

DA: Hvem er jeg?

For 2-6 deltagere

Kortene lægges i midten med tekstsiden nedad. Suppler evt. med de blanke kort og find på jeres egne navne. Træk lod om hvem der skal begynde.

Den første spiller trækker et kort, og placerer det i sin hat (uden at se navnet). Personen skal nu stille et spørgsmål, som de øvrige spillere skal kunne svare 'ja' eller 'nej' til. Hvis der svares ja, må personen spørge igen, er svaret nej, går turen videre. Når man gætter sit kort, tager man et nyt og må spørge igen.

Spil til bunken er tom. Vinderen er den, der har gættet flest kort.

SV: Vem är jag?

För 2-6 deltagare

Korten läggs i mitten med textsidan nedåt. Komplettera eventuellt med de tomma korten och hitta på egna namn. Dralott om vem som börjar.

Den första spelaren drar ett kort och sätter det i sin hatt (utan att se namnet). Personen ska sedan ställa en fråga som de övriga spelarna kan svara "ja" eller "nej" på. Om de svarar ja får personen ställa en ny fråga, om de svarar nej går turen vidare. När man har gissat rätt på sitt kort tar man ett nytt och får fråga igen. Spela tills högen tar slut. Den som har gissat rätt på flest kort vinner.

NO: Hvem er jeg?

For 2–6 deltakere

Kortene legges i midten med tekstsiden ned. Suppler ev. med de tomme kortene og finn på egne navn. Trekk lodd om hvem som skal begynne.

Den første spilleren trekker et kort og legger det i hatten sin (uten å se navnet). Personen stiller nå et spørsmål som de andre spillerne må svare «ja» eller «nei» på. Hvis svaret er «ja», får personen spørre en gang til, men er svaret «nei», går turen videre til neste spiller. Når man har gjettet kortet sitt, tar man et nytt og spør igjen.

Spill til bunken er tom. Vinneren er den som har gjettet flest kort.

EN: Who am I?

For 2-6 players

Place the cards in the middle of the table facing down. Use the blank cards as well if you wish and choose your own names. Draw straws to decide who starts.

The first player chooses a card and places it in their hat (without looking at the name). This person must now ask a question, which the other players can only answer with 'yes' or 'no'. If any player answers yes, another question can be asked; if no, the game moves on to the next player. When you have guessed your card, take a new one and start asking questions about that one. Play until the pile is exhausted. The winner is the player who has guessed the most cards.

DE: Wer bin ich?

2-6 Spieler

Die Karten werden verkehrt herum in die Mitte des Tisches gelegt. Bei Bedarf können auch die leeren Karten verwendet und mit eigenen Namen versehen werden. Um zu entscheiden, wer beginnt, werden Streichhölzer gezogen.

Der erste Spieler zieht eine Karte und befestigt sie an seinem Hut (ohne den Namen anzusehen). Nun muss er eine Frage stellen, die von den anderen Spielern nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden darf. Antwortet ein Mitspieler mit „Ja“, kann eine weitere Frage gestellt werden. Lautet die Antwort hingegen „Nein“, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Name auf der Karte erraten wurde, wird eine neue Karte gezogen und es werden Fragen über den Namen auf dieser Karte gestellt.

Gespielt wird so lange, bis keine Karten mehr übrig sind. Der Spieler, der am Ende die meisten Karten erraten hat, gewinnt.

NL: Wie ben ik?

Voor 2-6 spelers

Leg de kaarten in het midden van de tafel met de afbeelding naar beneden. Als je wilt kun je ook de blanco kaarten gebruiken en je eigen namen kiezen. Trek strootjes om te beslissen wie er mag beginnen.

De eerste speler pakt een kaart en doet deze in de hoed (zonder naar de naam te kijken). Dezelfde speler moet nu een vraag stellen, die de andere spelers alleen met ‘ja’ of ‘nee’ kunnen beantwoorden. Als een van de andere spelers met ‘ja’ antwoordt, kan er nog een vraag worden gesteld; als dit niet het geval is, is de volgende speler aan de beurt. Als je hebt geraden wat er op je kaart staat, kun je een nieuwe kaart pakken en over de nieuwe kaart vragen gaan stellen.

Wanneer er geen kaarten meer op de trekstapel liggen, is het spel afgelopen. De winnaar is de speler die de meeste kaarten heeft geraden.

ES: ¿Quién soy?

