



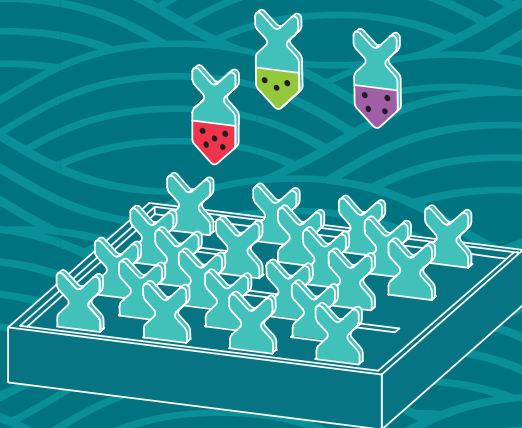
4-99
years

FISH FISH MEMORY GAME

6 GAMES IN 1!

Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones - Manuel d'instructions
Manuale di istruzioni - Инструкция - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni - ინსტრუქციის
სახელმძღვანელო - Handleiding - Инструкция за употреба - Návod k použití - Návod na použitie
Instrukciju rokasgrāmata - Instrukcijų Vadovas- Māngujuhend- מדריך הוראות

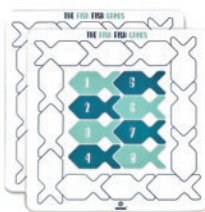
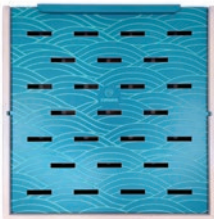


#12523

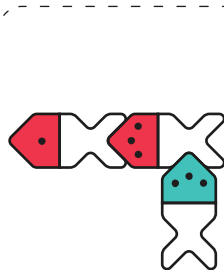
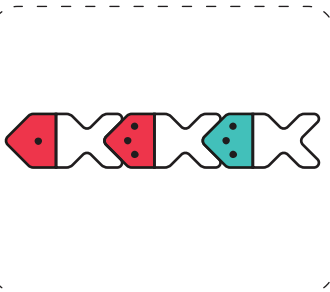
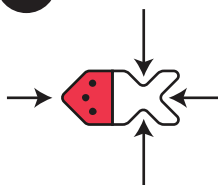


SVOORA®

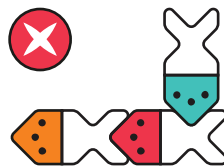
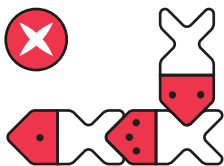
1



2



3



EN

The Fish Fish Memory Game. 6 in 1 games.

CONTENTS (1): 1 wooden box, 25 wooden fish, 2 player cards, 2 dice, 1 cotton pouch

HOW TO PLAY:

HORIZONTAL GAMES (2-4 players)

To set up the game, the lid of the box should be closed and all the fish should be placed vertically inside the holes, with the color side face down and hidden.

Game 1 _ Starting from the youngest (or the winner of the previous round) and going clockwise, each player rolls the dice and picks up a fish. If it is successful according to the below instructions, the player keeps the fish and rolls the dice again to pick another fish, until fail.

1. If the rolled dice are a number and a color, the player can choose to either search the color or the number. If the picked fish matches both, then this is a "golden" fish and it will count double in the end, when all players count their fish (so it counts as 2 fish, or in case of a tie, its dots count double).

2. If one of the dice is a star, then the player seeks what the other dice indicates (either a color or a number).

3. If both dice are stars, the player gets to choose and announce what will be searched! It can either be a color or a number or both (this gives the chance for a "golden" fish).

When all fish are taken, the player with the most fish wins. If there is a tie, the player with the biggest sum of dots wins. If again there is a tie, the player with the most golden fish wins. If, once again there is a tie, then this is an extraordinary coincidence and you should happily celebrate it!

Game 2 _ No dice is needed for this game. Starting from the youngest (or the winner of the previous round) and going clockwise, each player picks up 2 fish simultaneously. If the fish are matching, either in number or color, the player keeps the fish and can continue picking pairs, until fail. When all fish are taken, the player with the most fish wins. In case of a tie, follow the above instructions.

