

LV – Latviešu

SV12521 Spēle - Ledusskapja revīzija

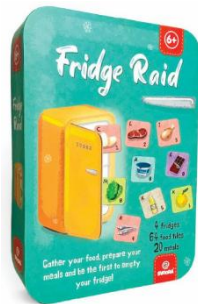
Komplektā ietilpst 4 magnētiskas spēles pamatnes, 64 magnēti ar pārtikas produktiem, kārts ar produktu attēliem un ēdienkarte.

Kā spēlēt: lai sagatavotos spēlei, visus pārtikas produktu žetonus (magnētus) novieto uz galda ar attēliem uz leju un samaisa. Tad katrs spēlētājs izvēlas sev 12 žetonus un novieto tos savā ledusskapī (piestiprina pie spēles pamatnes) tā, lai pārējie spēlētāji šos magnētus neredzētu. Pārējos žetonus (magnētus) izmanto, kā “kavu”, sagrupējot žetonus pa 2. Šos žetonus izmanto, lai paņemtu papildus pārtikas produktus spēles gaitā.

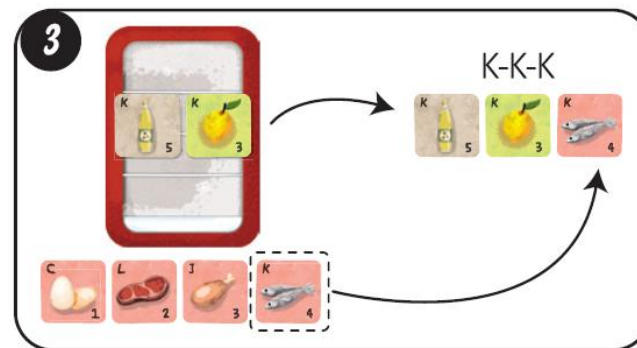
Spēles mērķis ir iztukšot savu ledusskapi. Lai to paveiktu, no ledusskapī esošajiem pārtikas produktiem jāveido dažādas kombinācijas uz galda. Kombinācijas jāveido no vismaz 3 žetoniem, ievērojot kādu no trim principiem: aritmētiska secība **vienādas krāsas** žetoniem (piemēram, 1-2-3, 7-8-9-10, utt.), vienādi skaitļi no jebkuras krāsas žetoniem (piemēram, 5-5-5, 8-8-8 utt.), vai žetoni ar vienādu burtu attēla stūrī (piemēram, A-A-A, K-K-K utt.).

Lai sāktu spēli, spēlētāji vispirms pārbauda savus žetonus un pārlicinās, vai jau neveidojas kāda no kombinācijām. Ja veidojas kombinācija, spēli uzsāk dalībnieks, kurš var izveidot visvērtīgāko kombināciju (saskaitot skaitļus kombinācijas žetonu stūrīšos). Pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Ja spēles sākumā neviens no spēlētājiem nevar izveidot kombināciju, tad katrs spēlētājs paceļ vēl katrs pa 2 žetoniem no galda un skatās vēlreiz, kuram veidojas kāda no kombinācijām un cik vērtīga tā sanāk.

Spēlētājs savā gājienā var izveidot vienu vai vairākas jaunas kombinācijas, izliekot tās uz galda, vai papildināt kādu no jau iepriekš izveidotajām kombinācijām. Piemēram, ja iepriekš uz galda ir izlikta kombinācija 9-9-9 un spēlētājam ir žetons ar šādu vērtību, viņš to var novietot turpat blakus pārējiem žetoniem ar vērtību “9”.



Uz galda esošās kombinācijas spēlētājs savā gājienā drīkst arī pārkārtot. Pārkārtošanu var veikt tik ilgi, kamēr vien jaunizveidotās kombinācijas atbilst noteikumiem. Pārkārtošanā arī jāņem vērā, ka spēlētājam ir jāpievieno vismaz viens jauns žetons no tiem, kas ir viņa ledusskapī, kā arī uz galda nedrīkst palikt neviens žetons, kas nebūtu pievienots kādai no kombinācijām. Ja kādi žetoni paliek pāri un tos nevar pievienot nevienai kombinācijai, spēlētājam šie žetoni jāpaņem sev un “jāieliek” savā ledusskapī.