Para 2-6 jugadores

Colocad las tarjetas boca abajo en el centro de la mesa. También podéis utilizar las tarjetas en blanco para escribir otros nombres de vuestra elección. Echad a suertes quién empieza.

El primer jugador coge una tarjeta y, sin mirar el nombre, la coloca en su gorro. A continuación, tendrá que hacer una pregunta, a la que los otros jugadores solo podrán responder con un «sí» o un «no». Si algún jugador contesta que «sí», podrá hacer otra pregunta; si no, el turno pasa al siguiente jugador. Cuando un jugador adivina su tarjeta, coge otra tarjeta y empieza a hacer preguntas sobre la nueva.

El juego continúa hasta que se acaba el montón. El jugador que adivine más tarjetas será el ganador.

IT: Chi sono?

Per 2-6 giocatori

Posizionare le carte rivolte verso il basso al centro del tavolo. Se lo si desidera, usare anche le carte vuote e scegliere i propri nomi. Tirare a sorte per decidere chi inizia.

Il primo giocatore sceglie una carta e la posiziona nel proprio cappello (senza guardare il nome). Fa quindi una domanda, a cui gli altri giocatori possono rispondere solo “sì” o “no””. Se un giocatore risponde sì, può fare un'altra domanda, in caso contrario, il gioco passa al giocatore successivo. Una volta indovinata la carta, prenderne una nuova e iniziare a fare domande su questa carta. Giocare fino a quando il mazzo non finisce. Vince chi indovina il maggior numero di carte.

FR: Qui suis-je ?

2 à 6 joueurs

Placer les cartes au milieu de la table face cachée. On peut également utiliser les cartes blanches, si on le souhaite, pour choisir soi-même des noms à faire deviner. Tirer à la courte paille pour décider qui commence.

Le premier joueur choisit une carte et la place sur son chapeau (sans regarder le nom). Il doit alors poser une question, à laquelle les autres joueurs peuvent uniquement répondre par « oui » ou par « non ». Si un joueur répond « oui », il est possible de poser une autre question. Si c'est « non », c'est au joueur suivant de jouer. Lorsqu'un joueur a deviné sa carte, il en prend une nouvelle et commence à poser des questions sur celle-ci. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la pile soit épuisée. Le gagnant est le joueur qui a deviné le plus de cartes.

EL: Ποιος είμαι;

Για 2-6 παίκτες

Συγκεντρώστε όλες τις κάρτες στη μέση του τραπεζιού με την εικόνα προς τα κάτω. Χρησιμοποιήστε τις λευκές κάρτες, αν θέλετε, και διαλέξτε τα δικά σας ονόματα. Βραβήξτε κλήρο για να αποφασίσετε ποιος θα ξεκινήσει.

Ο πρώτος παίκτης διαλέγει μια κάρτα και την τοποθετεί στο καπέλο του (χωρίς να κοιτάξει το όνομα). Αυτός πρέπει τώρα να κάνει μια ερώτηση, στην οποία οι άλλοι παίκτες μπορούν να απαντήσουν μόνο με “ναι” ή “οχι””. Αν απάντησει ναι, μπορεί να κάνει κι άλλη ερώτηση. Αν πει όχι, το παιχνίδι προχωράει στον επόμενο παίκτη. Όταν μαντέψετε σωστά την κάρτα σας, πάρτε μια καινούρια και ξεκινήστε να κάνετε ερωτήσεις για την κάρτα αυτή. Παίξτε μέχρι να τελειώσει η στοίβα. Νικητής είναι αυτός που έχει μαντέψει σωστά τις περισσότερες κάρτες.

PL: Kim jestem?

Od 2 do 6 graczy

Gracze umieszczają karty na środku stołu napisami w dół. Na pustych kartach można zapisać wybrane przez siebie nazwiska. Pierwszy gracz zostaje wybrany poprzez ciągnięcie zapalek.

Pierwszy gracz wybiera kartę i umieszcza ją na swoim kapeluszu (bez patrzenia na nazwisko). Następnie musi zadawać pozostłym pytania, na które pozostali gracze odpowiadają „tak” lub „nie”. Jeżeli któryś z graczy udzieli odpowiedzi twierdzącej, można zadać kolejne pytanie; w przeciwnym razie swoją turę rozpoczyna następny gracz. Po odganiućiu karty gracz bierze ze stosu nową i ponownie zaczyna zadawać pytania.