Game 3 _ No dice is needed for this game. Each player chooses

a color (in case of 2 players, each player can choose 2 colors). Starting from the youngest (or the winner of the previous round) and going clockwise, each player picks up a fish. The goal is to find the fish of the chosen color in numerical order. If, for example the chosen color is red and the first picked fish is a “red 3”, then this is a failure. The player that finds first all the fish of the chosen color/colors in numerical order, wins! In the case of 2 players with 2 colors each, they don’t need to find first the fish of one color and then the fish of the second color, but they can progress both colors at the same time.

For all the above games 1-3:

- When a picked fish is failure, it should be placed back in the same hole.
- If however you wish to make the game harder and practice more the memory skills, you can agree in the beginning of the game to put them in different holes than their original.
- When a player picks up a fish, this should be clearly presented to all the other players as well.
- The above games are 3 basic suggestions of playing. However, you can experiment and create your own games as well! For example, you can choose to roll only one dice (game 1), or to pick pairs only in numbers (game 2) or to choose a number instead of color (game 3). The possibilities are endless!

UPSIDE DOWN GAME (2-3 players)

Game 4 _ To set up the game the box should be turned upside down and the fish are equally divided to the players (for 2 players -> 12 fish each, 3 players-> 8 fish each) by taking in turns 4 fish from the pouch, until only 1 is left. The one remaining fish is placed on the fish outline on the box’ bottom surface. Starting from the youngest (or the winner of the previous round) each player attaches one fish per turn in one of the 2 open ends, following the below guidelines:

1. Each fish has 4 attachment points, but can be attached only up to 2 fish, not necessarily parallel. This stands also for the starting fish (2).
2. To attach a fish, it should match either the color or the number
3. No more than 2 matching fish in the same attribute can be in a row. So, if the second fish matches the color of the first fish, then the third fish should match the number of the second fish and not the color. (3)
4. All fish should fit on the surface, so the area of the box acts as a space limitation for the placement and orientation.

The game ends when no player can attach a fish. The player with the smaller sum of the dots is the winner. In case of a tie, the player with the less fish is the winner.

VERTICAL GAMES (2 players) (8+)

Game 5 _ To set up the game, the lid should be placed vertically in the box and each player takes the fish of 2 colors and one fish of the remaining color as an indicator. The indicator is used on the player card, to indicate the number of successes. By taking turns, each player places one fish in a hole, so that the fish is balanced horizontally, with the colored part visible only to the opponent. The goal is to make as many 3-in-a-rows with a sum of 10 as possible, by remembering the number of all the previously placed fish that are now hidden. The rows can be horizontal, vertical or diagonal, and they can include fish from both players. When a player places a fish and believes that a row is achieved, the row should be indicated and the opponent should confirm. If succeeded, the player moves the indicator one step forward, but if failed, the indicator moves one step backwards. When all fish are placed, the winner of the game is the player that has the most successes.

FREE GAMES (2 players)

Game 6 _ To set up the game, each player takes a playing card and by taking turns, each player selects 4 fish from the pouch, until only 1 fish is left. This fish is the joker. The goal of the game is to form a continuous line with matching fish, either in color or number. At any time, a player can exchange one of the fish with the joker, but the exchange must be simultaneous. That means that the player cannot take the joker, check the fish, and afterwards decide which fish to leave out as a joker. The first player who manages to ‘close’ the line with all fish properly matching, wins!

Now you know 6 games that you can play with the “Fish Fish Memory Games”! Once you master them, feel free to experiment and make your own game variations!



Ξύλινο παιχνίδι μνήμης ‘Ψαράκια’. 6 παιχνίδια σε 1. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 1 ξύλινο κουτί, 25 ξύλινα ψαράκια, 2 κάρτες πακτών, 2 ζάρια, 1 φασματίνο σακουλάκι

ΟΔΗΓΙΕΣ:

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2-4 ΠΑΙΚΤΕΣ)

Για να στηθεί το παιχνίδι, το καπάκι του κουτιού πρέπει να είναι κλειστό και όλα τα ψαράκια πρέπει να τοποθετηθούν κατακόρυφα μέσα στις τρύπες, με το έγχρωμο κομμάτι τους κρυμμένο. Πρώτος παίζει ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης (ή ο νικητής του προηγούμενου γύρου) και οι υπόλοιποι συνεχίζουν με την φορά του ρολογιού.

