



**DA:** Blindetegning

**SV:** Blindritning

**NO:** Blindetegning

**EN:** Blind drawing

**DE:** Augen zu und malen

**NL:** Blind tekenen

**ES:** Dibujo a ciegas

**IT:** Disegno alla cieca

**FR:** Dessin à l'aveugle

**EL:** Ζωγραφική στα τυφλά

**PL:** Rysowanie bez patrzenia

**LT:** Akłasis piešimas

**LV:** "Aklā" zīmēšana

**RU:** Нарисуй не глядя

**FI:** Piirrä sokkona

**PT:** Desenho às cegas

**CS:** Kreslení poslepu

**SK:** Kreslenie naslepo

**ET:** Pimejoonistamine

**HU:** Vakrajz

**BG:** Рисувай, без да гледаш

**HR:** Crtanje na slijepo

**RO:** Desenează pe nevăzute

## **DA: Blendetegning**

Tegn i blinde, gæt for at vinde.

For 2-5 spillere.

### **Før spillet begynder:**

Saml æsken. Placer kortene i en bunke på midten af bordet med billedsiden nedad. Læg papir indeni æsken og tuscherne ved siden af den. Hav papir og en kuglepen ved hånden til at holde styr på scoren.

### **Spillet:**

Den yngste spiller begynder spillet ved at tage et kort fra bunken. Spilleren kigger på kortet, men viser det ikke til sine modstandere. Spilleren putter sin hånd gennem hullet i bagsiden af æsken og sørger for, at alle de andre spillere kan se forsiden af æsken. Spilleren skal nu forsøge at tegne motivet på kortet, mens de andre spillere forsøger at gætte, hvad tegningen forestiller. Hvis en af spillerne gætter, hvad tegningen forestiller, får spilleren, der tegnede den, 2 point, mens spilleren, som gættede motivet, får 1 point. Hvis ingen gætter, hvad tegningen forestiller, får ingen point. Når en spiller er færdig med at tegne, er det næste spillers tur til at trække et kort og tegne det. Spillet er slut, når en spiller når til 10 point og derved vinder spillet.

## **SV: Blindritning**

Rita i blindo, gissa för att vinna.

För 2-5 spelare.

### **Innan spelet börjar:**

Montera lädan. Placera korten i en hög på mitten av bordet med bildsidan nedåt. Lägg papper inuti kartongen och tuschpennorna bredvid den. Ha papper och penna till hands för att hålla koll på poängen.

### **Spelet:**

Den yngsta spelaren börjar genom att ta ett kort från högen. Spelaren tittar på kortet, men visar det inte för sina motståndare. Spelaren stoppar handen genom hålet på baksidan av lädan och ser till att alla andra spelare kan se framsidan av lädan. Spelaren ska nu försöka rita motivet på kortet medan de andra spelarna försöker gissa vad teckningen föreställer. Om en av spelarna gissar rätt får spelaren som ritade teckningen 2 poäng medan spelaren som gissade rätt får 1 poäng. Om ingen gissade rätt får ingen poäng. När en spelare är färdig med att rita är det nästa spelares tur att dra ett kort och rita. Vinnaren är den spelare som först får 10 poäng.

## **NO: Blendetegning**

Tegn i blinde, gjett for å vinne.

For 2–5 spillere.

### **Før spillet begynner:**

Sett sammen esken. Legg kortene i en bunke midt på bordet med bildesiden ned. Legg papir i esken og tusjene ved siden av den. Ha penn og papir tilgjengelig for å holde orden på poengsummen.

### **Spillet:**

Den yngste spilleren starter spillet ved å ta et kort fra bunken. Spilleren ser på kortet, men viser det ikke til motstanderne. Spilleren stikker hånden gjennom hullet på baksiden av esken slik at alle de andre spillerne kan se forsiden av esken. Spilleren skal nå forsøke å tegne motivet på kortet, mens de andre spillerne prøver å gjette hva tegningen forestiller. Hvis en av spillerne gjetter hva tegningen forestiller, får spilleren som tegnet den 2 poeng, mens spilleren som gjettet motivet får 1 poeng. Hvis ingen gjetter hva tegningen forestiller, får ingen poeng. Når en spiller er ferdig å tegne, er det neste spillerens tur til å trekke et kort og tegne det. Spillet er slutt når en spiller har fått 10 poeng og dermed vinner spillet.