Gra toczy się do wyczerpania stosu. Wygrywa gracz, który zgadł najwięcej kart.

LT: Kas aš esu?

2–6 žaidėjams

Padėkite užverstas kortes stalo viduryje. Jei norite, naudokite ir tuščias kortes ir pasirinkite vardus. Traukite šiaudelius, kad nuspręstumėte, kas pradės.

Pirmasis žaidėjas paima kortelę ir, nežiūrėdamas į vardą, įdeda ją į skrybėlę. Šis žaidėjas dabar turi užduoti klausimą, į kurį kiti žaidėjai gali atsakyti tik „taip” arba „ne”. Jei kuris nors žaidėjas atsako „taip”, galima užduoti kitą klausimą, jei atsakoma „ne”, teisė klausi pereina kitam žaidėjui. Kai atspėsite savo kortelę, paimkite naują ir pradėkite užduoti klausimus apie šią kortelę. Žaiskite tol, kol baigsis kaladė. Laimi tas žaidėjas, kuris atspėja daugiausia kortelių.

LV: Kas es esmu?

2–6 spēlētājiem

Novietojiet kartītes galda vidū ar attēlu uz leju. Ja vēlaties, izmantojiet arī tukšās kartītes, un izvēlieties paši savus vārdus. Vēlcietai lozes, lai uzzinātu, kurš sāks spēli.

Pirmajam spēlētājam jāizvēlas kartīte un jāieliek tā savā cepurē (neskatoties uz vārdu). Pēc tam šī persona uzdod jautājumu, uz kuru pārējie spēlētāji var atbildēt tikai ar "Jā" vai "Nē". Ja kāds no spēlētājiem atbild "Jā", var uzdot citu jautājumu; ja atbilde ir "Nē", spēli turpina nākamais spēlētājs. Kad spēlētājs ir uzminējis savu kartīti, viņš var paņemt nākamo kartīti un uzdot pār to jautājumu.

Spēlējiet, līdz kaudzīte kartītes ir beigusās. Uzvar tas spēlētājs, kurš ir uzminējis visvairāk kartīšu.

FI: Kuka minä olen?

2 - 6 pelaajalle

Aseta kortit pöydän keskelle kuvapuoli alaspäin. Voitte merkitä tyhjiin kortteihin omat nimenne, jos haluatte. Arpoka pelin aloittaja vetämällä pitkää tikkua.

Ensimmäinen pelaaja valitsee kortin ja asettaa sen hattuunsa (katsumatta nimeä). Hänen täytyy nyt esittää kysymys, johon muut pelaajat voivat vastata vain joko ”kyllä” tai ”ei”. Jos joku pelaajista vastaa kyllä, voidaan esittää toinen kysymys; jos ei, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Kun olet arvannut korttisi, ota uusi kortti ja ala esittää sitä koskevia kysymyksiä.

Peli jatkuu, kunnes pakka on loppussa. Eniten kortteja arvannut pelaaja voittaa pelin.

PT: Quem sou eu?

Para 2 a 6 jogadores
Coloque as cartas no centro da mesa, voltadas para baixo. Use também as cartas em branco, se desejarem, e escolham os vossos próprios nomes. Decidam, à sorte, quem começa. O primeiro jogador escolhe uma carta e coloca-a no seu chapéu (sem ver o nome). Depois, faz uma pergunta, à qual os outros só podem responder "sim" ou "não". Se alguém responder "sim", pode fazer outra pergunta; se não, o jogo avança para o próximo jogador. Quando tiveres adivinhado a tua carta, tira outra e começa a fazer perguntas sobre ela. Joguem até esgotarem as cartas no monte. Quem tiver adivinhado mais cartas, ganha.

CS: Kdo jsem?

Pro 2–6 hráčů
Karty slože obrázkem dolů do balíčku a ten polože do středu stolu. Můžete použít i prázdné karty a zvolit si vlastní jména. Tažením špejlí určete, kdo začne.
První hráč si vybere kartu a zasune si ji do svého klobouku (aniž by se na kartu podíval). Ostatním hráčům dává takové otázky, na které mohou odpovídat „ano“ nebo „ne“. Pokud některý z hráčů odpoví „ano“, může první hráč položit další otázku, v opačném případě pokračuje další hráč. Když některý z hráčů svou kartu uhádne, vezme si z balíčku další a znovu pokláde otázku. Hra končí, když v balíčku nezbydou žádné karty. Vítězí ten hráč, kterému se podařilo uhádnout nejvíce karty.

