

LV – Latviešu

SV12522 Spēle – Piknika kaujas

Komplektā ietilpst 2 magnētiskas pamatnes, 2 komplekti ar magnētiem (bagete, banāns, pica, šokolāde un kola) un 168 mazāki magnēti (skudras).



Kā spēlēt: katrs spēlētājs paņem sev vienu magnētisko pamatni un magnētu komplektu ar pārtikas produktiem, un novieto tos sev priekšā tā, lai pamatnes iekšpuse nebūtu redzama pretiniekam. Lai sagatavotos spēlei, katram spēlētājam jāizvieto savi magnēti uz spēles pamatnes apakšējās virsmas. Pārtikas produkti jāizvieto tā, lai tie visi atrastos pamatnes ietvaros un savstarpēji nepārklātos. Šo izkārtojumu nedrīkst mainīt spēles gaitā.

Spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam gājienu pamīšus izdara katrs no spēlētājiem. Savā gājienu spēlētājs mēģina uzminēt, kuros lauciņos atrodas pretinieka pārtikas produkti. Lai to noskaidrotu, spēlētājs jautā par konkrētiem lauciņiem, piemēram, A-3, D-7 utt. (koordinātas veido burti un skaitļi pamatnes malās). Otrs spēlētājs atbild, vai nosauktajā lauciņā ir vai nav kāds no pārtikas produktiem.

- **Ja uzminēts pareizi,** spēlētājs, kurš minēja, noliek sarkano skudriņu uz atbilstošā lauciņa savā vertikālajā (augšējā) pamatnē. Spēlētājam, kurš atbildēja, ir jānovieto skudra (jebkuras krāsas skudra) šajā vietā uz sava atbilstošā ēdiena (uz apakšējās spēles pamatnes). Pēc tam atbildētājs turpina spēli, minot, kur atrodas otra spēlētāja produkti. Tā spēle turpinās, spēlētājiem pamīšus jautājot viena otram par konkrētiem lauciņiem spēles pamatnē.
- **Ja nav uzminēts pareizi,** spēlētājs, kurš minēja, noliek balto skudriņu uz atbilstošā lauciņa savā vertikālajā (augšējā) pamatnē. Spēlētājs, kurš atbildēja, turpina spēli, minot, kur atrodas otra spēlētāja produkti. Tā spēle turpinās, spēlētājiem pamīšus jautājot viena otram par konkrētiem lauciņiem spēles pamatnē.

Ja skudra apēd pēdējo gabaliņu no ēdiena, t.i., piemēram, tiek uzminēti visi 3 lauciņi, uz kuriem atrodas kolas pudele, spēlētājs, kuram tika jautāts, paziņo, ka šis ēdiens ir pilnībā apēsts. Spēle turpinās līdz kādam no spēlētājiem skudras ir apēdušas visu ēdienu. Attiecīgi otrs spēlētājs tiek pasludināts par uzvarētāju.

LT – Lietuvių*

SV12522 Žaidimas - Pikniko mūšiai

Rekomenduojamas amžius: nuo 6 metų.

Rinkinyje yra 2 magnetinės lentelės, 2 magnetiniai maisto rinkiniai ir 168 magnetinių skruzdėlių.



Kaip žaisti: Kiekvienas žaidėjas pasiima vieną magnetinę lentą ir vieną maisto rinkinį bei padeda juos priešais save taip, kad lentos vidus nebūtų matomas kitam žaidėjui. Norint paruošti žaidimą, kiekvienas žaidėjas turėtų padėti maisto kaladėles ant apatinio savo lentos paviršiaus.

Maistas turi tiksliai tilpti į langelius, neišeinant už lentos ribų, o ši padėtis negali keistis viso žaidimo metu. Pradedant nuo jauniausio žaidėjo ir žaidžiant paeiliui, kiekvienas žaidėjas spėja, kur priešininkas galėjo padėti savo maistą, klausdami apie konkretų langelį (pvz. A-3, D-7 ir pan.). Kitas žaidėjas turi atsakyti, ar tame langelyje yra maistas, ar ne.

- **Jei taip,** spėjantis žaidėjas padeda raudoną skruzdėlę ant to langelio savo lentos vertikaliame paviršiuje. Pranešantis žaidėjas turi padėti skruzdėlę (bet kokios spalvos) ant to langelio savo lentos apatiniame paviršiuje, o tada pereiti prie savo spėjimo, kad žaidimas tęstųsi.
- **Jei ne,** spėjantis žaidėjas padeda baltą skruzdėlę ant to langelio savo lentos vertikaliame paviršiuje, o pranešantis žaidėjas tuomet atlieka savo spėjimą, kad žaidimas tęstųsi.

Kai skruzdėlė suvalgo paskutinę maisto dalį, pranešantis žaidėjas turi pasakyti, kad šis konkretus maistas yra visiškai suvalgytas. Žaidimas tęsiasi tol, kol visi vieno žaidėjo maistai būna suvalgyti – tada kitas žaidėjas paskelbiamas laimėtoju!

EE – Eesti*

SV12522 Mäng – Piknikulahing

Vanus alates: 6 - 99-aastastele.

See koosneb 2 magnettahvlist, 2 magnettoidutükkide komplektist ja 168 magnetsipelgast.



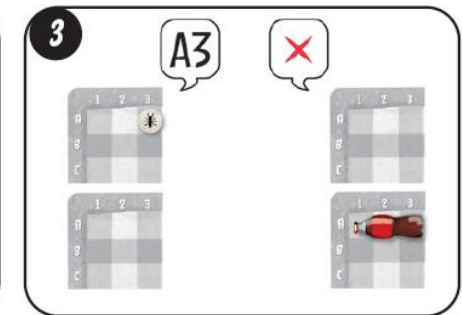
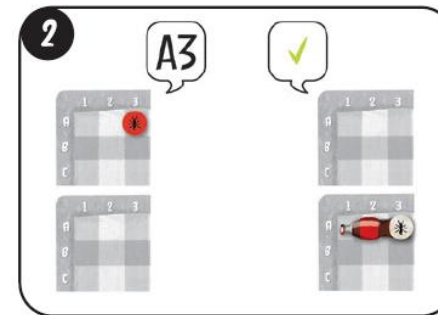
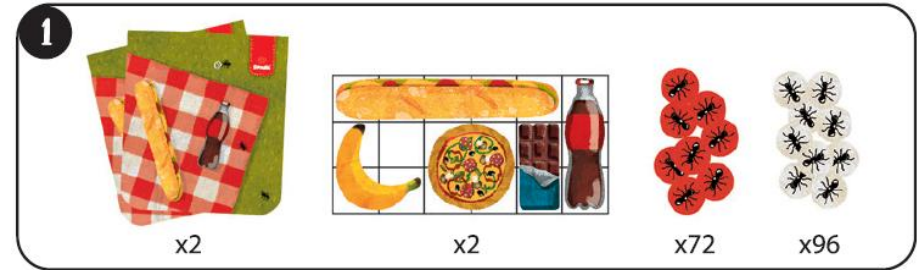
Mängu käik:

Iga mängija võtab ühe magnettahvli ja toidukomplekti ning asetab selle enda ette nii, et teised mängijad ei näeks tahvli sisekülge. Mängu ettevalmistamiseks peab iga mängija asetama toidud oma tahvli alumisele pinnale. Toidud peavad õigesti lahtritesse mahtuma, ületamata tahvli piire, ning see paigutus ei tohi mängu jooksul muutuda.

Alustades noorimast mängijast ja seejärel kordamööda, püüab iga mängija ära arvata, kuhu vastane oma toidud paigutas, küsides konkreetse lahtri kohta (nt A-3, D-7 jne). Teine mängija peab vastama, kas sellel positsioonil on toit või mitte.

- **Kui jah,** asetab arvaja oma tahvli püstpinnale sellele positsioonile punase sipelga. Teatava mängija peab asetama oma toidul samale positsioonile sipelga (ükskõik mis värvi) alumisel pinnal ja seejärel jätkama oma käiguga, et mängu jätkata.
- **Kui ei,** asetab arvaja oma tahvli püstpinnale sellele positsioonile valge sipelga ja teatava mängija jätkab oma käiguga, et mängu jätkata.

Kui sipelgas sööb ära toidu viimase osa, peab teatav mängija ütlema, et see konkreetne toit on täielikult ära söödud. Mäng jätkub seni, kuni ühe mängija kõik toidud on ära söödud, ning teine mängija kuulutatakse võitjaks!



1



x2



x2



x72



x96

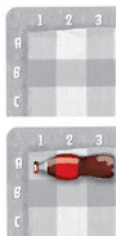
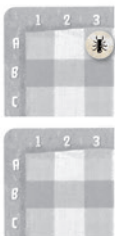
2

A3



3

A3



EN

Picnic Battles

CONTENTS (1): 2 Magnetic Player Boards, 2 Sets of Magnetic Foods, 168 Magnetic Ants

HOW TO PLAY: Each player takes one magnetic board and a set of foods and places it in front of him/her, so that the inside of the board is not visible by the other player. In order to set up the game, each player should place the foods on the bottom surface of their board. The foods should fit correctly in the cells, without exceeding the board and this positioning cannot change throughout the game. Starting by the youngest player and by taking turns, each player makes a guess of where the opponent might have placed his/her food by asking for a specific cell (e.g. A-3, D-7 etc.). The other player should reply if there is a food on the guessed position or not.

If yes, the guessing player puts a red ant on that position on the vertical surface of his/her board. The announcing player should put an ant (of any color) on that position on his/her food on the bottom surface of the board and then to proceed by making his/her guess, so to continue the game.

If no, the guessing player puts a white ant on that position on the vertical surface of his/her board and the announcing player proceeds making his/her guess, so to continue the game.

When an ant eats the last part of a food, the announcing player should say that this specific food is all eaten. The game proceeds until all the foods of one player are eaten, so as for the other player to be declared as the winner!

EL

Μυρμηγκομαχίες

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 2 Μαγνητικά ταμπλό, 2 Σετ Μαγνητικών Φαγητών, 168 Μαγνητικά Μυρμηγκία

ΟΔΗΓΙΕΣ: Κάθε παίκτης παίρνει από ένα ταμπλό κι ένα σετ φαγητών και τα τοποθετεί μπροστά του, ώστε το εσωτερικό του ταμπλό να μην είναι ορατό στον αντίπαλο παίκτη. Για να στηθεί το παιχνίδι, ο κάθε παίκτης τοποθετεί τα φαγητά του στην οριζόντια επιφάνεια του ταμπλό του. Τα φαγητά πρέπει να τοποθετηθούν σωστά μέσα στα τετράγωνα, χωρίς να προεξέχουν από το ταμπλό

και η τοποθέτηση αυτή δεν μπορεί να αλλάξει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ξεκινώντας από τον νεότερο και πηγαίνοντας εναλλάξ, ο κάθε παίκτης προσπαθεί να βρει που έχει τοποθετήσει ο αντίπαλος τα φαγητά του, ρωτώντας τον κάθε φορά στη σειρά του για ένα συγκεκριμένο τετράγωνο. (π.χ. Α-3, D-7 κλπ.). Ο άλλος παίκτης πρέπει να απαντήσει εάν βρίσκεται κάποιο φαγητό σε αυτή τη θέση ή όχι.

Αν ναι, ο παίκτης που ρώτησε βάζει ένα κόκκινο μυρμηγκί στην αντίστοιχη θέση στην κατακόρυφη πλευρά του ταμπλό του. Ο άλλος παίκτης βάζει ένα μυρμηγκί πάνω στο φαγητό του στην αντίστοιχη θέση, στην οριζόντια επιφάνεια του ταμπλό του και συνεχίζει με την δική του ερώτηση.

Αν όχι, ο παίκτης που ρώτησε βάζει ένα άσπρο μυρμηγκί στην αντίστοιχη θέση στην κατακόρυφη πλευρά του ταμπλό του κι ο άλλος παίκτης συνεχίζει με τη δική του ερώτηση.

Όταν ένα μυρμηγκί φάει το τελευταίο κομμάτι από ένα φαγητό, ο παίκτης πρέπει να ανακοινώσει ότι το συγκεκριμένο φαγητό του φαγώθηκε. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι τα φαγητά του ενός παίκτη να φαγωθούν όλα, έτσι ώστε να αναδειχθεί νικητής ο άλλος παίκτης!

DE

Picknick Schlacht

INHALT (1): 2 magnetische Spieltafeln, 2 Sets magnetischer Lebensmittel, 168 magnetische Ameisen

SPIELANLEITUNG: Jeder Spieler nimmt sich eine Magnettafel und einen Satz Lebensmittel und legt sie so vor sich hin, dass die Innenseite der Tafel für den anderen Spieler nicht sichtbar ist. Um das Spiel vorzubereiten, sollte jeder Spieler die Lebensmittel auf die Unterseite seines Bretts legen. Die Lebensmittel sollten richtig in die Zellen passen, ohne das Brett zu überragen, und diese Positionierung darf während des Spiels nicht verändert werden. Beginnend mit dem jüngsten Spieler rät jeder Spieler abwechselnd, wo der Gegner sein Essen platziert haben könnte, indem er nach einem bestimmten Feld fragt (z. B. A-3, D-7 usw.). Der andere Spieler sollte antworten, ob sich an der erratenen Position ein Essen befindet oder nicht.

Wenn ja, setzt der ratende Spieler eine rote Ameise auf diese

Position auf der vertikalen Fläche seines Spielbretts. Der ankündigende Spieler sollte eine Ameise (beliebiger Farbe) auf diese Position auf seinem Futter auf der Unterseite des Bretts setzen und dann mit seiner Vermutung fortfahren, um das Spiel fortzusetzen.

Wenn nein, setzt der ratende Spieler eine weiße Ameise auf diese Position auf der vertikalen Oberfläche seines/ihrer Bretts und der ankündigende Spieler fährt mit seiner/ihrer Vermutung fort, um das Spiel fortzusetzen.

Wenn eine Ameise den letzten Teil einer Nahrung frisst, sollte der ankündigende Spieler sagen, dass diese bestimmte Nahrung vollständig gegessen ist. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Lebensmittel eines Spielers gegessen sind, damit der andere Spieler zum Gewinner erklärt wird!

ES

Batallas de picnic

CONTENIDO (1): 2 tableros magnéticos, 2 sets de alimentos magnéticos, 168 hormigas magnéticas

CÓMO JUGAR: Cada jugador coge un tablero magnético y un set de alimentos y lo coloca delante de él, de forma que el interior del tablero no sea visible por el otro jugador. Para preparar el juego, cada jugador debe colocar los alimentos en la superficie inferior de su tablero. Los alimentos deben encajar correctamente en las casillas, sin sobrepasar el tablero y esta colocación no puede cambiar a lo largo de la partida. Empezando por el jugador más joven y por turnos, cada jugador adivina dónde podría haber colocado su adversario su alimento preguntando por una celda concreta (por ejemplo, A-3, D-7, etc.). El otro jugador debe responder si hay comida en la posición adivinada o no.

En caso afirmativo, el jugador que adivina coloca una hormiga roja en esa posición de la superficie vertical de su tablero. El jugador que anuncia debe poner una hormiga (de cualquier color) en esa posición en su comida en la superficie inferior del tablero y luego proceder a hacer su conjetura, para continuar el juego.

Si no, el jugador que adivina pone una hormiga blanca en esa posición de la superficie vertical de su tablero y el jugador que anuncia procede a adivinar, para continuar el juego.

Cuando una hormiga se come la última parte de un alimento, el jugador que anuncia el juego debe decir que se ha comido todo ese alimento. El juego continúa hasta que uno de los jugadores se ha comido todos los alimentos y el otro se proclama vencedor.

FR

Batailles de pique-nique

CONTENU (1): 2 plateaux de jeu magnétiques, 2 ensembles de nourritures magnétiques, 168 fourmis rouges et blanches magnétiques

COMMENT JOUER: Chaque joueur prend un plateau magnétique et un ensemble de nourriture et le place devant lui, de manière à ce que l'intérieur du plateau ne soit pas visible par l'autre joueur. Afin d'installer le jeu, chaque joueur doit placer la nourriture sur la surface inférieure de son plateau. Les aliments doivent tenir correctement dans les cases, sans dépasser le plateau, et ce positionnement ne peut pas changer tout au long du jeu. En commençant par le plus jeune joueur et à tour de rôle, chaque joueur devine où l'adversaire aurait pu placer sa nourriture en nommant une cellule spécifique (par exemple A-3, D-7, etc.). L'autre joueur doit confirmer s'il y a de la nourriture sur cette cellule ou non.

Si oui, le joueur devinant met une fourmi rouge sur cette cellule sur la surface verticale de son plateau. Le joueur questionné doit mettre une fourmi (de n'importe quelle couleur) sur la nourriture sur cette position sur la surface inférieure du plateau, puis il continue le jeu en essayant de deviner qu'elle cellule contient de la nourriture sur le plateau de son adversaire.

Si non, le joueur devinant met une fourmi blanche sur cette cellule sur la surface verticale de son plateau et le joueur questionné essaie de deviner à son tour afin de continuer le jeu.

Lorsqu'une fourmi mange la dernière partie d'un aliment, le joueur questionné doit dire que cet aliment spécifique est entièrement mangé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les aliments d'un joueur soient mangés. L'autre joueur est déclaré vainqueur!

IT

Battaglie al picnic

CONTENUTO (1): 2 Tavole magnetiche, 2 set di tessere cibo magnetiche, 168 formiche magnetiche

COME SI GIOCA: Ogni giocatore prende un set di cibo, e apre una tavola di gioco, disponendola in modo che l'altro giocatore non possa vederne l'interno. Ogni tessera cibo andrà piazzata sulla metà in basso della tavola, in modo da occupare precisamente le cellette della scacchiera. Il posizionamento non potrà più essere modificato fino alla fine del gioco.

Inizia il più giovane, e ciascun giocatore a turno cerca di indovinare su quali coordinate l'altro ha posizionato le tessere cibo (ad es. A-3, D-7 ecc.). L'altro giocatore dirà se il cibo è stato trovato oppure no.

Se il tiro è giusto, il giocatore mette una formica rossa sulle esatte coordinate sulla tavola verticale in fronte a sé, mentre l'altro mette una formica sulla propria tessera cibo, ad indicare che è stata attaccata. Se il tiro è sbagliato, il primo giocatore metterà invece una formica bianca sulla scacchiera. Se il tiro è sbagliato, il turno passa all'altro giocatore, se è giusto il giocatore potrà provare ancora.

Quando le formiche hanno coperto completamente una tessera cibo, il possessore dovrà annunciarlo. Il gioco continua finché ogni tessera è stata mangiata e si dichiara il vincitore!

RU

Битва на пикнике

КОМПЛЕКТАЦИЯ (1): 2 магнитных поля для пикника, 2 набора магнитных продуктов, 168 магнитных муравьев

КАК ИГРАТЬ: Перед началом игры каждый игрок берёт 1 магнитное поле и 1 набор продуктов и кладёт их перед собой так, чтобы внутренняя часть поля не была видна другому игроку. Каждый игрок должен разместить продукты на нижней поверхности своего поля. Продукты не должны выходить за края ячеек и за пределы поля. Нельзя менять расположение продуктов на протяжении всей игры. Первым ходит самый младший игрок, далее – каждый игрок по очереди пытается угадать, где противник расположил свою еду, называя координаты ячейки (например, A-3, D-7 и т. д.). Игрок должен отвечать, есть ли еда в той ячейке, что назвал противник, или нет.

Если расположение еды угадано, игрок, выполняющий ход, размещает красного муравья в соответствующей ячейке на верхней части своего поля. Противник же ставит муравья (любого цвета) на названную ячейку поверх своей еды на нижней части игрового поля. Угадавший игрок продолжает ход, называя новые координаты.

Если расположение еды не угадано, игрок, выполняющий ход, размещает белого муравья в соответствующей ячейке на верхней части своего поля, а следующий ход передаётся противнику.

Когда муравей съедает какой-то продукт полностью, игрок должен объявить, что эта конкретная еда, например, пицца, полностью съедена. Игра продолжается до тех пор, пока все продукты одного из игроков не будут съедены. В таком случае второй игрок объявляется победителем!

PL

Piknikowe bitwy

ZAWARTOŚĆ (1): 2 magnetyczne plansze graczy, 2 zestawy magnetycznych posiłków, 168 magnetycznych mrówek

JAK GRAC: Każdy gracz bierze jedną magnetyczną planszę oraz zestaw jedzenia i umieszcza go przed sobą w taki sposób, że wnętrze planszy nie jest widoczne dla drugiego gracza. Aby przygotować grę, każdy gracz powinien umieścić jedzenie na dolnej powierzchni swojej planszy. Jedzenie powinno pasować poprawnie do komórek, bez przekraczania granic planszy i taka pozycja nie może zmienić się w trakcie gry. Zaczynaj od najmłodszego gracza i na zmianę, każdy gracz zgaduje, gdzie przeciwnik mógłby umieścić swoje jedzenie, pytając o konkretną komórkę (np. A-3, D-7 itp.). Drugi gracz powinien odpowiedzieć, czy jest jedzenie na wybranej pozycji czy nie.

Jeśli tak, gracz zgadujący umieszcza czerwoną mrówkę na tej

არ შეიჭმება, რათა მეორე მოთამაშე გამოცხადდეს გამარჯვებულად!

Jeśli nie, gracz zgadujący umieszcza białą mrówkę na tej pozycji na pionowej powierzchni swojej planszy, a drugi gracz kontynuuje zadawanie pytań, aby kontynuować grę.

Gdy mrówka zje ostatnią część jedzenia, gracz powinien powiedzieć, że to konkretne jedzenie zostało zjedzone. Gra trwa, aż wszystkie jedzenie jednego gracza zostanie zjedzone, aby drugi gracz został ogłoszony zwycięzcą!

RO **Războiul alimentelor**
CONȚINUT (1): 2 Planșe magnetice, 168 furnici m

CUM SE JOACĂ: Fiecare jucător ia o planșă magnetică și un set de alimente și le așază în fața sa, în așa fel încât interiorul planșei să nu fie vizibil pentru celălalt jucător. Pentru a pregăti jocul, fiecare jucător trebuie să așeze alimentele pe suprafața inferioară a planșei. Alimentele trebuie să se potrivească în celele, fără să depășească marginea planșei, iar poziționarea acestora nu poate fi modificată pe parcursul jocului. Începe cel mai tânăr jucător și se va ghici cu rândul, fiecare jucător încercând să ghicească unde a amplasat celălalt jucător alimentele, punând întrebări specifice de tipul A-3, D-7, etc. Celălalt jucător va răspunde dacă a fost ghicită poziția alimentului sau nu.

Dacă a fost ghicită poziția, jucătorul care a ghicit-o va poziționa o furnică roșie pe suprafața verticală a propriei planșe. Jucătorul al cărui aliment a fost ghicit va poziționa o furnică (indiferent de culoare) pe celula aferentă de pe planșa proprie din zona inferioară, apoi va continua să încerce să ghicească alimentele celui alt jucător, continuând jocul.

Dacă nu a ghicit, va poziționa o furnică albă pe cea celulă pe suprafața verticală a propriei planșe, ghicind astfel cu rândul pentru a continua jocul.

Atunci când o furnică mănâncă și ultima parte a alimentului, atunci jucătorul va spune că acel aliment în mod specific a fost consumat. Jocul continuă până când toate alimentele unui jucător sunt consumate de furnici iar celălalt jucător este considerat câștigător!

KA **პიკნიკი ბრძოლები**
შემადგენლობა (1):
კომპლექტი მაგნიტი
ქიანჭკილა

რეზონი ვითარებით: თითოეული მოთამაშე იღებს თითო მაგნიტურ დავას და საკვების კომპლექტს და ღდება მის წინ ის, რომ დავას არ ჩანდეს მეორე მოთამაშისთვის. თამაშის დასაწყებად, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა მოათავსოს საკვები დავის ქვედა ზედაპირზე. საკვები სწორად უნდა მოათავსდეს უჯრებში დავის გადაჭარბების გარეშე, და ეს პოზიცია არ შეიძლება შეიცვალოს მთელი თამაშის განმავლობაში. უმცირეს მოთამაშისგან დაწყებული და მერიტებით, თითოეული მოთამაშე გამოცნობის, თუ სად შეიძლება და მოწინააღმდეგეს მოათავსოს მისი საკვები კონკრეტული უჯრის მოთხოვნით (მაგ. A-3, D-7 და ა.შ.). მეორე მოთამაშემ უნდა უპასუროს, არის თუ არა საკვები გამოცნობის პოზიციაზე.

თუ კი, გამოცნობით მოთამაშე აყენებს წითელ ჭიანჭველას ამ პოზიციაზე მისი დაფის ვერტიკალურ ზედაპირზე. განმარტებულია მოთამაშე უნდა დააყენოს ჭიანჭველა (ნებისმიერი ფერის) თავის საჭმელზე დაფის ქვედა ზედაპირზე ამ პოზიციიდან და შემდეგ განაგრძოს გამოცნობა, ან გააგრძელოს თამაში.

თუ არა, გამომცნობი მოთამაშე აყენებს თეთრ ჭიანჭველას ამ პოზიციაზე მისი დაფის ვერტიკალურ ზედაპირზე და გამომცნალებელი მოთამაშე აგრძელებს გამოცნობას, ისე რომ თამაში განაგრძობს.

როდესაც ჭიანჭველა შეჭამს საკვების ბოლო ნაწილს, გამოიმჯაღებელმა მოთამაშემ უნდა თქვას, რომ ეს კონკრეტული საკვები მთლიანად შეჭამეს. თამაში გრძელდება მანამ, სანამ ერთი მოთამაშის ყველა საკვები

Вс **Пикник битки**
СЪДЪРЖАНИЕ (1): 2 магнитни дъски за игра, 2 комплекта магнитни храни, 168 магнита мравки

КАК СЕ ИГРАЕ: Всеки играч взема една магнитна дъска и набор от храни и ги поставя пред себе си, така че вътрешната част на дъската да не се вижда от другия играч. За да започне играта всеки играч трябва да постави храните на долната повърхност на своята дъска. Храните трябва да пасват правилно в клетките без да излизат от очертанията на дъската и това позициониране не може да се променя по време на играта. Започващи от най-младия играч, като се редуват, всеки прави предположение къде противникът може да е поставил храната си, посочвайки конкретна клетка (напр. А-3, D-7 и т.н.). Другият играч трябва да отговори дали има храна на посочената позиция или не.

Ако отговорът е **да**, позналият играч поставя червена мравка на тази позиция на вертикалната повърхност на своята дъска. Другият играч трябва да постави мравка (какъвто и да е цвят) на тази позиция върху храната си на долната повърхност на дъската и след това да продължи с предположението си, за да продължи играта.

Ако отговорът е не, непознатият играч поставя бяла мравка на тази позиция на вертикалната повърхност на своята дъска и другият играч продължава със своето предположението, за да продължи играта.

Когато мравка изяде последната част от храната, играчът трябва да каже, че тази конкретна храна е изядена. Играта продължава, докато всички храни на един от играчите бъдат изядени, така че другият играч да бъде обявен за победител!

מסרת המשחק: למנוע מהגמלים ללול את המזון בפיקניק!
המשחק מביל: 2 לוחות מגנטיים של "מפות פיקניק", 2 סטים
זהים של מאכלים מגנטיים, 168 נמלים מגנטיות.

תחילת המשחק: כל שחקן מקבל לוח פיקניק מגנטי (המורכב ממשטח עליון ותחתון) וסט מאכלים מגנטיים.

על כל שחקן להניח את המאכלים על המשטח התחתון, ביזח הפיקניק שלו כך שהם מוסתרים מהשחקן השני. על המאכלים להשתלב בצורה נכונה במשבצות, מבלי לחרג מהלוח, ויש לשמור על מיקומם לאורך כל המשחק. המשטח העליון מייצג את לוח הפיקניק, ומיקום המאכלים על השחקן הימני.

מהלך המשחק: כל שחקן בתורו מנסה לנחש היכן היריב הציב את המאכלים שלו, על ידי ניחוש של משבצת ספציפית (למשל A-3, D-7 וכו').

על השחקן השני לענות לו (בכנות) אם אכן יש מאכל במשבצת שהוא ניחש
או לא.

אם השחקן המנחש ניחש נכון, הוא יסמן על ידי נמלה אדומה את המשבצת שניחש במשחק העליון של לוח הפיקיות שלו. במקביל, השחקן השני מסמן על ידי נמלה (לא משהו ביזוי צבע) על המאכל של בהיתאם לתשובת שניחש השחקן המנחש. לאחר מכן, ימשיך בניחוש משלו כדי להמשיך במשחק.

אם השחקן המנחש טעה, הוא יסמן על ידי נמלה לבנה את המשבצת שניחש על המשטח העליון והשחקן השני ימשיך בניחוש משלו כדי להמשיך במשחק.

כאשר אחד המאכלים התמלא בנמלים, על השחקן להכריז כי המאכל נאכל חול.

סיום המשחק: המשחק מסתיים כאשר כל המאכלים בלוח הפיקניק של אחד השחקנים נאכלו (סומנו) על ידי הנמלים, והשחקן השני מוכתר כמנצח! בתיאבון!