## **EN: Blind drawing**

Draw without looking, guess it to win it.

For 2-5 players.

### **Setting up the game:**

Assemble the box. Place the cards in a pile in the middle of the table with the picture facing down. Place a paper pad inside the box and the markers next to it. Keep paper and a pen handy to keep track of the score.

### **The game:**

The youngest player starts the game by taking a card from the pile. The player looks at the card, but does not show it to their opponents. The player puts their hand through the hole at the back of the box and ensures that the other players can see the front of the box. Now, the player attempts to draw what is on the card, while the other players attempt to guess what the drawing shows. If one of the players guesses what the drawing shows, the player who made the drawing wins 2 points, while the player who guessed it, wins 1 point. If no one guesses the drawing, no one wins any points. Once the player has finished their drawing, it is the next player's turn to take a card and draw it. The game is over, when a player reaches 10 points, winning the game.

## **DE: Augen zu und malen**

Zeichne ein Bild, ohne dabei hinzusehen. Wer das Motiv erraten kann, gewinnt.

Für 2-5 Spieler.

### **Spielvorbereitung:**

Zuerst muss die Kiste zusammengesetzt werden. Die Karten werden als Stapel mit dem Bild nach unten in die Tischmitte gelegt. Dann werden ein Malblock in die Kiste und daneben die Stifte gelegt. Dabei Stift und Papier bereithalten, um die Punktzahlen zu notieren!

### **Spielverlauf:**

Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine Karte vom Stapel nimmt. Er/Sie schaut sich die Karte an, hält sie aber vor seinen/ihren Mitspielern verborgen. Der Spieler steckt seine Hand durch das Loch auf der Rückseite der Kiste und achtet darauf, dass die anderen die Vorderseite der Kiste sehen können. Nun versucht der Spieler das auf der Karte abgebildete Motiv zu malen, während die anderen versuchen, es zu erraten. Errät einer der Spieler, um welches Motiv es sich handelt, gewinnt der Spieler, der die Zeichnung gemacht hat, 2 Punkte, und der Spieler, der die Zeichnung erraten hat, 1 Punkt. Kann niemand das Motiv erraten, erhält keiner einen Punkt. Wenn der Spieler seine Zeichnung fertiggestellt hat, ist der nächste an der Reihe, eine Karte zu ziehen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 10 Punkte erreicht und das Spiel gewonnen hat.

## **NL: Blind tekenen**

Teken zonder te kijken, raad om te winnen.

Voor 2-5 spelers.

### **Spelvoorbereiding:**

Zet de doos in elkaar. Leg de kaarten op een stapel in het midden van de tafel met de afbeelding naar beneden. Leg een blok papier in de doos en de stiften ernaast. Houd papier en een pen bij de hand om de score bij te houden.

### **Het spel:**

De jongste speler begint het spel door een kaart van de stapel te pakken. De speler kijkt naar de kaart, maar laat deze niet aan zijn tegenstanders zien. De speler steekt zijn hand door het gat aan de achterkant van de doos en zorgt ervoor dat de andere spelers de voorkant van de doos kunnen zien. Nu probeert de speler te tekenen wat er op de kaart staat, terwijl de andere spelers proberen te raden wat de speler tekent. Als een van de spelers raadt wat de tekening voorstelt, wint de speler die de tekening heeft gemaakt 2 punten, terwijl de speler die de tekening heeft geraden 1 punt wint. Als niemand de tekening raadt, wint niemand punten. Nadat de speler klaar is met tekenen, is de volgende speler aan de beurt om een kaart te pakken. Het spel is afgelopen als een speler 10 punten heeft en zo het spel wint.

## **ES: Dibujo a ciegas**

Dibuja sin mirar; adivina qué es para ganar.

Para 2-5 jugadores.

### **Preparación del juego:**

Montad la caja. Colocad las cartas en el centro de la mesa apiladas con la imagen hacia abajo. Colocad papel y bolígrafos dentro de la caja. Tened a mano papel y boli para no perder la cuenta de la puntuación.

