი ფერის ერთი და იმავე რაოდენობის 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.).

тамамის დასაწყებად, ყველა მოთამაშე ამოწმებს თავისი სვლების კომბინაციებს და ის, ვისი კომბინაცია აქვს ყველაზე მაღალი ჯამისა (ჩამოტვირთვადი რიცხვის დამატებით) ის იწეებს და შემდეგ თამაში გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით. თუ არცერთ მოთამაშეს არ აქვს რაიმე კომბინაცია, ისინი ყველა იღებენ ჯგუფს 2 ფილისგან და თავიდან უნდა სვალონ. თითოეულ მოთამაშეს, თავის მხრივ, შეუძლია ერთი ან მეტი ახალი კომბინაციის განტვირთვა და/ან შეესაბამებოდეს ფილა ან მეტი არსებული კომბინაციას. მაგიდაზე არსებული კომბინაციები შეიძლება გადარჩეულდეს (3) მოთამაშის მონაცვლეობით, სანამ ყველა ახალი შექმნილი კომბინაცია მოქმედებს, არის მინიმუმ ერთი ახალი ფილა გადმოტვირთული და არ დარჩება ფილა გადარჩევის შემდეგ რაიმე კომბინაციის გარეშე. თუ ფილები დარჩა, მოთამაშემ უნდა წაიღოს ისინი მაგივარში. თუ მოთამაშეს თავის მხრივ განტვირთავი არაფერი აქვს, ის იღებს ჯგუფს 2 ფილისგან გათამაშების წყობიდან და შემდეგ განაგრძობს შემდეგი მოთამაშე.

არის 4 "ცისარტყელის" ფილა, რომელიც შეიძლება წარმოადგენდეს სხვა არსებულ ფილებს. ერთ კომბინაციაში შეიძლება იყოს მხოლოდ ერთი ცისარტყელა ფილა. როდესაც მოთამაშე იყენებს ცისარტყელას ფილას, ფილა, რომელიც წარმოადგენს, უნდა განისაზღვროს (ფერი და ნომერი) და არ შეიძლება იყოს ერთ-ერთი უკვე გადმოტვირთული ფილა. ამ გზით, როდესაც მოთამაშეს შეეძლება ჩანაცვლებული ფილა, მას შეუძლია შევალოს იგი და გამოიყენოს "ცისარტყელას" ფილა ახალ კომბინაციაში, მაგრამ არ შეუძლია დააბრუნოს იგი მაგივარში.

თამაში მთავრდება, როდესაც მოთამაშე გადმოტვირთავს ყველა ფილას დააცარილებს მაგივარს. 2 მოთამაშეზე მეტის შემთხვევაში, დანარჩენ მოთამაშეებს შეუძლიათ გააგრძელონ თამაში მანამ, სანამ მხოლოდ ერთი მოთამაშე დარჩება სასვე მაგივრით.



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 храна трябва да бъдат поставени с лице то 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 пълчина за теглене, в групи от по 2 плочки.

Целта на играта е да изпразните хладилника, сваляйки храна 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 еднин 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 „дъга“, които могат да заместят други съществуващи плочки. В една комбинация може да има само една плочка „дъга“. Когато играч използва такава плочка, тя трябва да бъде определена (цвят и номер) и не може да бъде една от вече поставените на масата плочки. По този начин, когато играч има подменената плочка, той/тя може да я замени и да използва плочката дъга в нова комбинация, но не може да я върне обратно в хладилника.

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: לזקוף את המקרה מוצרי המזון.
המשחק מכיל: 4 לחות מגנטיים בוצרת "מקרה", 64 כרטיסי מוצרי מזון מגנטיים, רשימת מוצרי המזון מחולקת לקטגוריות, ורשימת אוחות.
איך משחקים: לפני שמתחילים, משהבאים הישב את כרטיסי המוצר המזון ומניחים אותם עם הפנים מטה. כל שחקן בוחר 12 כרטיסים ומניח אותם על מדפי המקרה שלו, כך שהם מוסתרים משאר השחקנים. הכרטיסים הנוותרים יוצא את "הקופה", בקבוצות של זוגות (2 כרטיסים).

החלת המשחק: כל השחקנים בודקים את שלובי מוצרי המזון שברשותם, והשחקן ששרך כל הסודות שלו הן בעלת הסכום הגבוה ביותר, מותחיל 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 מהמקרה אל השלוחן, בשלובים של 3 כרטיסים, באחת הדרכים:
* סודת בקבוצת "מזון" – סודת מספרים עולה ואתו הצבע (A-A-A 1-2-3, 7-8-9 וכו')
* סודת אוחה "מסודרת" – סודת אותיות זהות (למשל C-C-C A-A-A וכו').
* סודת אוחה "בלגאן" – סודת מספרים זהים (למשל 8-8-8, 5-5-5 וכו').

כל שחקן בתור יכול להוריד סודה חדשה אחת או יותר 1/או לצרף מוצרי מזון סודה קיימת על השלוחן.
דרך נוספת להיפטר מוצרי המזון שבמקרה, היא לסדר את הסודות שעל השלוחן מחדש ובלבד שהשחקן צריך לפחות גוקר אחד חדש מהמקרה שלו. על הסודות לקבוע אזה מוצרי מזון מייצג (צבע מסופר) והוא לא יכול להיות אחד ממוצרי המזון שכבר מניחים על השלוחן. בדרך זו, כאשר לשחקן יש במקרה שלו את מוצרי המזון שאותו מייצג הגוקר, הוא יכול להחליף אותו ולהעביר את הגוקר לסודה החדשה או קיימת. שימו לב! לא ניתן להחזיר את הגוקר למקרה וחובה להשתמש בו באותו התור.
על לשחקן אין מה להוריד בתור, הוא לוקח זוג מוצרי מזון מהקופה והתור עבר לשחקן הבא.

במשחק יש 4 כרטיסי **גוקר** ("קשת בענן"). כרטיסים אלו יכולים לייצג כל מוצרי מזון שרצו. ניתן לשלב מרקו כרטיסי גוקר אחד בלבד סודה. כאשר שחקן משתמש בגוקר, יש לקבוע אזה מוצרי מזון מייצג (צבע מסופר) והוא לא יכול להיות אחד ממוצרי המזון שכבר מניחים על השלוחן. בדרך זו, כאשר לשחקן יש במקרה שלו את מוצרי המזון שאותו מייצג הגוקר, הוא יכול להחליף אותו ולהעביר את הגוקר לסודה החדשה או קיימת. שימו לב! לא ניתן להחזיר את הגוקר למקרה וחובה להשתמש בו באותו התור.

סיום המשחק: המשחק מסתיים כאשר שחקן הצליח לזקוף את כל המקרה שלו ומכרז מנצח! במקרה של יותר מ-2 שחקנים, יתר השחקנים יכולים להמשיך במשחק עד שנתרקה שחקן אחד עם מזון במקרה.
בתיאון!



i FOR MORE INFORMATION