Ja spēlētājam viņa gājienā nav neviena žetona, kuru izspēlēt, pieliekot kādai no kombinācijām vai izveidojot jaunas kombinācijas, tad spēlētājam jāpaceļ augšā 2 jauni žetoni no galda. Un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Žetonu vidū ir arī 4 “varavīksnes” žetoni, ar kuriem var aizvietot jebkuru citu žetonu kombinācijā. Taču vienā kombinācijā drīkst izmantot tikai vienu “varavīksnes” žetonu. Brīdī, kad spēlētājs izmanto “varavīksnes” žetonu, viņam arī jānedefinē, kādu vērtību aizvieto ar šo žetonu (minot krāsu vai ciparu), taču tas nevar būt kāds no žetoniem, kas jau atrodas uz galda.

Tādējādi, ja spēlētājs aizvieto kādu žetonu ar “varavīksnes” magnētu, viņš var arī samainīt žetonus un izmantot “varavīksnes” žetonu jaunas kombinācijas izveidošanai, taču nedrīkst to paņemt un ielikt ledusskapī.

Spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem ir pilnībā iztukšojis savu ledusskapi jeb atbrīvoies no visiem saviem magnētiem, izliekot tos veiksmīgās kombinācijās. Ja spēlē vairāk kā 2 spēlētāji, pārējie spēlētāji var turpināt spēli līdz paliek tikai pēdējais spēlētājs ar pilnu ledusskapi.

LT – Lietuvių*

SV12521 Žaidimas - Šaldytuvo reidas

Rekomenduojamas amžius: nuo 6 metų.

Rinkinyje yra 4 magnetinės lentelės, 64 magnetinės maisto kortelės, inventoriaus kortelė ir patiekalų kortelė.

Kaip žaisti: Norint paruošti žaidimą, visi maisto kaladėlės turi būti padėtos užverstos ir sumaišytos. Kiekvienas žaidėjas pasirenka 12 kaladėlių ir padeda jas savo šaldytuvo viduje taip, kad jos būtų paslėptos nuo kitų žaidėjų. Likusios kaladėlės sudaro traukimo krūvą, po 2 kaladėles vienoje grupėje.

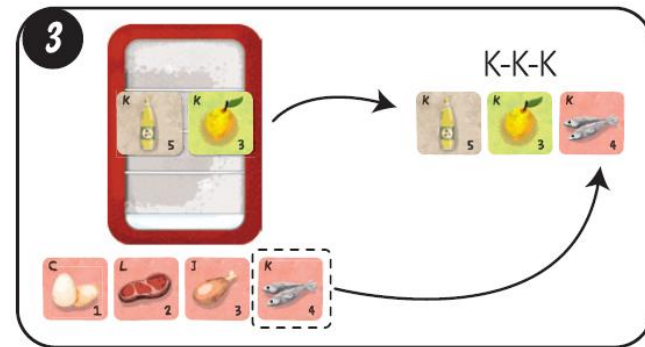
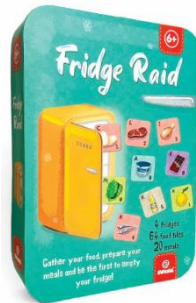
Žaidimo tikslas yra iškrauti visas maisto kaladėles iš šaldytuvo ant stalo, sudarant ne mažesnes kaip 3 kaladėlių kombinacijas, kaip nurodyta (2): aritmetinė grupė (pvz. 1-2-3, 7-8-9 ir pan.) tos pačios spalvos, vienodo skaičiaus grupė bet kokios spalvos (pvz. 5-5-5, 8-8-8 ir pan.) arba patiekalas, pažymėtas ta pačia raide (pvz. A-A-A, K-K-K ir pan.).



Norėdami pradėti žaidimą, visi žaidėjai patikrina savo kaladėles dėl kombinacijų, ir tas, kurio kombinacijų bendra suma yra didžiausia (sudėjus iškraunamų kaladėlių skaičius), žaidžia pirmas, o žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę. Jei nė vienas žaidėjas neturi jokių kombinacijų, visi pasiima po 2 kaladėlių grupę ir bando dar kartą.

Kiekvienas žaidėjas savo ėjimo metu gali: iškrauti vieną ar daugiau naujų kombinacijų ir/arba pridėti vieną ar daugiau kaladėlių prie jau esančios kombinacijos. Esamos kombinacijos ant stalo gali būti pertvarkomos (3) žaidėjo ėjimo metu, jei visos naujai sukurtos kombinacijos yra galiojančios, bent viena nauja kaladėlė yra iškraunama, ir po pertvarkymo nelieka nė vienos kaladėlės be kombinacijos. Jei lieka kaladėlių, žaidėjas privalo jas pasiimti į savo šaldytuvą.