### **Cómo jugar:**

El jugador más joven empieza la partida cogiendo una carta del montón. El jugador mira la carta, pero no la muestra a sus oponentes. El jugador pasa la mano a través del agujero en la parte posterior de la caja, asegurándose de que los demás jugadores puedan ver la parte delantera de la caja. A continuación, el jugador intenta dibujar lo que muestra la carta y el resto de jugadores tratan de adivinar lo que muestra el dibujo. Si uno de los jugadores adivina lo que muestra el dibujo, el jugador que ha hecho el dibujo gana 2 puntos y el que lo ha adivinado gana 1 punto. Si nadie adivina el dibujo, nadie gana puntos. Una vez que el jugador ha terminado su dibujo, el turno pasa al siguiente jugador, quien deberá coger una carta y dibujar lo que se muestra en ella. El juego termina cuando un jugador ha obtenido 10 puntos, quien, por lo tanto, gana el juego.

## **IT: Disegno alla cieca**

Disegna senza guardare, indovina per vincere.

Per 2-5 giocatori.

### **Preparazione del gioco:**

Monta la scatola. Posiziona il mazzo di carte al centro del tavolo con l'immagine rivolta verso il basso. Posiziona un blocco di carta all'interno della scatola con accanto i pennarelli. Tieni a portata di mano carta e penna per segnare il punteggio.

### **Gioco:**

Inizia il giocatore più giovane pescando una carta dal mazzo. Il giocatore guarda la carta, ma non la mostra agli avversari. Il giocatore inserisce la mano nel foro sul retro della scatola e fa in modo che gli altri giocatori possano vedere la parte anteriore della scatola. A questo punto, il giocatore cerca di disegnare ciò che è presente sulla carta, mentre gli altri giocatori cercano di indovinare cosa viene disegnato. Se uno dei giocatori indovina cosa viene disegnato, il giocatore che ha realizzato il disegno ottiene 2 punti mentre il giocatore che lo ha indovinato ottiene 1 punto. Se nessuno indovina il disegno, nessuno ottiene punti. Una volta che il giocatore ha finito di disegnare, tocca al giocatore successivo prendere una carta e disegnarla. Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge i 10 punti, vincendo, quindi, la partita.

## **FR: Dessin à l'aveugle**

Dessinez sans regarder, et devinez de quoi il s'agit pour remporter la partie.

Pour 2 à 5 joueurs.

### **Préparation du jeu :**

Assembler la boîte. Disposer les cartes face vers le bas au centre de la table pour former une pioche. Placer un bloc de papier à l'intérieur de la boîte et des feutres à côté. Garder une feuille de papier et un stylo à portée de main pour marquer les points.

### **Déroulement du jeu :**

Le plus jeune joueur commence la partie en prenant une carte dans la pioche. Le joueur regarde la carte, mais ne la montre pas à ses adversaires. Le joueur passe sa main à travers le trou à l'arrière de la boîte et s'assure que les autres joueurs peuvent voir l'avant de la boîte. Le joueur doit tenter de dessiner ce qui figure sur la carte, tandis que les autres joueurs tentent de deviner ce que représente le dessin. Si l'un des joueurs devine ce que représente le dessin, le joueur qui a fait le dessin gagne 2 points, tandis que le joueur qui a deviné gagne 1 point. Si personne ne devine ce que représente le dessin, personne ne marque de point. Une fois que le joueur a terminé son dessin, c'est au joueur suivant de prendre une carte et de la dessiner. Le jeu se termine dès qu'un joueur a atteint 10 points, ce qui lui permet de remporter la partie.

## **EL: Ζωγραφική στα τυφλά**

Ζωγραφίστε χωρίς να κοιτάτε, μαντέψτε το για να το κερδίσετε.

Για 2-5 παίκτες.

### **Για να στήσετε το παιχνίδι:**

Συναρμολογήστε το κουτί. Οι κάρτες τοποθετούνται στη μέση του τραπεζίου σε μια στοίβα με την εικόνα προς τα κάτω. Τοποθετήστε ένα χαρτί στο εσωτερικό του κουτιού και τους μαρκαδόρους δίπλα του. Έχετε χαρτί και στυλό πρόχειρα για να παρακολουθείτε το σκορ.