Παιχνίδι 1 _ Ο κάθε παίκτης στην σειρά του ρίχνει τα ζάρια και σηκώνει ένα ψαράκι. Αν είναι επιτυχημένο, σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες, το κρατάει και ξαναρίχνει το ζάρι, μέχρι να χάσει.

1. Αν τα ζάρια φέρουν ένα χρώμα κι έναν αριθμό, τότε ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να ψάξει ένα ψαράκι είτε με το χρώμα είτε με τον αριθμό. Αν πετύχει και τα δύο, τότε αυτό είναι ένα «χρυσό ψαράκι» και μετράει για διπλό στην καταμέτρηση των πόντων στο τέλος της παρτίδας (μετράει δηλαδή σαν 2 ψαράκια ή σε περίπτωση ισοπαλίας, οι πόντοι του μετράνε για διπλοί).

2. Αν το ένα ζάρι είναι αστέρι, τότε ο παίκτης ψάχνει ένα ψαράκι με το χαρακτηριστικό του άλλου ζαριού (είτε χρώμα είτε αριθμός).

3. Αν και τα δύο ζάρια είναι αστέρια, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει και να ανακοινώσει τι χαρακτηριστικό θέλει να ψάξει : είτε κάποιο χρώμα ή κάποιο αριθμό ή ακόμα και τα δύο, ώστε να έχει την ευκαιρία για χρυσό ψαράκι!

Όταν τελειώσουν τα ψαράκια, ο παίκτης με τα περισσότερα κερδίζει. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με το μεγαλύτερο άθροισμα κουκίδων κερδίζει. Αν υπάρχει πάλι ισοβαθμία, ο παίκτης με τα περισσότερα χρυσά ψαράκια κερδίζει. Αν για ακόμα μία φορά υπάρχει ισοπαλία, τότε αυτό είναι μία ιδιαίτερα ευχάριστη περίπτωση και μπορείτε να το γιορτάσετε!

Παιχνίδι 2 _ Δεν χρειάζονται ζάρια γι’ αυτό το παιχνίδι. Ο κάθε παίκτης στην σειρά του σηκώνει ταυτόχρονα δύο ψαράκια. Αν είναι ίδια, τα κρατάει και συνεχίζει τις προσπάθειες, μέχρι να αποτύχει. Όταν τελειώσουν τα ψαράκια, ο παίκτης με τα περισσότερα κερδίζει. Σε περίπτωση ισοπαλίας, βλέπε παραπάνω οδηγίες.

Παιχνίδι 3 _ Δεν χρειάζονται ζάρια γι’ αυτό το παιχνίδι. Ο κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα (στην περίπτωση των 2 πακτών, ο κάθε παίκτης επιλέγει 2 χρώματα) και στην σειρά του σηκώνει ένα ψαράκι. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρει ο κάθε παίκτης όλα τα ψαράκια του χρώματος/χρωμάτων του σε αριθμητική σειρά. Αν για παράδειγμα το επιλεγμένο χρώμα είναι κόκκινο και το πρώτο ψαράκι που σηκώνει ο παίκτης είναι το ‘κόκκινο 3’ τότε χάνει και παίζει ο επόμενος. Ο παίκτης

Mängude 1–3 reeglid:

- Kui püütud kala ei ole õige, tuleb see panna tagasi samasse auku.
- Kui aga soovite muuta mängu keerulisemaks ja mälu rohkem treenida, võite mängu alguses kokku leppida, et panete iga kala tagasi algsest erinevasse auku.
- Kui mängija kala üles võtab, peab ta seda selgelt näitama ka kõigile teistele mängijatele.
- Ülaloodud mängud on kolm peamist soovitatavat mänguvõimalust. Võite aga julgesti katsetada ja luua ka oma mängu. Näiteks võite veeretada ainult üht täringut (1. mäng) või otsida paare ainult numbrite järgi (2. mäng) või valida värvi asemel numbrit (3. mäng). Võimalusi on lõputult!