Jei žaidėjas per savo ėjimą neturi ką iškrauti, jis pasiima 2 kaladėlių grupę iš traukimo krūvos, ir žaidimą tęsia kitas žaidėjas.



Yra 4 vaivorykštinės kaladėlės, kurios žaidime veikia kaip jokeriai. Kiekviena vaivorykštinė kaladėlė žaidimo metu gali būti panaudota kaip bet kuri reikalinga grupės kaladėlė. Vienoje kombinacijoje gali būti tik viena vaivorykštinė kaladėlė. Vaivorykštinę kaladėlę galima atgauti, ją pakeitus kaladėle, tinkama tai grupei (pvz. jei yra "mėlyna 1 – mėlyna 2 – vaivorykštė", ją reikia pakeisti į mėlyną 3; jei yra "mėlyna 1 – raudona 1 – vaivorykštė", ją galima pakeisti į bet kokią "1" kaladėlę).

Kai žaidėjas atgauna vaivorykštinę kaladėlę, jos negalima grąžinti į šaldytuvą – ji turi būti panaudota tame pačiame ėjime.

Žaidimas baigiasi, kai žaidėjas iškrauna visas savo kaladėles ir ištuština šaldytuvą. Jei žaidime dalyvauja daugiau nei 2 žaidėjai, likę žaidėjai gali tęsti žaidimą, kol tik vienas žaidėjas liks su pilnu šaldytuvu.

EE – Eesti*

SV12521 Mäng – Külmkapi korrastamine

Vanus alates: 6 - 99-aastastele.

Komplektis on 4 magnettahtlit, 64 magnetilist toiduplaati, inventarikaart ja söögikaart.

Mängu käik:

Mängu ettevalmistamiseks tuleb kõik toidupaani asetada pildipool allapoole ja segada. Iga mängija valib 12 paani ja asetab need oma külmkapi sisemusse nii, et need jääksid teiste mängijate eest varjatuks. Ülejäänud paanid moodustavad tõmbepaki, 2 paani kaupa.

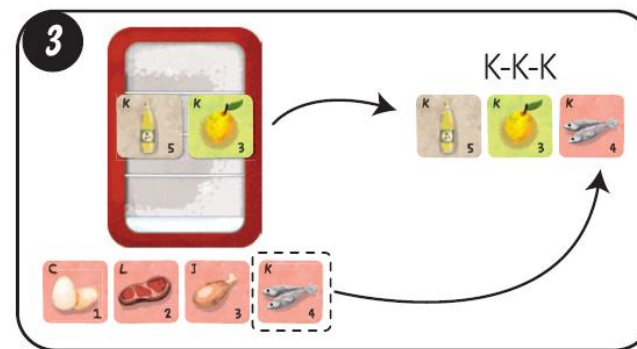
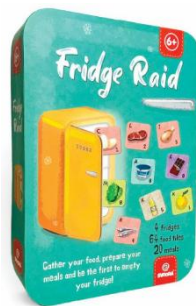
Mängu eesmärk on kõik toidupaanid külmkapist lauale maha panna, vähemalt 3 paani kombinatsioonidena, järgmiselt (2): aritmeetiline rühm (nt 1-2-3, 7-8-9 jne) sama värvi paanidest, sama numbri rühm mistahes värvi paanidest (nt 5-5-5, 8-8-8 jne) või toidukord, mida näitab sama täht (nt A-A-A, K-K-K jne).



Mängu alustamiseks kontrollivad kõik mängijad oma paane kombinatsioonide suhtes ja see, kelle kombinatsioonide kogusumma (pannavate paanide numbrite liitmisel) on suurim, alustab. Seejärel jätkub mäng päripäeva. Kui ühelgi mängijal kombinatsioone ei ole, võtavad kõik 2 paani grupi ja proovivad uuesti. Iga mängija oma käigu ajal võib kas panna maha ühe või mitu uut kombinatsiooni ja/või lisada ühe või mitu paani juba olemasolevale kombinatsioonile.

