

6-99
years

FAIR & SQUARE!

Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones
Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni
Handleiding - Manual de Instrucções - Összeszerelési útmutató - מדרוך הוראות

EN EL DE ES FR IT PL RO NL PT HU HE



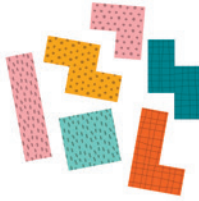

Svoora[®]

#12525

1



x2

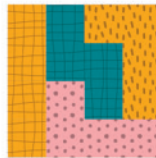
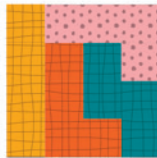
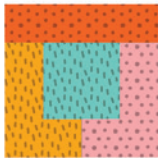


x30

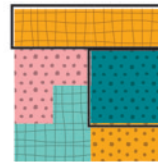
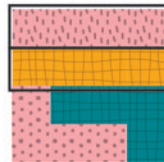
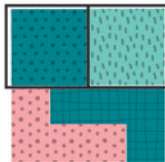
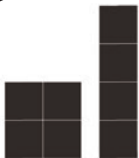


x80

2



3



2



Fair & Square

CONTENTS (1): 2 magentic player boards, 30 magnetic pieces, 80 challenge cards

HOW TO PLAY: To set up the game, you take one player board in front of you, all the pieces are shuffled and placed in the middle between you, and the cards are arranged in a deck. The pieces are common and available for both players, and it is recommended to shuffle and center the pieces every couple of rounds. By taking turns, you open a Challenge card, and you both try to solve the challenge at the same time by finding the correct pieces to form a full square on your boards.

Each Challenge card presents 2 rules:

- 1 characteristic that should be used at least in one piece
- 1 characteristic that should not be used at all.

To successfully solve the challenge:

- The pieces should follow the rules of the challenge (2).
- There should be no empty cells, all the pieces should be within the cells, and the pieces should not overlap with one another (2).
- No more than 1 rectangular piece and/or 1 long, linear piece can be used to solve a challenge (3).
- While solving the puzzle, you cannot hold more than 1 piece in your hands at the same time (e.g., you cannot hold 2 pieces in your hands, trying to decide which one to use)
- When you declare that the challenge is solved, the other player should check that the rules of the card are correctly followed to confirm the win.

The first player to succeed wins the card. If both players solve the challenge at the same time, the card is put on hold, and it is taken by the player who wins the next challenge. When the cards finish, the player with the most collected cards wins! The game can also be played by one player.



Γρίφος στο Τετράγωνο

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 2 μαγνητικά ταμπλό, 30 μαγνητικά κομμάτια, 80 κάρτες προκλήσεων

ΟΔΗΓΙΕΣ: Για να στηθεί το παιχνίδι, παίρνετε από ένα ταμπλό, τα κομμάτια ανακατεύονται και τοποθετούνται στο κέντρο, ενώ οι κάρτες προκλήσεων μπαίνουν σε μια στοίβα. Τα κομμάτια είναι κοινά και διαθέσιμα και για τους δύο παίκτες, Προτείνεται να ανακατεύονται και να συμμαζεύονται στο κέντρο ανά κάποιους γύρους. Με την σειρά ο κάθε παίκτης ανοίγει μία κάρτα πρόκλησης και προσπαθείτε ταυτόχρονα με

τον αντίπαλό σας να λύσετε την πρόκληση, δηλαδή να βρείτε τα σωστά κομμάτια ώστε να συμπληρώσετε ένα πλήρες τετράγωνο στο ταμπλό σας.

Κάθε πρόκληση δίνει 2 κανόνες:

- ένα χαρακτηριστικό που πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα κομμάτι
- ένα χαρακτηριστικό που δεν πρέπει να έχει κανένα κομμάτι

Για να λύσετε μία πρόκληση:

- Τα κομμάτια πρέπει να ακολουθούν τους κανόνες της κάρτας (2).
- Πρέπει να είναι εντός του πλέγματος του ταμπλό, να μην υπάρχουν άδεια κελιά στο ταμπλό και να μην είναι το ένα πάνω στο άλλο (2).
- Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν πάνω από 1 τετράγωνο και/ή 1 μεγάλο γραμμικό κομμάτι για την επίλυση της πρόκλησης (3).
- Κατά την επίλυση της πρόκλησης, δεν μπορείτε να κρατάτε πάνω από 1 κομμάτι στα χέρια σας (π.χ. δεν μπορείτε να έχετε 2 κομμάτια στα χέρια σας προσπαθώντας να αποφασίσετε ποιο θα χρησιμοποιήσετε).
- Όταν ο ένας παίκτης δηλώσει ότι έλυσε την πρόκληση, ο άλλος παίκτης πρέπει να ελέγξει τα κομμάτια ώστε να επιβεβαιώσει τη νίκη.

