

Hot Pot

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



 5+  2-4  10-20 min

SUGAUKITE JUOS VISUS KAIP GALĖDAMI GREIČIAU!



Nenuspėjamas ir intensyvus įgūdžių žaidimas, kur svarbiausia greitis ir ingredientų atrinkimas. Atrodo paprasta? Galvokite iš naujo. Galite naudoti tik žnyples, pagaliukus ir savo miklias rankas!

Dėžutės turinys



Pasiruošimas žaidimui

Padėkite dubenį ant kieto paviršiaus (stalo ar grindų), sudėkite makaronus ir kitus produktus, gerai juos išmaišykite. Priklausomai nuo įgūdžių, paimkite pagaliukus ar žnyples.

Kortas reikia išdėlioti šalia dubens, atvertus lengvesnes



arba sunkesnes



užduotis. Sumaišykite užduočių kortas ir sudėkite jas netoli dubens taip, kad nebūtų galima perskaityti užduočių.

Žaidimo tikslas

Surinkti 5 užduočių kortas.



Kaip pradėti žaidimą

Žaidimą pradeda labiausiai išalkęs žaidėjas. Jis turi atversti užduoties kortą. Išgirdę HOT POT turite paimti tuos ingredientus, kurie nurodyti jūsų kortelėje ir padėti juos prieš save. Visi žaidėjai žaidžia vienu metu. Naudokite tik pagaliukus ar žnyples.

Raundo pabaiga

Pirmasis ingredientus surinkęs žaidėjas turi pradėti garsiai kramtyti, taip parodydamas, kad atliko užduotį. Jei žaidėjų surinkti ingredientai yra tie, kurie nurodyti jų kortose, jie gali jas pasilikti ir pasidėti prieš save.

Paėmiau ne tą produktą!

Jei žaidėjas paima netinkamą ingredientą arba netyčia numeta jį į dubenį, jis diskvalifikuojamas iš to raundo. Žaidėjas grąžina savo ingredientus ir žaidimas tęsiasi.

Kur yra dubuo?

Žaidimo metu dubens negalima judinti rankomis ar prilaikyti jo vietoje. Jis turi būti vienodu atstumu nuo visų žaidėjų. Šios taisyklės nesilaikantis žaidėjas diskvalifikuojamas iš raundo.

Išspėjimas!

Žaidimo metu gali nutikti taip, kad keliems žaidėjams reikės to paties ingrediento. Tai nėra draudžiama, o laimi tas, kuris jį paima ir padeda prieš save pirmasis.

Makaronai!

Makaronai jums trukdys ir pinsis. Galite juos bet kada sudėti atgal į dubenį, kad kitiems žaidėjams būtų sunkiau. Gaudydami makaronus žnyplėmis ar pagaliukais galite sau žaidimą pasilengvinti, tačiau galite ir apsunkinti. Išbandykite patys!

Komanda

Žaidimo autorius: Aneta Wróblewska

Projekto vadovas: Michał Szewczyk

Techninis kūrimas: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Dėžės iliustracijos: Lemon Tree

Kortų iliustracijos: Adam Strzelecki

Išdėstymas: Kamila Mrozek, Aleksandra Regulska

3D maisto produktai: Paweł Szczeszek

Bandytojai: Mariusz Mąjchrowski, Przedszkole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



NOĶĒR TOS VISUS PĒC IESPĒJAS ĀTRĀK!



Neparedzama un saspringta prasmju spēle, kurā pats galvenais ir sastāvdaļu iegūšanas ātrums. Izklausās vienkārši, ne? Tā nu gan nav. Izmantot drīkst tikai kņabiles, irbuļus un savas veiklās rokas!

Spēles piederumu saraksts



Spēles sagatavošana

Novieto bļodu uz cietas virsmas, piemēram, galda vai grīdas, ievieto tajā makaronus un pārtikas produktus un labi samaisi. Atkarībā no savām prasmēm izvēlies kņabiles vai irbuļus.



Kārtis ir jānovieto pie bļodas ar vieglāko



vai grūtāko uzdevumu uz augšpusi. Sajauc uzdevumu kārtis un izkārto tās pie bļodas tā, lai uzdevumi nebūtu atklāti.

Spēles uzdevums

Izvēlies 5 kārtis.