Laual olevaid kombinatsioone võib oma käigu ajal ümber korraldada (3), tingimusel et kõik uued loodud kombinatsioonid on kehtivad, vähemalt üks uus paan pannakse maha ning ükski paan ei jää pärast ümberkorraldamist kombinatsioonist välja.

Kui jääb üle paane, peab mängija need oma külmkapi tagasi võtma. Kui mängijal ei ole midagi maha panna, võtab ta tõmbepakist 2 paani grupi ja mäng jätkub järgmise mängijaga.



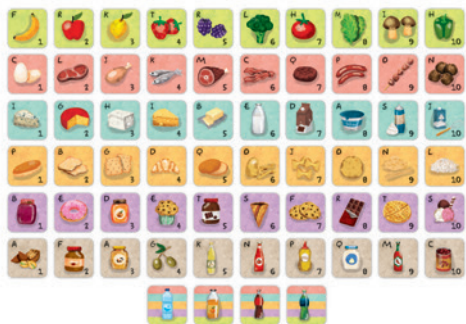
Mängus on 4 vikerkaarepaani, mis toimivad jokkeritena.

Iga vikerkaarepaan võib mängu ajal olla ükskõik milline vajaminev paan kombinatsioonis. Ühes kombinatsioonis võib olla vaid üks vikerkaarepaan. Vikerkaarepaani võib tagasi võtta, asendades selle paaniga, mis sobib gruppi (nt kui on "sinine 1-sinine 2-vikerkaar", siis tuleb see asendada sinine-3-ga; kui on "sinine 1-punane 1-vikerkaar", siis võib see asendada ükskõik millise "1" paaniga).

Kui mängija võtab vikerkaarepaani tagasi, ei tohi seda panna külmkapi, vaid see tuleb kasutada samal käigul.

Mäng lõpeb, kui mängija paneb maha kõik oma paanid ja tühjendab külmkapi. Kui mängus on rohkem kui 2 mängijat, võivad ülejäänud jätkata mängu seni, kuni ainult ühel mängijal on veel külmkapp täis.

1



2

1-2-3



8-8-8



K-K-K



3



K-K-K



EN **Fridge Raid**
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, that act as jokers in the game. Each rainbow tile can be used during the game as any tile of a group, as needed. There can be only one rainbow tile in one combination. The rainbow tile can be retrieved by replacing it with a tile that fits the group (e.g. if it is 'blue 1-blue 2-rainbow', it needs to be replaced by blue-3, if it is 'blue 1-red 1-rainbow', it can be replaced by any '1' tile). When a rainbow tile is retrieved by a player, it cannot be put back in the fridge, but it should be used during the same turn.

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

Επιδρομή στο ψυγείο

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

ΟΔΗΓΙΕΣ: Οι παίκτες γυρίζουν ανάποδα όλα τα πλακίδια, με την όψη προς τα κάτω και ανακατεύουν. Κάθε παίκτης διαλέγει 12 πλακίδια και τα τοποθετεί στο ψυγείο του, έτσι ώστε να είναι κρυμμένα από τους άλλους παίκτες. Αυτά που περισσεύουν παραμένουν στοίβαγμένα στην άκρη, σε στοίβες των 2μχ.

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), ίδιοι 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 παίκτες ελέγχουν τα πλακιδιά τους για συνδυασμούς και ο παίκτης του οποίου οι συνδυασμοί έχουν το μεγαλύτερο άθροισμα ξεκινάει, προχωρώντας δεξιόστροφα. Αν κανένας παίκτης δεν έχει κάποιο συνδυασμό, τότε παίρνουν όλοι από μία στοίβα και προσπαθούν ξανά. Κάθε παίκτης 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 κατεβασμένοι 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 χρησιμοποιηθούν σαν 'τζόκερ' στο παιχνίδι, υποκαθιστώντας οποιοδήποτε άλλο πλακίδιο, αν χρειαστεί. Μπορεί να υπάρχει μόνο ένα τζόκερ σε κάθε συνδυασμό. Στην πορεία, το τζόκερ μπορεί να ανακτηθεί από οποιονδήποτε παίκτη στη σειρά του, αντικαθιστώντας το με το αντίστοιχο πλακίδιο που ταιριάζει στον συνδυασμό (π.χ. αν είναι 'μπλε 1 – μπλε 2 – τζόκερ', πρέπει να αντικατασταθεί από μπλε 3, αν είναι 'μπλε 1- κόκκινο 1 – τζόκερ', μπορεί να αντικατασταθεί από οποιοδήποτε πλακίδιο '1'). Όταν ένας παίκτης στην σειρά του ανακτήσει ένα τζόκερ, δεν μπορεί να το βάλει στο ψυγείο του, αλλά πρέπει να το χρησιμοποιήσει επιτόπου.