ÜMBER PÖÖRATUD MÄNG (2–3 mängijat)

Mäng 4 Mängu valmistes tuleb karp pöörata tagurpidi ja kalad mängijate vahel võrdsest ära jaotada (2 mängijat -> 12 kala, 3 mängijat -> 8 kala), võttes kordamööda kotist neli kala, kuni alles jääb vaid üks. Viimane allesjäänud kala asetatakse karbi põhjale joonistatud kala kontuurile. Alustab noorim mängija (või eelmise voo võitja), iga mängija kinnitab oma käigu ajal ühe kala kahest avatud otsast ühe külge, järgides järgmisi juhiseid:

1. Igal kalal on neli kinnituskohta, kuid kinnitada saab ainult kuni kaks kala, mida ei pea tingimata maha panema paralleelselt. Sama kehtib ka esimese kala kohta (2).
2. Kala kinnitamiseks peab sel olema kas sama värv või number.
3. Ühe omaduse järgi ei tohi kõrvuti ritta panna enam kui kaks kala. Seega, kui teine kala on sama värvi kui esimene, peab kolmandal kalal olema teise kalaga sama number, mitte värv (3).
4. Kõik kalad peavad mahtuma karbi põhjale, seega piirab karbi pind kalade asukohti ja suunda. Mäng lõpeb, kui ükski mängija ei saa enam kalu lisada. Võidab mängija, kelle kätte jääb kõige vähem punkte. Kui mäng jääb viiki, võidab mängija, kellel on vähem kalu.

PÜSTISED MÄNGUD (2 mängijat) (8+)

Mäng 5 Mängu valmistes tuleb kaas karpi püsti panna ja iga mängija võtab endale kaht värvi kalad ning punktilugejaks veel ühe ülejäänud värvi kala. Punktilugejat kasutatakse mängijakaardil, et näidata õigesti moodustatud ridade arvu. Mängijad asetavad kordamööda ühe kala auku moel, et see püsib horisontaalselt tasakaalus, värviline osa on nähtav ainult vastasele. Eesmärk on tekitada võimalikult palju kolmesse ridu, millest igaühe summa on kümme, jättes meelde kõigi varem asetatud ja nüüd veidulevate kalade numbrid. Read võivad olla horisontaalsed, vertikaalsed või diagonaalsed ning neis võib olla mõlema mängija kalu. Kui mängija paneb kala paika ja usub, et on rea kokku saanud, peab ta seda näitama vastasele, kes peab rea omakorda kinnitama. Kui rida on õige, liigutab mängija punktilugejat ühe sammu võrra edasi; kui rida on vale, käib ta ühe sammu tagasi. Kui kõik kalad on kaanele pandud, võidab mängija, kes on moodustanud rohkem ridu.

PIIRANGUTETA MÄNGUD (2 mängijat)

Mäng 6 Mängu valmistes võtab iga mängija endale mängijakaardi ja kotist kordamööda nelja kaupa kalu, kuni alles jääb vaid üks kala. See on jокker. Mängu eesmärk on moodustada kas värvi või numbri poolest kokkusobivatest kaladest katkematu rida. Mängijad võivad mis tahes ajal ühe kala jокkeri vastu vahetada, kuid vahetus peab toimuma samaaegselt. See tähendab, et mängija ei saa võtta jокkerit, kontrollida kala ja alles siis otsustada, millise kala ta uue jокkerina maha paneb. Võidab mängija, kes saab esimesena valmis katkematu rea, kus kõik kalad sobivad õigesti kokku. Tunned nüüd juba kuut mängu, mida kalade mälumänguga mängida. Kui tunned, et oskad neid piisavalt hästi, katseta

julgelt ja loo ka päris oma mängel!



משחק הזיכרון דגים 6. משחקים 1-3

מה במשחק (1): קופסת עץ, 25 דגים מעץ, 2 כרטיסי משחק, קוביות, שקית בד

משחקים משחקים אופקיים (2-4 שחקנים)

כדי להכין את המשחק, סוגרים את מכסה הקופסה ומניחים את כל הדגים בצורה אנכית בתוך החורים, כשהצד הצבעוני שלהם פונה כלפי מטה ומוסתר.

משחק 1 השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח מהסיבוב הקודם) ולפי כיוון השעון. כל משתתף זורק את הקוביות ומרים דג. אם עשה זאת באופן מוצלח בהתאם להוראות שיפוטו במשחק, השחקן שומר את הדג וזורק שוב את הקוביות כדי לנסות לזכות בדג נוסף, עד שטועה והותר עובר לשחקן הבא.

1. אם בקוביות שנדקו יצא מספר וצבע, השחקן יכול לבחור אם לחפש את הדג שתואם את המספר או את הצבע כפי שיצא בקוביות. אם הדג שנבחר תואם במקרה גם את המספר וגם את הצבע יחד, אז זהו "דג זהב" והוא נחשב פעמיים בסוף המשחק כשכל השחקנים סופרים את הדגים שלהם (כלומר, הוא נחשב כשני דגים, אם במקרה של שוויון. הנקודות שמופיעות עליו מוחשבות כפליים).

2. אם באחת הקוביות יצא כוכב, על השחקן לחפש מה שמראה הקובייה השנייה (צבע או מספר).

3. אם בשתי הקוביות יצאו "כוכבים", השחקן יכול לבחור ולהכריז מה ברצונו לחפש. זה יכול אף צבע או מספר או שניהם (מה שמקנה הזדמנות להשיג "דג זהב").

כשכל הדגים נאספו מהלוח, השחקן עם הכי הרבה דגים מנצח. אם נוצר שוויון, השחקן עם כסוּם הנקודות הגבוה ביותר מנצח. אם שוב נוצר שוויון, מקרים יוצא דופן ויש לחגוג אותו בשמחה!

משחק 2 במשחק הזה אין צורך בקוביות. השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח מהסיבוב הקודם) ולפי כיוון השעון. כל שחקן מרים 2 דגים בו זמנית. אם הדגים תואמים, במספר או בצבע, השחקן שומר על הדגים ויכול להמשיך ולחפש זוגות עד שיטעה. אחר שכל הדגים נאספו, השחקן עם הכי הרבה דגים מנצח. במקרה של שוויון, עקבו אחר ההוראות למעלה במשחק 1.

משחק 3 במשחק הזה אין צורך בקוביות. כל שחקן בוחר צבע (במקרה שמשתחקים רק שני שחקנים, כל שחקן בוחר שני צבעים). השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח מהסיבוב הקודם) ולפי כיוון השעון. כל שחקן בתורו מרים דג, כאשר מטרת המשחק היא למצוא את הדג בצבע הנבחר בסדר מספרי עולה, מהמנוף לגבוה. לדוגמה, אם הדגים הנבחר הוא אדום והדג הראשון שמוצא הוא "3 אדום", יש להחזיר הדג למקומו והותר ממשיך לשחקן הבא. השחקן הראשון שמוצא את כל הדגים בצבע שלו בסדר מספרי עולה, מנצח!

במקרה של שני שחקנים עם שני צבעים כל אחד, אין צורך למצוא קודם סדרת דגים בצבע אחד ורק לאחר מכן את סדרת הדגים בצבע השני. ניתן לחפש ולחפש בחיפוש חיצוניים הצבעים במקביל.

דגשים לכל המשחקים שלעיל 1-3

- כאשר טועים ולא ניתן לאסוף את הדג שנבחר, יש להחזירו לאותו החר.
- אם תחליטו להעלות את רמת הקושי של המשחק ולתרגל כישרו
- זיכרון מתקדמים יותר, תוכלו להחליט בתחילת המשחק להניח בחזרה את הדגים בחורים שונים בלוח ולא בחור המקורי שלהם.

משחקים אנכיים (2 שחקנים) +8)

משחק 5 _ כדי להכין את המשחק, יש להניח את מסכה המשחק בצורה אנכית במרכז הקופסה ע"י השחלתו במסילות המיועדות לכך. כל שחקן בוחר שני צבעים ולוקח אליו את כל הדגים בצבעים שבוחר. בנוסף כל שחקן לוקח דג אחד בודד מהצבע שנוטר על השולחן אשר ישמש כסמן ניקוד. נעזרים בסמן, כדי לציין את מספר הזכיות על גבי כרטיס המשחק. כל שחקן בתורו מניח דג באחד החורים בלוח, כך שהדג מאזן בצורה אופקית והחלק הצבעוני גלוי רק ליריב. מטרת המשחק היא ליצור כמה שיותר "3 בשורה" עם סכום כולל של 10 נקודות. על מנת להצליח במשימה יש לזכור את המספר של כל הדגים שהונחו קודם לכן ושכעת מוסתרים. השורות יכולות להיות אופקיות, אנכיות או אלכסוניות, והן יכולות לכלול דגים משני צידי השחקנים. כלומר, ניתן ליצור רצף גם בעזרת דגים שהניח היריב. כאשר שחקן מאמין שהושגה שורה, עליו להצביע על השורה ועל היריב לאשר שהיא נכונה. אם הצליח, השחקן מזיז את הסמן צעד אחד קדימה על גבי כרטיס המשחק. אך אם טעה, הוא מזיז אותו צעד אחד אחורה. כאשר כל הדגים מונחים על גבי הלוח, השחקן עם הכי הרבה זכיות במשחק הוא המנצח.