Spēles sākums

Sāk tas spēlētājs, kuram vairāk gribas ēst. Šis spēlētājs atklāj uzdevuma kārti. Izdzirdot vārdu HOT POT, sāk izņemt sastāvdaļas, kas norādītas uz kārts, un mēģini nolikt tās sev priekšā. Visi spēlē vienlaikus. Izmanto tikai irbuļus vai knaibles.

Raunda beigas

Spēlētājs, kurš pirmais savāc visas nepieciešamās sastāvdaļas, sāk skaļi čāpstināt, norādot, ka uzdevums ir pabeigts. Ja spēlētāju iegūtās sastāvdaļas ir tās, kuras ir attēlotas uz kārts, spēlētāji var paturēt kārtis un novietot tās sev priekšā.

Noķeru nepareizo sastāvdaļu!

Ja spēlētājs noķer nepareizo sastāvdaļu vai izmet to no bļodas nejauši, spēlētājs tiek diskvalificēts no pašreizējā raunda. Spēlētājs atgriež sastāvdaļas, un tad spēle turpinās.

Kur ir bļoda?

Spēles laikā bļodu nedrīkst aiztikt vai turēt ar rokām. Tā ir jānovieto vienādā attālumā no visiem spēlētājiem. Spēlētājs, kurš šo noteikumu neievēro raunda laikā, tiek no tā diskvalificēts.

Brīdinājums!

Spēles laikā, iespējams, vairāki spēlētāji meklēs vienu un to pašu produktu. Tas ir atļauts, bet spēlētājs, kurš to noķer pirmais un novieto sev priekšā, uzvar.

Makaroni!

Makaroni visu padara grūtāku un maisās pa kājām. Tos jebkurā laikā var iemest atpakaļ bļodā, lai apgrūtinātu citus spēlētājus. Makaronu noķeršana ar knaiblēm vai irbuļiem spēli var atvieglot vai padarīt grūtāku. Pamēģini pats!

Komanda

Spēles autors: Aneta Wróblewska

Projekta vadītājs: Michał Szewczyk

Tehniskā izstrāde: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Kastes ilustrācija: Lemon Tree

Kāršu ilustrācijas: Adam Strzelecki

Izkārtojums: Kamila Mrożek, Aleksandra Regulska

3D pārtikas sastāvdaļas: Paweł Szczeszek

Pārbaudītāji: Mariusz Majchrowski, Przedzskole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



PÜÜA NAD KÕIK KINNI NII KIIRESTI, KUI SAAD!



Ettearvamatult ja pingeline osavusmäng, kus on kõige olulisem saada koostisosad kiiresti kätte. Kõlab lihtsalt? Ära hõiska enne õhtut! Võid kasutada vaid tange, söögipulka ja oma nobedaid käsi!

Karbi sisu

4 paari tange noorimatele mängijatele.

Kauss



56 tegevust
28 kaardil

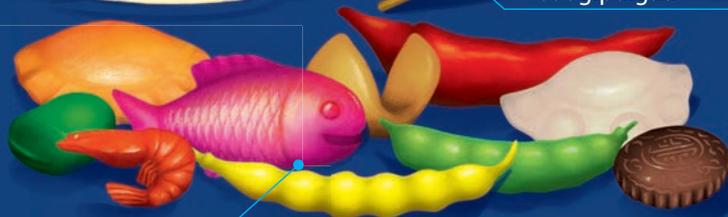
Pasta



Bambusest söögipulgad



40 toiduainet



Mängu ülesseadmine

Aseta kauss kõvale pinnale, lauale või põrandale, pane pasta ja muu toit kaussi ja sega hoolega. Olenevalt enda oskusest haara kas pulgad või tangid.

Kaardid peaksid olema paigutatud kaussi kõrvale nii, et näoga ülespoole on kas lihtsam



või raskem



tegevus. Sega kaardid ja laota need kaussi lähedusse, ilma et tegevust näha oleks.

Mängu eesmärk

Vali viis tegevuskaarti.



Kuidas mängu alustada

Mängu alustab näljaseim mängija. See mängija valib esimese tegevuskaardi. Kui kuuled fraasi HOT POT, alusta kaardilt leitud koostisosade väljanoppimist ja püüa need paigutada enda ette. Kõik mängivad samal ajal. Kasuta vaid söögipulkasid või tange.

Vooru lõpp

Mängija, kes saab kõik vajalikud koostisosad esimesena kokku, hakkab valjult matsutama, andes märku, et tegevus on lõpule viidud. Kui kättesaadud koostisosad on vastavuses nendega, mis kaardil, võib mängija kaardid endale jätta ja asetada enda ette.