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.



Kühlschranküberfall

INHALT (1): 4 magnetische Spielfafeln
„Kühlschränke“, 64 magnetische
Lebensmittelpfättchen, 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 Regenbogenplättchen, die im Spiel als Joker fungieren. Jedes Regenbogenplättchen kann während des Spiels je nach Bedarf als ein beliebiges Plättchen einer Gruppe verwendet werden. Es kann nur ein Regenbogenplättchen in einer Kombination geben. Das Regenbogenplättchen kann zurückgeholt werden, indem es durch ein Plättchen ersetzt wird, das zu der Gruppe passt (z. B. wenn es blau 1-blau 2-Regenbogen ist, muss es durch blau 3 ersetzt werden, wenn es blau 1-rot 1-Regenbogen ist, kann es durch ein beliebiges "1"-Plättchen ersetzt werden). Wird ein Regenbogenplättchen von einem Spieler aufgenommen, darf es nicht zurück in den Kühlschrank gelegt werden, sondern muss noch im selben Zug verwendet werden.

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.

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.



Redada en la nevera

CONTENIDO (1): 4 tableros magnéticos “Nevera”, 64 fichas magnéticas de comida, tarjetas de inventario y de comida

CÓMO JUGAR: Para montar el juego, todas las fichas de comida deben colocarse boca abajo y mezclarse. Cada jugador elige 12 fichas y las coloca en el interior de su nevera, de modo que queden ocultas para los demás jugadores. Las fichas restantes forman la pila de extracción, en grupos de 2 fichas.

El objetivo del juego es descargar todas las fichas de comida de la nevera sobre la mesa, en combinaciones de al menos 3 fichas, de la siguiente manera (2): grupo aritmético (p. ej. 1-2-3, 7-8-9 etc.) del mismo color, grupo del mismo número de cualquier color (p. ej. 5-5-5, 8-8-8 etc.) o una comida indicada por la misma letra (p. ej. A-A-A, K-K-K etc.).

Para comenzar el juego, todos los jugadores comprueban sus fichas para ver si tienen combinaciones y aquel cuyas combinaciones tengan el total más alto (sumando los números de las fichas descargables) juega primero y, a continuación, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Si ningún jugador tiene combinaciones, todos cogen un grupo de 2 fichas y vuelven a intentarlo. Cada jugador, en su turno, puede descargar una o más combinaciones nuevas y/o hacer coincidir una ficha o más en una combinación existente. Las combinaciones existentes en la mesa pueden reordenarse (3) en el turno del jugador, siempre que todas las nuevas combinaciones creadas sean válidas, haya al menos una nueva ficha descargada y no queden fichas sin coincidir con ninguna combinación después de la reordenación. Si quedan fichas, el jugador debe cogerlas en su nevera. Si un jugador no tiene nada para descargar en su turno, toma un grupo de 2 fichas de la pila de extracción y luego continúa el siguiente jugador.

Hay 4 fichas arco iris, que actúan como comodines en el juego. Cada ficha arco iris puede utilizarse durante el juego como cualquier ficha de un grupo, según sea necesario. Sólo puede haber una ficha arco iris en una combinación. La ficha arco iris puede recuperarse sustituyéndola por una ficha que se ajuste al grupo (por ejemplo, si es azul 1-azul 2-arco iris, debe sustituirse por azul-3, si es azul 1-rojo 1-arco iris, puede sustituirse por cualquier ficha “1”). Cuando un jugador recupera una ficha arco iris, no puede volver a guardarla en la nevera, sino que debe utilizarla durante el mismo turno.

El juego termina cuando un jugador descarga todas sus fichas y vacía la nevera. Si hay más de 2 jugadores, el

resto puede continuar la partida hasta que solo quede un jugador con la nevera llena.



Raid de réfrigérateur

CONTENU (1): 4 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 pique, 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 pique et le joueur suivant continue.