### **Το παιχνίδι:**

Ο μικρότερος παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι παίρνοντας μια κάρτα από τη στοίβα. Ο παίκτης βλέπει την κάρτα, αλλά δεν την δείχνει στους αντιπάλους του. Ο παίκτης βάζει το χέρι του μέσα στην τρύπα στο πίσω μέρος του κουτιού και φροντίζει οι άλλοι παίκτες να μπορούν να δουν το μπροστινό μέρος του κουτιού. Τώρα, ο παίκτης προσπαθεί να σχεδιάσει αυτό που υπάρχει στην κάρτα, ενώ οι άλλοι παίκτες προσπαθούν να μαντέψουν τι δείχνει το σχέδιο. Αν ένας από τους παίκτες μαντέψει τι δείχνει το σχέδιο, ο παίκτης που έκανε το σχέδιο κερδίζει 2 πόντους, ενώ ο παίκτης που το μάντεψε κερδίζει 1 βαθμό. Εάν κανένας δεν μαντέψει το σχέδιο, κανένας δεν κερδίζει πόντους. Μόλις ο παίκτης ολοκληρώσει το σχέδιό του, είναι η σειρά του επόμενου παίκτη να πάρει μια κάρτα και να την τραβήξει. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης συγκεντρώσει 10 πόντους, κερδίζοντας το παιχνίδι.

## **PL: Rysowanie bez patrzenia**

Narysuj bez patrzenia, zgadnij, aby wygrać.

Dla 2–5 graczy.

### **Przygotowanie do gry:**

Złóż pudełko. Karty umieść na środku stołu w stosie obrzędami w dół. Umieść papierową podkładkę wewnątrz pudełka, a markery obok niego. Przygotuj papier i długopis, aby móc śledzić wynik.

### **Gra:**

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę, dobierając kartę ze stosu. Gracz patrzy na kartę, ale nie pokazuje jej swoim przeciwnikom. Gracz wkłada rękę przez otwór z tyłu pudełka i upewnia się, że inni gracze widzą przednią część pudełka. Następnie gracz próbuje narysować to, co znajduje się na karcie, podczas gdy inni gracze próbują zgadnąć, co przedstawia rysunek. Jeśli jeden z graczy odgadnie, co przedstawia rysunek, gracz, który wykonał rysunek, otrzymuje 2 punkty, a gracz, który zgadł, zdobywa 1 punkt. Jeśli nikto nie odgadnie rysunku, nikt nie zdobywa punktów. Po zakończeniu losowania kolejka przechodzi na następnego gracza, który dobiera kartę i rysuje. Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 10 punktów, wygrywając grę.

## **LT: Aklasis piešimas**

Piešk nežiūrėdamas atspék, kad laimėtum.

2–5 žaidėjams.

### **Pasiruošimas žaidimui:**

Surink déžutę. Sudék korteles į krūvelę stalo viduryje paveikslėliu žemyn. I déžutės vidų idék popieriaus lapelį, o šalia jo - žymeklius. Turék po ranka popieriaus ir rašiklį, kad galétum fiksuoči rezultatą.

### **Žaidimas:**

Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą paimdamas kortelę iš krūvelės. Žaidėjas pasižiuri į kortelę, bet nerodo jos priešininkams. Žaidėjas įkiša ranką pro skylutę déžutės gale ir užtikrina, kad kiti žaidėjai matytų déžutės priekį. Dabar žaidėjas bando nupiešti tai, kas yra ant kortelės, o kiti žaidėjai bando atspėti, kas pavaizduota piešinyje. Jei vienas iš žaidėjų atspėja, kas pavaizduota piešinyje, piešinį nupiešęs žaidėjas laimi 2 taškus, o atspėjęs žaidėjas – 1 tašką. Jei nekas neatspėja piešinį, niekas taškų negauna. Kai žaidėjas baigia piešinį, ateina kita žaidėjo eilė imti kortelę ir ją traukti. Žaidimas baigiasi, kai žaidėjas surenka 10 taškų ir laimi žaidimą.