SK: Kto som?

Pre 2 – 6 hráčov
Položte karty do stredu stola licnou stranou nadol. Ak si chcete vybrať vlastné mená, použite aj prázdné karty. Ťahaním slamiek určte, kto začne.
Prvý hráč si vyberie kartu a zasunie si ju do klobúka (nesmie sa však pozrieť na meno). Tento hráč teraz položí otázku, na ktorú môžu ostatní hráči odpovedať len „ano“ alebo „nie“. Ďalšiu otázku môže položiť, ak niektorý z hráčov odpovie „áno“. V opačnom prípade je na ťahu ďalší hráč. Keď uhádnete svoju kartu, vezmite si novú a začnite sa pýtať otázky odznova. Hrajte až do vyčerpania kôpk. Vyráva hráč, ktorý uhádne najviac kariet.

ET: Kes ma olen?

2–6 mängijale
Asetage kaardid laua keskele nii, et pildiga külg jääks allapoole. Soovi korral kasutage ka tühje kaarte ja valige omale nimeid. Võtke loosi, et otsustada, kes alustab.
Esimese mängija valib kaardi ja asetab selle oma mütsi sisse (nime vaatamata). Mängija peab nüüd esitama küsimuse, millele teised mängijad saavad vastata ainult „jah“ või „ei“. Kui mõni mängija vastab jaatavalt, võib esimese mängija esitada veel ühe

küsimuse; kui vastus on eitav, läheb mängukord edasi järgmisele mängijale. Kui mängija on oma kaardi ära arvanud, tuleb võtta uus kaart ja hakata selle kohta küsimusi esitama. Mäng kestab seni, kuni kaardihunnik saab tühjaks. Võitja on see, eks arvab ära kõige rohkem kaarte.

HU: Ki vagyok?

2–6 játékos részére
A kártyákat lefele fordítva középre kell helyezni. Az üres lapok is használhatók, tetszés szerinti saját nevekkal. Sorshúzással döntésétel el, hogy ki kezd.
A legfiatalabb játékos húz egy lapot, és (anélkül, hogy megnézné a rajta szereplő nevet) a sapkájára helyezi. Ezután olyan kérdéseket tesz fel a többieknek, amelyekre azok csak igennel vagy nemmel válaszolhatnak. Ha igen választ kap, akkor tovább kérdezhet; ellenkező esetben a következő játékos kerül sorra. Ha a játékos kitalálja, hogy mi szerepel a kártyáján, akkor húz egy újat, és a továbbiakban arról kérdez.
A játékos akkor ér véget, amikor a kártyahalom elfogy. Az nyer, akinek több kártyát sikerült eltalálnia.

BG: Кой съм аз?

За 2 – 6 играчи
Поставяте картите обрънати надолу в средата на масата. Използвайте и празните карти, ако желаете, и изберете свои собствени имена. Изтеглете сламките, за да решите кой ще започне.
Първият играч избира карта и я поставя в шапката си (без да гледа името). Този човек след това трябва да зададе въпрос, на който останалите играчи могат да отговорят само с „Да“ или „Не“. Ако някой от играчите отговори с „Да“, може да бъде зададен друг въпрос; ако отговорите са „Не“, играта продължава следващият играч. Когато познаете своята карта, вземете нова и започнете да задавате въпроси за нея. Играйте, докато купчината се изчерпи. Победител е играчът, който е познал най-много карти.

HR: Tko sam ja?

Za 2 – 6 igrača
Stavite karte na sredinu stola okrenute licem prema dolje. Ako sami želite odabrati svoja imena, možete upotrijebiti i prazne karte. Izvlačite slamke kako biste odlučili tko započinje s igrom. Prvi igrač bira kartu i stavlja je u svoju kapu – pritom ne smije vidjeti ime koje se nalazi na njoj. Ta osoba sada mora postaviti pitanje na koje drugi igrači mogu odgovoriti samo s „da“ ili „ne“. Ako neki od igrača odgovori s „da“, može se postaviti drugo pitanje; ako ne, igru nastavlja sljedeći igrač. Kada pogodite svoju kartu, uzмите novu i počinite postavljati pitanja o toj karti. Igra traje sve dok ne potrosite sve karte u snopu. Pobjednik je igrač koji pogodi najviše karata.

RO: Cine sunt eu?