Il y a 4 tuiles arc-en-ciel qui servent de jokers dans le jeu. Chaque tuile arc-en-ciel peut être utilisée au cours du jeu comme n’importe quelle tuile d’un groupe, selon les besoins. Il ne peut y avoir qu’une seule tuile arc-en-ciel par combinaison. La tuile arc-en-ciel peut être récupérée en la remplaçant par une tuile correspondant au groupe (par exemple, si elle est bleu 1-bleu 2-arc-en-ciel, elle doit être remplacée par bleu 3, si elle est bleu 1-rouge 1-arc-en-ciel, elle peut être remplacée par n’importe quelle tuile “1”). Lorsqu’un joueur récupère une tuile arc-en-ciel, il ne peut pas la remettre dans le réfrigérateur, mais doit l’utiliser pendant le même tour.

Le jeu se termine lorsqu’un joueur utilise toutes ses tuiles et vide son réfrigérateur. Lorsqu’il y a plus de 2

жителей, другие могут продолжить игру вплоть до того момента, когда останется только один игрок с холодильником.



Corsa al Frigo

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 alto. 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 mettersene 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 fungono da jolly nel gioco. Ogni tessera arcobaleno può essere utilizzata durante il gioco come una qualsiasi tessera di un gruppo, a seconda delle necessità. Può esserci una sola tessera arcobaleno in una combinazione. La tessera arcobaleno può essere recuperata sostituendola con una tessera adatta al gruppo (ad esempio, se è blu 1-blu 2-arcobaleno, deve essere sostituita da blu-3, se è blu 1-rosso 1-arcobaleno, può essere sostituita da una qualsiasi tessera ‘1’). Quando una tessera arcobaleno viene recuperata da un giocatore, non può essere rimessa nel frigorifero, ma deve essere utilizzata nello stesso turno.

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



Набег на холодильник

КОМПЛЕКАЦИЯ (1): 4 магнитных поля в виде холодильников, 64 магнитных плитки с едой, карточка со списком еды, карточка приёмов пищи

КАК ИГРАТЬ: Перед началом игры все плитки с едой нужно положить лицевой стороной вниз и перемешать. Каждый игрок выбирает 12 плиток и кладёт их внутрь своего холодильника так, чтобы они были скрыты от других игроков. Остальные плитки игроки раскладывают стопками по 2 плитки в каждой.

Цель игры — опустошить холодильник, то есть выложить все плитки из холодильника на стол, собирая комбинации минимум из 3 плиток по следующим правилам (2):

- арифметическая комбинация (например, 1-2-3, 7-8-9 и т. д.) из плиток одного цвета;
- комбинация плиток любых цветов, но с одинаковым числом (например, 5-5-5, 8-8-8 и т. д.);
- комбинация продуктов, обозначенных одной и той же буквой (например, A-A-A, K-K-K и т. д.) согласно карточке приёмов пищи.

В начале игры все игроки проверяют свои плитки на наличие комбинаций. Тот, у кого сумма чисел на плитках, из которых можно сложить комбинации, наибольшая, ходит первым, затем — ход передаётся по часовой стрелке. Если ни один игрок не может собрать комбинацию, все берут по стопке из 2 плиток и повторяют попытку. Каждый игрок в свой ход может либо выложить одну или несколько новых комбинаций, либо дополнить одну или несколько предыдущих комбинаций. В свой ход игрок может вносить изменения в существующие комбинации (3) при условии, что все вновь созданные комбинации соответствуют правилам, на стол выложена хотя бы одна новая плитка и после перестановки не осталось плиток, не попавших ни в одну из комбинаций. Если в конце хода плитки остались, игрок должен поместить их в свой холодильник. Если игроку нечего выкладывать на стол в свой ход, он берёт стопку из 2 плиток, а ход передаётся следующему игроку.

В игре есть 4 радужные плитки-хамелеоны, которые могут выполнять роль любой другой плитки. Каждая радужная плитка может быть использована во время игры по мере необходимости. Радужную плитку можно получить, заменив её на плитку, которая соответствует комбинации. Например, если в комбинации есть красная плитка с числом 1 и радужная плитка, можно взять радужную плитку и положить вместо неё синюю с числом 1. Если игрок достаёт радужную плитку, она должна быть использована в тот же ход и не может быть убрана обратно в холодильник.

Игра заканчивается, когда игрок выложил все свои плитки и опустошил холодильник. Если в игре больше 2 игроков, остальные игроки могут продолжать игру до тех пор, пока только у одного игрока не останется полный холодильник.