משחקים חופשיים (2 שחקנים)

משחק 6 _ כל שחקן מקבל כרטיס משחק. כל שחקן בתור בוחר 4 דגים משקית הברד, עד שנותר דג אחד בלבד. הדג הזה הוא הג'וקר. מטרת המשחק היא ליצור רצף של דגים תואמים, בצבע או במספר. בכל עת, שחקן יכול להחליף את אחד הדגים שברשותו עם הג'וקר, בלבד שעושה זאת באותו הרגע ולא מתממה. כלומר, שחקן לא יכול לקחת את הג'וקר לחשבון בזמן שהג'וקר בידיו, ורק לאחר מכן להחליט עם איזה דג ירצה להחליף אותו. הדג שאיתו החליף את הג'וקר יהפוך כעת לג'וקר החדש. השחקן הראשון שמצליח ל"סגור" את הרצף כשכל הדגים תואמים כמו שצריך, מנצח!

עכשיו אתם מכירים 6 משחקים שאפשר לשחק עם "משחק הזיכרון דגים דגים!"
ברגע שתהיו מעולים בהם, נסו ליצור וריאציות משלכם למשחק!

• כאשר שחקן מרים דג, עליו להציג אותו בבירור גם לשאר השחקנים במשחק.
• המשחקים לעיל הם 3 הצעות בסיסיות למשחק.
אתם תמיד מזדמנים להתנסות וליצור משחקים משלכם! לדוגמה, אתם יכולים לבחור לזרוק רק קובייה אחת (משחק 1), או לבחור זוגות רק עם מספרים (משחק 2) או לבחור מספר במקום צבע (משחק 3)
• האפשרויות הן אינסופיות!

משחק הפוך (2-3 שחקנים)

משחק 4 _ כדי להכין את המשחק, יש להפוך את הקופסה ולחלק את הדגים שווה בשווה לשחקנים (שני שחקנים ישחקו עם 12 דגים כל אחד, 3 שחקנים ישחקו עם 8 דגים כל אחד). כל שחקן בתור לוקח 4 דגים משקית הברד, עד שנשאר רק דג אחד אחרון. הדג שנותר מונח על פני הקופסה. השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח בסבוב הקודם). בכל תור, שחקן יכול לצרף דג בודד לאחד משני הקצוות הפתוחים, בהתאם להנחיות הבאות:

1. לכל דג יש 4 נקודות חיבור, אולם ניתן לחבר אליו עד 2 דגים בלבד, לא בהכרח כשהם מקבילים. חוק זה תקף גם לדג איתו מתחילים את המשחק (2).
2. כדי לצרף דג, הוא צריך להתאים לצבע או למספר של הדג אליו הוא מתחבר.
3. אין להבר יותר משני דגים בעלי מאפיין זהה באותה השורה. כלומר, אם הדג השני מתאים לצבע של הדג הראשון, אז הדג השלישי צריך להתאים למספר של הדג השני ולא לצבע (3).
4. כל הדגים צריכים להיות מונחים על גבי לוח המשחק עצמו ואסור להם לצאת ממנו. כלומר, לוח המשחק מתפקד כגבול שטח המשחק.

המשחק מגיע לסימום כאשר אף שחקן לא יכול לצרף דגים נוספים ללוח המשחק. השחקן עם סכום הנקודות הנמוך ביותר שנותרו בידיו הוא המנצח. במקרה של שוויון, השחקן עם מספר הדגים הנמוך ביותר שנותרו בידיו הוא המנצח.

i FOR MORE INFORMATION