Ο πρώτος παίκτης που θα λύσει την πρόκληση, κερδίζει την κάρτα. Αν και οι δύο παίκτες την λύσουν ταυτόχρονα, η κάρτα μένει στην άκρη μέχρι να την πάρει ο παίκτης που θα κερδίσει την επόμενη πρόκληση. Όταν όλες οι κάρτες τελειώσουν, νικητής είναι αυτός που έχει τις περισσότερες κάρτες! Το παιχνίδι μπορεί να παχτεί και από έναν παίκτη.



Offen & Ehrlich

INHALT (1): 2 magnetische Spielbretter, 30 magnetische Teile, 80 Herausforderungskarten

SPIELANLEITUNG: Zum Aufbauen des Spiels nimmst du ein Spielbrett vor dich. Alle magnetischen Teile werden gemischt und in die Mitte zwischen euch gelegt, die Karten werden als Stapel bereitgelegt. Die magnetischen Teile sind für beide Spieler gemeinsam verfügbar. Es ist empfehlenswert, die Teile alle paar Runden neu zu mischen und in die Mitte zu legen. Im Wechsel zieht ihr eine Herausforderungskarte, und beide versuchen gleichzeitig, die Herausforderung zu lösen, indem ihr die passenden Teile findet, um ein vollständiges Quadrat auf euren Spielbrettern zu bilden.

Jede Herausforderungskarte gibt 2 Regeln vor:

- Eine Eigenschaft, die mindestens in einem Teil vorkommen muss.
- Eine Eigenschaft, die gar nicht verwendet werden darf.

Um eine Herausforderung erfolgreich zu lösen:

- Die verwendeten Teile müssen den Regeln der Herausforderung entsprechen (2).
- Es dürfen keine leeren Felder auf dem Spielbrett bleiben, alle Teile müssen innerhalb der Felder liegen und sich nicht überlappen (2).
- Du darfst höchstens 1 rechteckiges Teil und/oder 1 langes, lineares Teil verwenden, um eine Herausforderung zu lösen (3).
- Während du das Rätsel löst, darfst du nie mehr als 1 Teil gleichzeitig in den Händen halten (du darfst z. B. nicht 2 Teile gleichzeitig halten, um zu entscheiden, welches du verwenden möchtest).
- Wenn du erklärst, dass du die Herausforderung gelöst hast, muss der andere Spieler überprüfen, ob alle Regeln der Karte korrekt befolgt wurden, um deinen Sieg zu bestätigen.

Der erste Spieler, der die Herausforderung erfolgreich löst, gewinnt die Karte. Wenn beide Spieler das Rätsel gleichzeitig lösen, wird die Karte zurückgelegt und an den Spieler vergeben, der die nächste Herausforderung gewinnt. Das Spiel endet, wenn alle Karten gespielt wurden – der Spieler mit den meisten gesammelten Karten gewinnt! Das Spiel kann auch allein gespielt werden.



Fair & Square

CONTENIDO (1): 2 tableros magnéticos para jugadores, 30 piezas magnéticas, 80 tarjetas de desafío

CÓMO JUGAR: Para preparar el juego, se coloca un tablero frente a uno de los jugadores, se barajan todas las piezas y se colocan en el medio entre ambos jugadores, y las cartas se disponen en un mazo. Las piezas son comunes y están disponibles para ambos jugadores, y se recomienda barajar y centrar las piezas cada dos rondas. Por turnos, se abre una carta de Desafío y ambos intentan resolver el desafío al mismo tiempo encontrando las piezas correctas para formar un cuadrado completo en sus tableros.

Cada carta de Desafío presenta 2 reglas:

- 1 característica que debe usarse al menos en una pieza
- 1 característica que no debe usarse en absoluto.