Pentru 2–6 jucători
Așezați cartonașele în mijlocul mesei, cu fața în jos. Utilizați cartonașele goale dacă doriți și alegeți-vă propriile nume. Trajeți paie pentru a decide cine începe.
Primul jucător alege o carte și îl așază în pălăria sa (fără a uita la nume). Primul jucător trebuie să pună acum o întrebare la care ceilalți jucători să-și poată răspunde doar cu „da” sau „nu”. Dacă îl ariore dintre jucători răspunde da, se poate adresa o altă întrebare; dacă nu, jocul trece la următorul jucător. După ce ați ghicit cartonașul, luați-l pe cel nou și începeți să puneți întrebări despre acesta.
Jucări până când teancul de cărți se termină. Câștigă jucătorul care a ghicit cele mai multe cărți.

CA: Endeвина qui soc!

Per a 2–6 jugadors
Posa les cartes al centre de la taula, de cara avall. També es poden fer servir les cartes en blanc i posar-hi els noms que es vulgui. Els jugadors agafen palletes per decidir qui comença la partida. El primer jugador tria una carta i se la posa al barret (sense mirar quin nom hi ha escrit). Aquesta persona fa una pregunta, que els altres només poden contestar amb «sí» o «no». Si algun jugador li contesta que sí, pot fer una altra pregunta. Si no, el joc continua amb el següent jugador. Quan el jugador endevina la carta, n'agafa una altra i comença a fer preguntes sobre aquesta. El joc continua fins que s'acaben les cartes de la pila. Guanya el jugador que ha endevinat més cartes.



DA: Advarslar. Små dele. Kvalningsfare. Lang snor. Stranguleringsfare. Gem denne information til senere brug. **SV: Varningar.** Små delar. Kvävningssrisk. Långt snöre. Risk för strypning. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarslar.** Små deler. Kvelningsfare. Lang snor. Kvelningsrisiko. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN: Warnings.** Small parts. Choking hazard. Long cord. Strangulation hazard. Keep this information for future reference. **DE: Achtung.** Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufbewahren. **NL: Waarschuwingen.** Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Langkoord. Verwurgingsgevaar. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES: Advertencias.** Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT: Avvertenze.** Piccole parti. Rischio di soffocamento. Corde lunghe. Rischio di strangolamento. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR: Attention.** Petits éléments. Danger d'étouffement. Longue corde. Danger de strangulation. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL: Προειδοποιήσεις.** Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Μακρύ κορδόνι. Κίνδυνος στραγγαλισμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL: Ostrzeżenia.** Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Długa linka. Niebezpieczeństwo zadziernięcia. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. **LT: Įspėjimai.** Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Ilgos virvės. Pavojus pasismaugti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV: Brīdinājumi.** Sīkas detaļas. Aizrīšanās risks. Gara aukla. Nozūgašanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **FI: Varoitukset.** Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Pitkä naru. Kuristumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT: Avisos.** Pequenas partes. Risco de asfixia. Corda comprida. Risco de estrangulamento. Guarde esta informação para referência futura. **CS: Upozornění.** Malé části. Nebezpečí zalknutí. Dlouhá šňůra. Nebezpečí uškrcení. Uchovejte tyto informace pro pozdější použití. **SK: Upozornenia.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Dlhá šnúra. Nebezpečenstvo uskrtenia. Túto informáciu si uchovajte pre možnú budúcu použitie. **ET: Hoiatused.** Väikesed osad. Kägistamisohut. Pikk noor. Poomisohut. Säilitage käesolevat informatsiooni hilisema kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetések.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Hosszú zsnór. Fojtásveszély. Őrítze meg ezt a tájékoztatást jövőbeli hivatkozás céljából. **BG: Внимание.** Малки части. Опасност от задавяне. Дълъг шнур. Опасност от удавяване. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR: Upozorenja.** Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Dugačak konopac. Opasnost od davljenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO: Avertismente.** Părți mici. Pericol de sufocare internă. Coardă lungă. Pericol de strangulare. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară. **CA: Advertencias.** Conté peces petites. Perill d'asfíxia. Cordill llarg. Risc d'estrangulació. Conserva aquesta informació per tornar a consultar-la si cal.

Item no. 3052093 Batch: Insert batch no.

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71
DK-1401 Copenhagen K, Denmark
Imported to UK by: Tiger Retail Ltd., Unit C1
Tottenham Court Walk, London, W1T 1BJ, UK
Made in China. www.flyingtiger.com