## **LV: "Aklā" zīmēšana**

Zīmē neskatoties, mini, lai uzvarētu.

2–5 spēlētājiem.

### **Sagatavošanās spēlei:**

Saliec kastīti. Galda vidū novieto kartīšu kaudzi ar attēliem uz leju. Ieliec kastītē blocīnu un blakus tam noliec markērus. Turi papīru un pildspalvu pa rokai, lai varētu piefiksēt rezultātus.

### **Spēle:**

Spēli sāk jaunākais spēlētājs, no kaudzītes paņemot vienu kartīti. Spēlētājs apskata kartīti, bet nerāda to ciemam spēlētājiem. Spēlētājs iebāž roku kastītes aizmugurē esošajā caurumā tā, lai pārējie spēlētāji redzētu kastītes priekšpusi. Tad spēlētājs mēģina uzzīmēt to, kas ir redzams uz kartītes, bet pārējie spēlētāji cenšas uzminēt, kas redzams zīmējumā. Ja kāds no spēlētājiem uzminē, kas redzams zīmējumā, spēlētājs, kurš zīmē, iegūst 2 punktus, bet spēlētājs, kurš uzminējis, iegūst 1 punktu. Ja neviens neuzmin, kas ir uzzīmēts, neviens neiegūst punktus. Kad spēlētājs ir beidzis zīmēt, ir nākamā spēlētāja kārtā paņemt kartīti no kaudzītes un zīmēt to, kas redzams uz kartītes. Spēle ir galā, kad kāds no spēlētājiem ir ieguvis 10 punktus un līdz ar to kļūvis par spēles uzvarētāju.

## **RU: Нарисуй не глядя**

Рисуйте вслепую и угадывайте изображения.

Для 2-5 игроков.

### **Подготовка к игре:**

Соберите коробку. Положите карточки в стопку в центре стола картинкой вниз. Положите лист бумаги внутрь коробки и маркеры рядом с ней. Держите рядом с собой бумагу и ручку, чтобы записывать очки.

### **Игра:**

Самый младший игрок начинает игру и берет карточку из стопки. Игрок смотрит на карточку, но не показывает ее своим противникам. Игрок засовывает руку в отверстие в задней части коробки, остальные игроки должны видеть только переднюю часть коробки. Игрок пытается нарисовать то, что изображено на карточке, а остальные игроки пытаются угадать, что изображено на рисунке. Если один из игроков угадывает изображение, рисующий получает 2 очка, а угадавший — 1 очко. Если игроки не угадывают изображение, очки никому не присуждаются. После того как игрок закончит рисунок, очередь взять карточку и нарисовать ее переходит к следующему игроку. Побеждает игрок, первым набравший 10 очков. На этом игра заканчивается.

## **FI: Piirrä sokkona**

Piirrä katsomatta, arvaa se ja voita.

2 - 5 pelaajalle.

### **Pelin valmistelu:**

Kokoa laatikko. Kortit asetetaan pöydän keskelle pinoon kuvaupoli alaspäin. Aseta paperilehtiö laatikon sisään ja tussit sen viereen. Pidä paperia ja kynää käden ulottuvilla, jotta voit seurata tuloksiasi.

### **Pelin kulku:**

Nuorin pelaaja aloittaa pelin ottamalla kortin pinosta. Pelaaja katsoo korttia, mutta ei näytä sitä vastustajilleen. Pelaaja vie kätensä rasian takana olevan reiän läpi ja varmistaa, että muut pelaajat näkevät laatikon etuosan. Nyt pelaaja yrityy piirtää, mitä kortissa on, kun taas muut pelaajat yrityvät arvata, mitä piirustuksessa näkyy. Jos joku pelaajista arvaa, mitä piirustuksessa näkyy, piirustuksen tehnyt pelaaja saa kaksi pistettä, kun taas sen arvannut pelaaja saa yhden pisteen. Jos kukaan ei arvaa piirustusta, kukaan ei saa pisteyttä. Kun pelaaja on saanut piirroksensa valmiaksi, on seuraavan pelaajan vuoro ottaa kortti ja nostaa se. Peli päättyy, kun pelaaja saavuttaa 10 pistettä ja voittaa pelin.