Para resolver el desafío con éxito:

- Las piezas deben seguir las reglas del desafío (2).
- No debe haber celdas vacías, todas las piezas deben estar dentro de las celdas y las piezas no deben superponerse entre sí (2).
- No se puede usar más de 1 pieza rectangular y/o 1 pieza larga y lineal para resolver un desafío (3).
- Al resolver el rompecabezas, no puedes sostener más de 1 pieza en tus manos al mismo tiempo (por ejemplo, no puedes sostener 2 piezas en tus manos, tratando de decidir cuál usar)
- Cuando declaras que el desafío está resuelto, el otro jugador debe verificar que las reglas de la carta se hayan seguido correctamente para confirmar la victoria.

El primer jugador que lo logre gana la carta. Si ambos jugadores resuelven el desafío al mismo tiempo, la carta se pone en espera y la toma el jugador que gane el próximo desafío. Cuando se terminan las cartas, ¡el jugador con más cartas recolectadas gana! El juego también puede jugarlo un jugador.



Foire & Carré

CONTENU (1): 2 plateaux de jeu magnétique, 30 pièces magnétiques, 80 cartes de défi

COMMENT JOUER : Pour débiter, Prenez un plateau de jeu et mélangez les pièces au milieu de la table, ces pièces servent aux deux joueurs. Les cartes de défi sont disposées dans un paquet. Il est recommandé de mélanger les pièces du centre à tous les deux tours. À tour de rôle, vous prenez une carte défi, et vous essayez tous les deux de résoudre le défi en même temps en trouvant les bonnes pièces pour former un carré complet sur vos plateaux.

Chaque carte défi présente 2 règles :

- 1 pièce qui doit être utilisée et une pièce
- 1 pièce qui ne doit pas être utilisée du tout.

Pour résoudre le défi avec succès:

- Les pièces doivent suivre les règles du défi (fig.2)
- Il ne doit pas y avoir d'espace vide, toutes les pièces doivent être à l'intérieur du plateau et les pièces ne doivent pas se chevaucher les unes sur les autres ou dépasser le plateau (fig.2)
- Seulement une pièce rectangulaire et/ou une pièce longue et linéaire peut être utilisée pour résoudre un défi (fig.3)
- Lorsque vous résolvez le défi, vous ne pouvez pas tenir deux pièces dans votre main tout en essayant de décider laquelle utiliser
- Lorsque vous déclarez que le défi est résolu, l'autre joueur

doit vérifier que les règles de la carte sont correctement suivies pour confirmer la victoire.

Le premier joueur à réussir remporte la carte. Si les deux joueurs résolvent le défi en même temps, la carte est mise en attente et elle est récupérée par le joueur qui remporte le défi suivant. Lorsque les cartes sont finies, le joueur qui a le plus de cartes de défi collectées gagne. Le jeu peut également être joué par un seul joueur.



Fair & Square

CONTENUTO (1): 2 plance magnetiche per i giocatori, 30 pezzi magnetici, 80 carte sfida

COME SI GIOCA : Per preparare il gioco, ogni giocatore prende una plancia magnetica. Tutti i pezzi vengono mescolati e posizionati al centro tra i due giocatori, mentre le carte vengono disposte in un mazzo. I pezzi sono comuni e disponibili per entrambi i giocatori. Si consiglia di mescolare e riordinare i pezzi ogni paio di round. A turno, si scopre una carta sfida, e entrambi i giocatori devono cercare di risolvere la sfida contemporaneamente, trovando i pezzi corretti per formare un quadrato completo sulle proprie plance.

Ogni carta sfida presenta 2 regole:

- Una caratteristica che deve essere utilizzata almeno in un pezzo.
- Una caratteristica che non deve essere utilizzata affatto.

Per risolvere con successo la sfida:

- I pezzi devono rispettare le regole della carta sfida (2).
- Non devono esserci celle vuote, tutti i pezzi devono essere posizionati all'interno delle celle e non devono sovrapporsi (2).
- Non è possibile utilizzare più di 1 pezzo rettangolare e/o 1 pezzo lungo e lineare per completare la sfida (3).
- Durante la risoluzione del puzzle, non si possono tenere in mano più di un pezzo alla volta (esempio: non si possono tenere due pezzi in mano per decidere quale usare).
- Quando un giocatore dichiara di aver risolto la sfida, l'altro giocatore deve verificare che le regole della carta siano state seguite correttamente per convalidare la vittoria.

Il primo giocatore a risolvere correttamente la sfida vince la carta. Se entrambi i giocatori completano la sfida nello stesso momento, la carta viene messa in sospenso e sarà assegnata al vincitore della sfida successiva. Quando le carte terminano, il giocatore che ha raccolto più carte vince! Il gioco può essere giocato anche da un solo giocatore.



Fair & Square – Gra Logiczna

ZAWARTOŚĆ GRY (1): 2 magnetyczne plansze graczy, 30 magnetycznych elementów, 80 kart wyzwania

ZASADY GRY: Przygotowanie: Każdy gracz bierze jedną magnetyczną planszę. Wszystkie elementy należy dobrze wymieszać i umieścić na środku między graczami. Karty wyzwania należy ułożyć w stos. Elementy są wspólne i dostępne dla obu graczy. Zaleca się ich przetasowanie i wyrównanie co kilka rund.

Przebieg gry: Gracze na zmianę odkrywają kartę wyzwania. Po jej odsłonięciu obaj gracze jednocześnie próbują ułożyć na swoich planszach pełny kwadrat, używając odpowiednich elementów.

Każda karta wyzwania zawiera 2 zasady:

- Cecha obowiązkowa – przynajmniej jeden użyty element musi ją posiadać.
- Cecha zakazana – żaden element nie może jej mieć.

Aby poprawnie rozwiązać wyzwanie:

- Należy przestrzegać zasad określonych na karcie (2).
- Wszystkie pola na planszy muszą być wypełnione, elementy nie mogą na siebie nachodzić ani wychodzić poza planszę (2).
- Można użyć maksymalnie jednego prostokątnego elementu oraz/lub jednego długiego, liniowego elementu (3).
- W trakcie układania można trzymać w ręce tylko jeden element naraz (nie wolno jednocześnie trzymać dwóch i wybierać spośród nich).
- Po zakończeniu układania należy ogłosić, że wyzwanie zostało rozwiązane, a drugi gracz powinien sprawdzić, czy wszystkie zasady z karty zostały spełnione.

Wyłonienie zwycięzcy: Gracz, który jako pierwszy poprawnie rozwiąże wyzwanie, zdobywa kartę. Jeśli obaj gracze ukończą zadanie jednocześnie, karta zostaje odłożona na bok i trafi do zwycięzcy kolejnej rundy. Gra kończy się, gdy wszystkie karty zostaną wykorzystane. Wygrywa gracz, który zebrał ich najwięcej. Gra może być również rozgrywana w trybie jednoosobowym.



Joc magnetic Incadreaza corect

CONTINUTUL (1): 2 Table de joc magnetice, 30 Piese magnetice, 80 Cărți provocare

CUM SE JOACĂ: Pentru a configura jocul, puneți o tablă de joc în fața fiecărui jucător, amestecați piesele și puneți-le în mijloc,

Într-un teanc , între cei doi jucători. Piesele sunt comune și disponibile pentru amândoi jucătorii și se recomandă să amestecați și să centrați piesele la fiecare câteva runde. Pe rând, jucătorii întorc o carte provocare și încearcă să rezolve provocarea simultan, găsind piesele corecte pentru a forma un pătrat complet pe tablele lor.

Fiecare carte provocare are 2 reguli:

- o caracteristică care trebuie folosită cel puțin într-o piesă și
- o caracteristică care nu trebuie folosită deloc.

Pentru a rezolva cu succes provocarea:

- Piesele trebuie să respecte regulile provocării (imaginea 2).
- Nu trebuie să existe spații goale, toate piesele trebuie să fie în interiorul spațiilor, iar piesele nu trebuie să se suprapună între ele (imaginea 2).
- Nu se pot folosi mai mult de o piesă dreptunghiulară și/sau o piesă lungă și liniară pentru a rezolva o provocare (imaginea 3).
- În timpul rezolvării puzzle-ului, nu poți ține mai mult de o piesă în mână în același timp (de exemplu, nu poți ține 2 piese în mână, în timp ce decizi pe care să o folosești).
- Când declari că provocarea este rezolvată, celălalt jucător trebuie să verifice dacă regulile stabilite sunt respectate pentru a confirma câștigul.

Primul jucător care reușește să finalizeze provocarea câștigă cartea. Dacă amândoi jucătorii rezolvă provocarea în același timp, cartea este pusă deoparte și va fi luată de jucătorul care câștigă următoarea provocare. Când se termină cărțile, jucătorul cu cele mai multe cărți adunate câștigă! Jocul poate fi jucat și de un singur jucător.



Eerlijk & Vierkant

INHOUD (1): 2 magnetische spelersborden, 30 magnetische stukken, 80 uitdagingskaarten

HOE TE SPELEN: Om het spel op te zetten, neem je een spelersbord voor je, alle stukken worden geschud en in het midden tussen jullie geplaatst, en de kaarten worden in een stapel gerangschikt. De stukken zijn gemeenschappelijk en beschikbaar voor beide spelers, en het wordt aanbevolen om de stukken elke paar rondes te schudden en te centreren. Door om de beurt te spelen, open je een uitdagingskaart en proberen jullie beiden de uitdaging tegelijkertijd op te lossen door de juiste stukken te vinden om een volledig vierkant op jullie borden te vormen.

Elke uitdagingskaart presenteert 2 regels:

- 1 kenmerk dat ten minste in één stuk moet worden gebruikt
- 1 kenmerk dat helemaal niet mag worden gebruikt.

Om de uitdaging succesvol op te lossen:

- De stukken moeten de regels van de uitdaging volgen (2).
- Er mogen geen lege cellen zijn, alle stukken moeten zich in de cellen bevinden en de stukken mogen elkaar niet overlappen (2).
- Er mag niet meer dan 1 rechthoekig stuk en/of 1 lang, lineair stuk worden gebruikt om een uitdaging op te lossen (3).
- Tijdens het oplossen van de puzzel mag je niet meer dan 1 stuk tegelijk in je handen houden (Je mag bijvoorbeeld niet 2 stukken in je handen houden om te beslissen welke je moet gebruiken).
- Wanneer u verklaart dat de uitdaging is opgelost, moet de andere speler controleren of de regels van de kaart correct zijn gevolgd om de winst te bevestigen.

De eerste speler die slaagt, wint de kaart. Als beide spelers de uitdaging tegelijkertijd oplossen, wordt de kaart vastgehouden en wordt deze overgenomen door de speler die de volgende uitdaging wint. Als de kaarten op zijn, wint de speler met de meeste verzamelde kaarten! Het spel kan ook door één speler worden gespeeld.



Fair & Square

CONTEÚDOS (1): 2 tabuleiros magnéticos de jogador, 30 Peças Magnéticas, 80 Cartas de Desafio

COMO JOGAR: Para preparar o jogo, cada jogador toma um tabuleiro à sua frente, as peças são baralhadas e colocadas no meio entre ambos, e as cartas são organizadas num monte. As peças são comuns e disponíveis para ambos os jogadores, e é recomendado baralhá-las e centrar as peças a cada par de rondas. Alternadamente, cada jogador abre uma Carta de Desafio, e ambos tentam resolver o desafio ao mesmo tempo, encontrando as peças corretas para formar um quadrado completo nos seus tabuleiros.

Cada Carta de Desafio apresenta 2 regras:

- 1 característica que deve ser usada pelo menos numa peça
- 1 característica que não deve ser usada de todo.

Para resolver com sucesso o desafio:

- As peças devem seguir as regras do desafio (2).

- Não deve haver células vazias, todas as peças devem estar dentro das células, e as peças não devem sobrepor-se umas às outras (2).
- Não mais do que 1 peça retangular e/ou 1 peça longa e linear pode ser usada para resolver um desafio (3).
- Ao resolver o puzzle, não se pode segurar mais do que 1 peça nas mãos ao mesmo tempo (por exemplo, não se pode segurar 2 peças nas mãos, tentando decidir qual usar).
- Quando declarar que o desafio está resolvido, o outro jogador deve verificar se as regras da carta foram corretamente seguidas para confirmar a vitória.

O primeiro jogador a ter sucesso ganha a carta. Se ambos os jogadores resolverem o desafio ao mesmo tempo, a carta fica em espera e é levada pelo jogador que vencer o desafio seguinte. Quando as cartas terminarem, o jogador com mais cartas recolhidas vence! O jogo também pode ser jogado por um único jogador.



Fair & Square társasjáték

TARTALOM (1): 2 mágneses játéktábla, 30 mágneses játékelem, 80 kihíváskártya, játékszabály

JÁTÉKSZABÁLY: A játék előkészítésekor vegyetek magatok elé egy-egy játéktáblát, az összes elemet véletlenszerű elrendezésben helyezétek középre, a kártyákat pedig keverjétek pakliba. Az elemek közösek, mindkét játékos számára használhatók, pár körönként érdemes újra véletlenszerű elrendezésben középre helyezni őket. A játékban körönként kihúztok egy kihíváskártyát a pakliból, és egyszerre próbáljátok megoldani a kihívást a saját táblátokon úgy, hogy megtaláljátok a megfelelő darabokat, amelyekből egy teljes négyzetet alkothattok a táblátokon.

Minden kihíváskártya 2 szabályt tartalmaz:

- 1 tulajdonságot (minta, szín vagy alak), aminek legalább egy felhasznált elem meg kell feleljen
- 1 tulajdonságot, aminek egyetlen felhasznált elem sem felelhet meg.

A kihívás sikeres megoldásához:

- Az elemeknek követniük kell a kihívás szabályait (2).
- Nem lehetnek a táblán üres mezők, minden elemnek a mezőkön belül kell lennie, és az elemek nem fedhetik át egymást (2).
- Legfeljebb 1 téglalap alakú és/vagy 1 hosszú, lineáris elemet lehet használni a kihívás megoldásához (3).
- A kihívás megoldása közben nem tarthatsz egyszerre több

mint 1 elemet a kezekben (például nem tarthatsz 2 elemet magadnál, miközben próbálsz eldönteni, melyiket használd).

- Amikor bejelentet, hogy a kihívást megoldottad, a másik játékosnak ellenőriznie kell, hogy a kihíváskártya szabályait helyesen követted-e a megoldásnál.

Az a játékos, aki először sikerrel jár, elnyeri a kihíváskártyát. Ha mindkét játékos egyszerre oldja meg a feladatot, a kártyát félreteszik, és az a játékos kapja meg, aki megnyeri a következő kihívást. Amikor elfogynak a kártyák, az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze! A játék egyedül is játszható. Jó szórakozást!



”הגיון ברבוע” (עד 2 משתתפים)

תכולה (איור 1)

- * 2 לוחות משחק מגנטיים
- * 30 חלקים מגנטיים
- * 80 כרטיסי אתגר
- * הוראות משחק

איך משחקים?

כדי להתחיל לוח המשחק, כל שחקן מניח מולו לוח משחק, כל החלקים מעורבבים ומונחים במרכז השולחן ביניהם, והכרטיסים מסודרים בקופה עם הפנים מטה. החלקים הם משותפים וזמינים לשני השחקנים, ומומלץ לערבב אותם כל כמה סיבובים. כל שחקן בתורו פותח כרטיס אתגר, ושניהם מנסים לפתור את האתגר באותו הזמן על ידי מציאת החלקים הנכונים כדי ליצור ריבוע מלא בלוחותיהם. כל כרטיס אתגר מציג 2 חוקים: תכונה אחת שחייבת להיכלל לפחות בחלק אחד מבין החלקים הנבחרים ותכונה אחרת שאסור שתכלול כלל.

כדי לפתור את האתגר בהצלחה:

- החלקים צריכים לעמוד בחוקי האתגר (איור 2).
- לא יהיו משבצות ריקות בלוח. כל החלקים צריכים להיות בתוך המשבצות, והחלקים לא יכולים לעפוף אחד עם השני (איור 2).
- לא יותר מחלק אחד ריבועי ו/או מלבני **אחר** יכולים לשמש לפתרון האתגר (איור 3).
- בזמן פתרון האתגר, אסור להחזיק יותר מחלק אחד ביד באותו הזמן (למשל, אסור להחזיק 2 חלקים בידיים ולנסות להחליט באיזה מהם להשתמש).
- כאשר שחקן מצוהיר שפתר את האתגר, השחקן השני צריך לבדוק שהחוקים בכרטיס נשמרים בצורה נכונה כדי לאשר את הניצחון.

השחקן הראשון שמלצח לפתור את האתגר זוכה בכרטיס. אם שני השחקנים פותרים את האתגר בו זמנית, הכרטיס מונח בצד, ויזכה בו השחקן שיבצע את האתגר בא. כאשר הכרטיסים מסתיימים, השחקן שצבר את מירב כרטיסי האתגר מנצח!

ניתן לשחק את המשחק גם לבד (ולא בתחרות) במשחק ואתגר יחידני.

i FOR MORE
INFORMATION