Ma sain vale koostisosa!

Kui mängija võtab vale koostisosa või kukutab selle kogemata kausist välja, tähendab see diskvalifitseerimist käimasolevast voorust. Mängija tagastab oma koostisosad ja mäng jätkub.

Kus kauss on?

Mängu jooksul ei tohi kaussi liigutada ega seda kätega kinni hoida. Kauss peaks asetsema igast mängijast võrdsel kaugusel. Mängija, kes ei järgi vooru jooksul seda reeglit, diskvalifitseeritakse voorust.

Hoiatus!

Mängu jooksul võib juhtuda, et mitu mängijat jahib sama koostisosa. See ei ole keelatud, aga võitja on mängija, kes saab koostisosa esimesena kätte ja asetab selle enda ette.

Pasta!

Pasta ajab asjad sassi ja teeb mängu keerulisemaks. Sa võid panna selle igal ajal kaussi tagasi, et teha mäng teiste jaoks keerulisemaks. Pasta püüdmine kas tangide või pulkadega võib muuta ülesande lihtsamaks või keerulisemaks. Proovi ise järele!

Meeskond

Mängu kavandaja: Aneta Wróblewska

Projektijuht: Michał Szewczyk

Tehniline teostus: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Karbi kujundus: Lemon Tree

Kaartide kujundus: Adam Strzelecki

Asetus: Kamila Mrożek, Aleksandra Regulska

3D toidu koostisosad: Paweł Szczeszek

Testijad: Mariusz Majchrowski, Przedszkole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



NAPPAA NE KAIKKI NIIN NOPEASTI KUIN PYSTYT!



Yllätyksellinen ja nopeatempoinen taitopeli, jossa nopeus on valttia tärkeimpiä aineksia napatessa. Kuulostaako yksinkertaiselta? Mietipä uudelleen. Saat käyttää vain pihtejä, syömäpuikkoja ja näppäriä käsiäsi!

Pakkauksen sisältö



4 pihtyä nuorimmille pelaajille

Kulho

Pastaa

56 tehtävää
28 kortilla

Bambusyömäpuikkoja

40 ruokaesineitä

Pelin valmistelu

Laita kulho kovalle pinnalle, kuten pöydälle tai lattialle, laita pasta ja ruoat kulhoon. Sekoita hyvin. Valitse taitojesi perusteella syömäpuikot tai pihtit.

Kortit tulee asettaa

kulhon viereen, niin että helpot



tai vaikeat



tehtävät ovat ylöspäin. Sekoita tehtäväkortit ja aseta ne lähelle kulhoa, niin että tehtävät eivät näy.

Pelin tavoite

Nosta 5 tehtäväkorttia.



Pelin aloittaminen

Nälkäisin aloittaa pelin. Tämän pelaajan tulee ottaa esiin tehtäväkortti. Kun sanat HOT POT sanotaan, ryhdy keräämään korttisi mukaisia aineksia ja aseta ne eteesi. Kaikki pelaavat samaan aikaan. Käytä vain syömäpuikkoja tai pihtejä.

Erän päätyminen

Se, joka saa kaikki tarvitsemansa ainekset, alkaa mutustaa äänekkäästi merkiksi siitä, että tehtävä on valmis. Jos pelaajat saivat kerättyä aineksia, jotka olivat heidän kortteissaan, pelaajat voivat säilyttää kortit ja asettaa ne eteensä.

Sain väärän ainesosan!

Jos pelaaja nostaa kulhosta väärän ainesosan tai pudottaa sen kulhosta vahingossa, hänet hylätään kyseisestä erästä. Pelaaja palauttaa aineksensa ja peli jatkuu.

Missä kulho on?

Et saa pelin aikana liikuttaa kulhoa käsilläsi tai pitää sitä paikoillaan. Se tulee asettaa yhtä kauas jokaisesta pelaajasta. Pelaaja, joka ei noudata tätä sääntöä erän aikana, hylätään erästä.

Varoitus!

Pelaajat saattavat pelin aikana metsästää samaa ainesosaa. Se ei ole kiellettyä, mutta pelaaja, joka nappaa ainesosan ensin ja laittaa sen eteensä, on voittaja.

Pastaa!

Pasta vaikeuttaa peliä, kun se sotkeutuu kaikkeen. Voit heittää pastan takaisin kulhoon milloin vain vaikeuttaaksesi muiden peliä. Pastan nappaaminen pihdeillä tai syömäpuikoilla voi helpottaa tai vaikeuttaa peliäsi. Kokeile vaikka!

Tiimi

Pelin suunnittelija: Aneta Wróblewska

Projektipäällikkö: Michał Szewczyk

Tekninen kehittäminen: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Pakkauksen kuvitus: Lemon Tree

Korttien kuvitus: Adam Strzelecki

Asettelu: Kamila Mrozek, Aleksandra Regulska

3D-ruoka-aineet: Paweł Szczeszek

Testaajat: Mariusz Majchrowski, Przedszkole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



FÅNGA ALLA, SÅ SNABBT DU KAN!



Ett oförutsägbart och intensivt skicklighetsspel som går ut på att plocka upp ingredienser så snabbt som möjligt. Låter det enkelt? Tänk om. Du kan endast använda tänger, pinnar och dina flinka händer!

Lådan innehåller

4 tänger för de yngsta spelarna



En skål



56 uppgifter på 28 kort

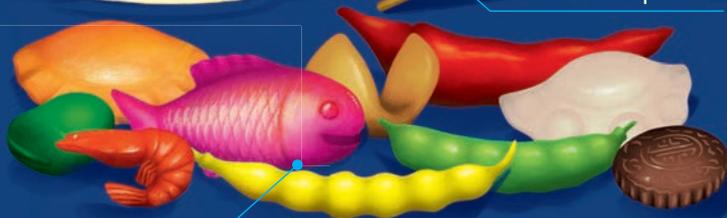
Pasta



Bambupinnar



40 livsmedel



Spelets förberedelser

Ställ skålen på en hård yta, som ett bord eller golv. Häll i pastan och maten och rör om. Beroende på dina färdigheter greppar du antingen pinnarna eller tängerna.

Korten ska läggas ut

intill skålen, med de enklare



eller svårare



uppgifterna

vända uppåt. Blanda uppgiftskorten och lägg ut dem nära skålen så att uppgifterna inte avslöjas.

Målet med spelet

Välj 5 uppgiftskort.



Så spelar ni

Den hungrigaste spelaren börjar. Denna person vänder upp ett uppgiftskort. När du hör ordet "HOT POT" börjar du förbereda ingredienserna på ditt kort och försöker lägga dem framför dig. Alla spelar samtidigt. Använd endast pinnarna eller tängerna.

Slutet på omgången

Den spelare som samlar ihop alla de nödvändiga ingredienserna först börjar smaska ljudligt, vilket signalerar att uppgiften är slutförd. Om spelarnas valda ingredienser är desamma som de på korten, kan de behålla korten och lägga dem framför sig.

Jag tog fel ingrediens!

Om en spelare väljer fel ingrediens eller tar ur den från skålen av misstag, blir hen diskvalificerad från omgången. Spelaren lägger tillbaka sina ingredienser och spelet fortsätter.

Var är skålen?

Du kan inte förflytta skålen med händerna eller hålla den på plats under spelets gång. Den bör stå på avstånd från varje spelare. Om en spelare bryter mot denna regel under en omgång, blir hen diskvalificerad från omgången.

Varning!

Det kan hända att några spelare letar efter samma ingrediens under spelets gång. Det är inte förbjudet, men den person som först fiskar upp ingrediensen och lägger den framför sig vinner.

Pasta!

Pastan kommer att göra det svårare och trassligare för dig. Du kan när som helst slänga tillbaka den i skålen för att göra spelet svårare för dina motståndare. Att fånga pastan med tängerna eller pinnarna kan göra det lättare eller svårare för dig. Försök själv!

Teamet

Spel designat av: Aneta Wróblewska

Projektansvarig: Michał Szewczyk

Teknisk utveckling: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Lådillustration: Lemon Tree

Kortillustrationer: Adam Strzelecki

Layout: Kamila Mrozek, Aleksandra Regulska

3D-ingredienser: Paweł Szczeszek

Testpersoner: Mariusz Majchrowski, Przedszkole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



CATCH THEM ALL, AS QUICKLY AS YOU CAN!



An unpredictable and intense game of skill, where speed in picking out ingredients is the most important. Sounds simple? Think again. You can use only tongs or chopsticks and your nimble hands!

Contents of the box



Setting up the game

Place the bowl on a hard surface, for example on a table or on the floor, put the pasta and food items inside the bowl and stir everything well. Depending on your skills, grab the chopsticks or tongs.

The cards should be laid out next to the bowl, with the easier



or harder



task type facing up. Shuffle the task cards and lay them out near the bowl, so that the tasks you'll be completing are not revealed.

The goal of the game

Collect 5 task cards.



How to start the game

Whoever is the hungriest begins the game by flipping a task card. Upon hearing HOT POT, all players start getting out the ingredients visible on the card and try to put them in front of themselves. Everyone plays simultaneously. Use chopsticks or tongs only.

End of round

Whoever gathers up all the necessary ingredients first starts munching loudly, signalling that the task has been completed. If the ingredients picked by the player match the ones shown on the card, the player keeps the card and puts it in front of themselves.

I've got the wrong ingredient!

If a player picks out a wrong ingredient or accidentally throws an ingredient out of the bowl, they are disqualified from the current round. The player returns their ingredients and the game continues.

Where's the bowl?

During the game, you cannot move the bowl with your hands or hold it in place. It should be put at an even distance from each player. Any player who does not abide by this rule during a round will be disqualified from it.

Warning!

During the game, it may happen that several players will be hunting the same item. It is not forbidden, but the person who fishes it out first and puts it in front of themselves is the victor.

Pasta!

The pasta will make things harder on you and tangle around. You can chuck it back into the bowl at any time to make the game more difficult for other players. Catching the pasta with the tongs or chopsticks may make it easier or harder on you. Try it yourselves!

The team

Game designed by: Aneta Wróblewska

Project lead: Michał Szewczyk

Technical development: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Box illustration: Lemon Tree

Card illustrations: Adam Strzelecki

Layout: Kamila Mrożek, Aleksandra Regulska

3D food ingredients: Paweł Szczeszek

Testers: Mariusz Majchrowski, Przedszkole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



ПОЙМАЙ ВСЕХ КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ!



Непредсказуемая и горячая игра на ловкость, в которой надо быстро вылавливать соответствующие ингредиенты из миски. Кажется, что это просто? Не тут то было. В вашем распоряжении только щипцы или палочки, а также ваши собственные ловкие руки!

В комплекте

4 пары щипцов для младших игроков

Миска

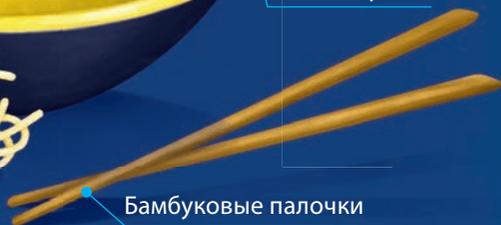


56 заданий на 28 картах

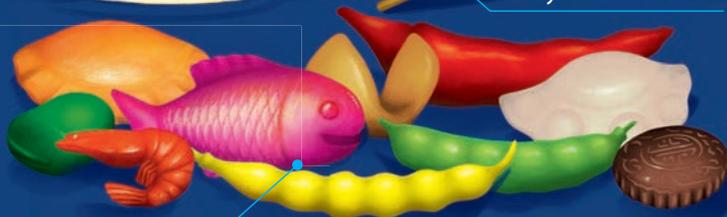
Лапша



Бамбуковые палочки



40 элементов еды



Подготовка к игре

Поставьте миску на твёрдой поверхности, например на столе или на полу, положите в неё лапшу и другую еду и хорошенько перемешайте. Возьмите палочки или щипцы, в зависимости от того, что вам удобнее.

Карты положите возле миски.



Обратите внимание, что есть задания лёгкие и сложные. Задания, которые будете выполнять, должны быть закрыты.



Цель игры

Собрать 5 карт с заданиями.



Начало игры

Игру начинает самый голодный игрок. Он открывает первую карту и кричит ХОТ ПОТ. Игроки начинают искать элементы из карты и пробуют забрать их себе. Все играют одновременно. Пользоваться можно только палочками или щипцами.

Конец раунда

Кто первый соберёт все необходимые элементы, начинает громко чавкать, сигнализируя тем самым выполнение задания. Если собранные элементы соответствуют тем, что нарисованы на карте, игрок кладёт её перед собой.

Неправильный ингредиент!

Если игрок вытянет неправильный ингредиент или случайно выбросит его из миски, то прекращает выполнение задания и выбывает из текущего раунда. Игрок возвращает в миску свои элементы, и игра продолжается. Важно: Лапшу можно выбрасывать из миски, облегчая поиск нужных ингредиентов.

Где эта миска?