## **PT: Desenho às cegas**

Desenha sem olhar, adivinha para ganhar.

Para 2 a 5 jogadores.

### **Preparação do jogo:**

Montem a caixa. Coloquem as cartas no centro da mesa, numa pilha, com a imagem virada para baixo. Coloquem um bloco de papel dentro da caixa com os marcadores ao lado. Mantenham papel e caneta à mão para anotar a pontuação.

### **O jogo:**

O jogador mais novo inicia o jogo tirando uma carta da pilha. O jogador olha para a carta, mas não a mostra aos adversários. O jogador passa a mão através do buraco na parte de trás da caixa e certifica-se de que os outros conseguem ver a frente da caixa. Agora, o jogador tenta desenhar o que está na carta, enquanto os outros tentam adivinhar o que está a ser desenhado. Se um dos jogadores adivinhar o que foi desenhado, o que fez o desenho ganha 2 pontos e o que adivinhou ganha 1 ponto. Se ninguém adivinhar o que foi desenhado, ninguém ganha pontos. Quando o jogador terminar o desenho, é a vez do jogador seguinte tirar uma carta e desenhar o que ela indica. O jogo termina quando um jogador atingir 10 pontos, ganhando o jogo.

## **CS: Kreslení poslepu**

Zkuste uhádnout, co spoluhráči nakreslili poslepu.

Pro 2–5 hráčů.

### **Příprava hry:**

Sestavte krabici. Karty složte do balíčku obrázkem dolů doprostřed stolu. Do krabice vložte papírovou vložku a vedle ní položte fixy. Připravte si i papír a pero, abyste mohli zapisovat skóre.

### **Pravidla hry:**

Hru začíná nejmladší hráč, který si vezme z balíčku kartu. Podívá se na kartu, ale neukáže ji protihráčům. Ruku prostrčí otvorem na zadní straně krabice a ujistí se, že ostatní hráči vidí přední část krabice. Nyní se pokusí poslepu nakreslit obrázek na kartě a ostatní hráči budou hádat, co nakreslil. Pokud některý z hráčů uhodne obrázek správně, hráč, který obrázek nakreslil, získává 2 body a hráč, který obrázek uhádl, získává 1 bod. Když nikdo obrázek neuhádne, nikdo žádný bod nezíská. Jakmile hráč obrázek nakreslí, pokračuje další hráč, který si vezme kartu z balíčku a nakreslí obrázek na ní. Hra končí, jakmile některý z hráčů získá 10 bodů a tím vyhraje hru.

## **SK: Kreslenie naslepo**

Kreslite bez toho, aby ste sa pozerali, a hádajte, čo vzniklo.

Pre 2 až 5 hráčov.

### **Priprava hry:**

Poskladajte škatuľu. Položte karty na kôpku do stredu stola lícnou stranou nadol. Do škatule vložte papierovú vložku a vedľa nej aj fixky. Poruke majte aj pero a papier, aby ste mohli zapisovať skóre.

### **Hra:**

Hru začína najmladší hráč, ktorý si z kôpky potiahne kartu. Hráč si pozrie kartu, no svojim súperom ju neukáže. Hráč vloží ruku do otvoru na zadnej strane škatule a ostatní hráči sledujú prednú stranu škatule. Hráč sa teraz pokusí nakresliť obrázok, ktorý je na karte, a ostatní hráči budú hádať, čo chcel nakresliť. Ak niektorý z hráčov uhádne, čo kresba predstavuje, tak kresliaci hráč vyhrá 2 body a hráč, ktorý uhádol správnu odpoveď, vyhrá 1 bod. Ak nikto neuhádne, čo kresba predstavuje, body nevyhrá nikto. Po dokončení kresby bude na rade ďalší hráč, ktorý si potiahne kartu a pokusí sa nakresliť obrázok, ktorý sa na nej nachádza. Hra sa končí, keď niektorý z hráčov vyhrá 10 bodov, a tým aj hru.

## **ET: Pimejoonistamine**

Joonista ilma vaatamata, võitmiseks arva see ära.

2–5 mängijale.

### **Mängu üles seadmine:**

Pane karp kokku. Kaardipakk asetatakse laua keskele virna nii, et pildiga külg jäab allapoole. Aseta paberist padi karbi sisse ja markerid selle körvale. Hoida paberit ja pliatsits käepärast, et tulemused kirja panna.

### **Mängimine:**

Noorim mängija alustab mängu ja võtab pakist kaardi. Mängija vaatab kaarti, kuid ei näita seda vastasele mängijale. Mängija asetab oma käe läbi karbi tagakülgel oleva ava ja veendub, et teised mängijad näeksid karbi esikülge. Nüüd üritab mängija joonistada, mis on kaardil, samas kui teised mängijad püüavad ära arvata, mis on pildil. Kui üks mängijatest arvab ära, mis on pildil, saab mängija, kes tegi joonistuse 2 punkti ja arvaja saab 1 punkti. Kui keegi ei arva joonistust ära, ei saa keegi ühegi punkti. Kui mängija on joonistamise lõpetanud, on järgmise mängija kord võtta kaart ja seda joonistada. Mäng lõpeb, kui mängija saab 10 punkti ja võidab mängu.

## **HU: Vakrajz**

Felismered, amit vakon rajzolnak neked?

2–5 játékos részére.

### **Előkészítés:**

Állítsátok össze a dobozot. A kártyapaklit helyezzétek lefelé fordítva az asztal közepére. Tegyetek egy papírtömböt a dobozba, és mellé a filctollakat. A pontszámok feljegyzéséhez is készítsetek elő papírt és tollat.

### **A játék menete:**

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi azzal, hogy húz egy lapot a pakliból. Mégnezi a lapot, de a többieknek nem mutatja meg. Átdugja a kezét a doboz hátulján lévő lyukon, úgy, hogy a többi játékos lássa a doboz elülső részét. Ezután megpróbálja lerajzolni, ami a kártyán látható, a többiek pedig megpróbálják kitalálni, hogy mit ábrázol a rajz. Ha ez valakinek sikerül, akkor a rajzoló 2 pontot, a rajz felismerője pedig 1 pontot kap. Ha senki sem találja ki, hogy mi van a rajzon, akkor senki sem kap pontot. Miután a játékos befejezte a rajzolást, a következő játékos kerül sorra: húz egy lapot, és rajzol. A játék akkor ér véget, amikor valaki eléri a 10 pontot, és ezzel megnyeri a játékot.

## **BG:** Рисувай, без да гледаш

Рисувай, без да гледаш, познай какво е, за да го спечелиш.

За 2 – 5 играчи.

### **Подготовка на играта:**

Сглобете кутията. Поставете картите на купчинка в средата на масата с картина надолу. Поставете бележник вътре в кутията, а до него сложете маркерите. Дръжте под ръка лист и писалка, за да записвате резултата.

### **Играта:**

Най-малкият играч започва играта, като взема карта от купчинката. Играчът поглежда картата, но не я показва на опонентите си. Играчът мушка ръката си през отвора в задната част на кутията и проверява дали останалите играчи могат да виждат предната ѝ част. Сега играчът трябва да се опита да нарисува това, което е на картата, а останалите играчи се опитват да познаят какво е то. Ако някой от играчите познае какво е нарисувано, играчът, който е направил рисунката, печели 2 точки, а позналият играч печели 1 точка. Ако никой не познае какво е нарисувано, не се отбелзват никакви точки. След като играчът завърши рисунката си, е ред на следващия играч да вземе карта и да я нарисува. Играта приключва, когато някой от играчите събере 10 точки, като по този начин печели играта.

## **HR: Crtanje na slijepo**

Crtajte bez gledanja, pogodite da biste pobijedili.

Za 2 – 5 igrača.

### **Priprema igre:**

Sastavite kutiju. Stavite snop karata na sredinu stola tako da slike budu okrenute prema dolje. Stavite pačirnatu podlogu u kutiju i markere pored nje. Držite papir i olovku pri ruci kako biste pratili rezultat.