Во время игры нельзя передвигать миску руками или держать её. Она должна всё время находиться на равном расстоянии от игроков. Тот, кто нарушит это правило, выбывает в текущем раунде из борьбы.

Внимание!

Во время игры может случиться, что несколько игроков будут бороться за тот же самый ингредиент. Это не запрещено, но ингредиент получит тот, кто первый вытянет его из миски и положит перед собой.

Лапша!

Во время игры лапша будет мешать, путаться и рассыпаться вокруг. Можете в любой момент забросить её обратно в миску, усложняя тем самым игру другим участникам. Попробуйте сами!

Разработчики

Автор игры: Aneta Wróblewska

Координатор проекта: Michał Szewczyk

Техническая разработка: Grzegorz Traczykowski,

Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Иллюстрация коробки: Lemon Tree

Иллюстрации карт: Adam Strzelecki

Разработка дизайна: Kamila Mrożek, Aleksandra Regulska

Элементы еды: Paweł Szczeszek

Тестировщики: Mariusz Majchrowski, Przedszkole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



СПІЙМАЙТЕ ВСІХ ЯКОМОГА ШВИДШЕ!



Непередбачувана, напружена гра на вправність, де найважливіше — якомога скоріше виловити всі інгредієнти з миски. Гадаєте, це просто? Подумайте як слід. Можна використовувати лише щипці, палички та ваші незграбні руки!

Вміст коробки



Підготовка до гри

Поставте миску на тверду поверхню, наприклад, на підлогу або стіл, покладіть в неї макарони та їжу і добре перемішайте. Залежно від вашої вправності оберіть палички або щипці.

Кarti треба покласти поряд з мискою, стороною з найлегшими завданнями догори. Перемішайте стосик карт і покладіть їх біля миски, щоб завдань не було видно.



Мета гри

Візьміть 5 карт.



Як почати гру

Гру починає найголодніший учасник. Цей гравець має відкрити карту із завданням. Почувши крик 'ХОТ ПОТ', починайте шукати інгредієнти, позначені на вашій карті, та викладайте їх перед собою. Усі грають одночасно. Використовуйте лише палички або щипці.

Кінець раунду

Той, хто першим зібрав усі потрібні інгредієнти, починає голосно плямкати, сигналізуючи, що завдання виконано. Якщо інгредієнти збігаються з позначеними на карті, гравець залишає карту собі і кладе її перед собою.

У мене неправильний інгредієнт!

Якщо гравець дістав не той інгредієнт або випадково викинув його з миски, це означає дискваліфікацію в поточному раунді. Гравець має повернути всі інгредієнти, і гра продовжується.

Де миска?

Протягом гри не можна рухати миску руками або утримувати її на місці. Її треба поставити на однаковій відстані від усіх гравців. Якщо хтось із гравців не дотримується цього правила, його дискваліфікують.

Увага!

Може так статися, що кілька гравців будуть шукати один і той самий інгредієнт. Це не заборонено, але перемаже той, хто першим виловить інгредієнт та покладе його перед собою.

Макарони!

Макарони ускладнюють задачу і заплутують усе. Їх можна запихати назад у миску, щоб іншим гравцям було важче. Ловити макарони паличками або щипцями може бути легше або важче. Вирішуйте самі!

Гру розробили

Автори гри: Aneta Wróblewska

Менеджер проєкту: Michał Szewczyk

Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

Дизайн коробки: Lemon Tree

Дизайн карт: Adam Strzelecki

Макет: Kamila Mrozek, Aleksandra Regulska

3D інгредієнти: Paweł Szczeszek

Тестувальники: Mariusz Majchrowski, Przedszkole nr 56 w Gdyni

Trefl SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



LT Toliau nurodyti keli pagaliukų laikymo būdai.

LV Tālāk norādīts, kā turēt irbuļus.

EE Allpool on näidatud üht võimalikku söögipulkade hoidmise viisi.

FI Katso syömäpuikkojen pitelyohjeet alta.

SE Nedan finns det instruktioner om ett av sätten att hålla pinnarna.

EN Below you can find instructions on one of the ways to hold chopsticks.

RU Ниже смотрите рекомендации как держать палочки.

UA Ось інструкція, як тримати палички (один зі способів).

1



2



3



4



Sèkmès!
Veiksmi!
Õnn kaasa!
Onnea peliin!
Lycka till!
Good luck!
Удачи!
Нехай щастить!



Trefl SA

Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com