### **Pravila igre:**

Najmladi igrač počinje igru tako što vuče jednu kartu. Igrač pogleda kartu, ali je ne pokazuje svojim suparnicima. Igrač stavlja svoju ruku kroz otvor na stražnjoj strani kutije tako da drugi igračи mogu vidjeti prednji dio kutije. Sada igrač nastoji nacrtati ono što se nalazi na kartici, dok drugi igračи pokušavaju pogoditi što crtež prikazuje. Ako jedan od igrača pogodi što crtež prikazuje, igrač koji je nacrtao crtež osvaja 2 boda, dok igrač koji je pogodio crtež, osvaja 1 bod. Ako nitko ne pogodi crtež, nitko ne osvaja bodove. Nakon što igrač završi svoj crtež, na redu je sljedeći igrač koji vuče kartu. Igra je gotova kada igrač skupi 10 bodova i time pobjeđuje u igri.

## **RO: Desenează pe nevăzute**

Desenează fără să privești, ghicește pentru a câștiga. Pentru 2 - 5 jucători.

### **Pregătirea jocului:**

Asamblați cutia. Așezați cartonașele într-o grămadă în mijlocul mesei cu imaginea orientată în jos. Introduceți un suport de hârtie în interiorul cutiei și indicatorii lângă aceasta. Păstrați hârtia și un pix la îndemână pentru a urmări scorul.

### **Jocul:**

Jucătorul cel mai tânăr începe jocul prin a lua un cartonaș din teanc. Jucătorul privește cartonașul, dar nu îl arată celorlalți jucători. Jucătorul își trece mâna prin orificiu din spatele cutiei și se asigură că ceilalți jucători pot vedea partea frontală a cutiei. Acum, jucătorul încearcă să tragă ce se află pe carte, în timp ce ceilalți jucători încearcă să ghicească ce arată desenul. Dacă unul dintre jucători ghicește ce arată desenul, jucătorul care a făcut desenul câștigă 2 puncte, în timp ce jucătorul care a ghicit-o câștigă 1 punct. Dacă nimeni nu ghicește desenul, nimeni nu va câștiga niciun punct. După ce jucătorul își-a terminat desenul, este rândul următorului jucător să ia un cartonaș și să-l deseneze. Jocul se termină când un jucător ajunge la 10 puncte, câștigând jocul.

Insert batch no.



Item no. 3034184 Batch:

Manufactured by Zebra A/S, Strandgade 71  
DK-1401 Copenhagen K, Denmark  
[www.flyingtiger.com](http://www.flyingtiger.com) Made in China

**DA:** Advarsel. Små dele. Kvælningsfare. Gør denne information til senere brug. **SV:** Varning. Små delar. Kvävningsrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO:** Advarsel. Små deler. Kvælningsfare. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN:** Warning. Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. **DE:** Achtung. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufzubewahren. **NL:** Waarschuwing. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES:** Advertencia. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT:** Avvertenza. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR:** Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL:** Προειδοποίηση. Μικρά μέρη. Κινύνος πινγιάδα. Φυλακές αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL:** Ostrzeżenie. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. **LT:** Ispėjimas. Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Išsaugokite šią informaciją ateitiui. **LV:** Brīdinājums. Sikas detalas. Aizriņās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošnai. **RU:** Внимание. Мелкие части. Риск задохнуться. Храните данную информацию для последующего использования. **PT:** Varítores. Pequenas osas. Tulehtumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT:** Atenção. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarda esta informação para referência futura. **CS:** Upozornění. Malé části. Nebezpečí zatknutí. Uschovejte tyto informace pro později použití. **SK:** Upozornenie. Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Tuto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET:** Hoiatus. Väikesed osad. Käigutamisoht. Säilitage käesolev infotunnistus hilisemaks kasutamiseks. **HU:** Figyelmezetés. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Órizze meg ezt a tájékoztatást jóvölgyi hivatalos céltábláról. **BG:** внимание. Малки части. Опасност от задавяне. Запазете тази информация за бъдеща справка. **HR:** Upozorenje. Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO:** Avertismen. Părți mici. Pericol de sufocare internă. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară. Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu.