



**DA:** Hvad er jeg?

**SV:** Vad är jag?

**NO:** Hva er jeg?

**EN:** What am I?

**DE:** Was bin ich?

**NL:** Wat ben ik?

**ES:** ¿Qué soy?

**IT:** Che cosa sono?

**FR:** Qui suis-je ?

**EL:** Τι είμαι;

**PL:** Czym jestem?

**LT:** Kas aš?

**LV:** Kas es esmu?

**RU:** Кто я?

**FI:** Mikä minä olen?

**PT:** O que sou eu?

**CS:** Kdo jsem?

**SK:** Kto som?

**ET:** Mis ma olen?

**HU:** Ki vagyok?

**BG:** Какво съм аз?

**HR:** Što sam ja?

**RO:** Ce sunt?

## DA: Hvad er jeg?

**Indeholder:** Timeglas, 4 pandebånd, 40 billedkort, 10 blanke kort, 1 sletbar pen og 60 pointbrikker.

### Sådan spiller I:

For 2-4 spillere

Læg kortene med billedsiden nedad. Suppler med de blanke kort og tegn jeres egne billeder.

Spil efter et af nedenstående sæt spilleregler.

Ⓐ Den yngste spiller trækker et kort og sætter det fast i pandebåndet, uden at se billedet. Han/hun skal nu gætte, hvad der er på kortet ved at stille spørgsmål, som kan besvares med et ja eller et nej. Spilleren får point, hvis han/hun gætter rigtigt, inden timeglasset løber ud. Vinderen er den, der har samlet flest point når alle kortene er gættet.

Ⓑ Alle spillere tager et kort og sætter det i deres pandebånd – den yngste deltager starter. Han/hun stiller et spørgsmål, og de andre deltagere svarer 'ja' eller 'nej'. Hvis der svares ja, må der spørges igen, er svaret nej, går turen videre. Når man gætter sit kort, tager man et nyt og starter igen med at spørge. Spil til bunken er tom. Vinderen er den, der har gættet flest kort.

## SV: Vad är jag?

**Innehåller:** Timglas, 4 pannband, 40 bildkort, 10 tomma kort, 1 raderbar penna och 60 poängbrickor.

### Spelregler:

För 2-4 spelare

Lägg korten med bildsidan nedåt. Komplettera med tomma kort och rita egna bilder.

Välj mellan de olika spelregelversionerna nedan.

Ⓐ Den yngsta spelaren drar ett kort och sätter det i pannbandet utan att titta på bilden. Han/hon ska nu gissa vad som finns på kortet genom att ställa frågor som kan besvaras med ja eller nej. Spelaren får poäng om han/hon gissar rätt innan timglasen rinner ut. Spelaren med flest poäng när alla korten är slut vinner.

Ⓑ Alla spelare tar ett kort och sätter det i pannbandet – den yngsta spelaren börjar. Han/hon ställer en fråga och de andra spelarna svarar "ja" eller "nej". Om svaret är ja får spelaren fråga igen. Om svaret är nej går turen vidare. När man har gissat rätt på sitt kort tar man ett nytt och börjar om med att ställa frågor. Spela tills högen tar slut. Spelaren med flest kort vinner.

## NO: Hva er jeg?

**Inneholder:** Timeglass, 4 pannebånd, 40 bildekort, 10 tomme kort, 1 viskbar penn og 60 poengbrikker.

### Slik spiller dere:

For 2-4 spillere

Legg kortene med bildsiden ned. Suppler med de tomme kortene, og tegn dine egne bilder.

Spill med ett av regelsettene nedenfor.

Ⓐ Den yngste spilleren trekker et kort og fester det i pannebåndet, uten å se på bildet. Han/hun skal nå gjetta hva det er bilde av på kortet ved å stille spørsmål som kan besvares med «ja» eller «nei». Spilleren får poeng hvis han/hun gjetter riktig før timeglasset er tomt. Vinneren er den spilleren som har samlet flest poeng når alle kortene er gjettet.

Ⓑ Alle spillere tar et kort og setter det i pannebåndet. Den yngste deltakeren begynner. Han/hun stiller et spørsmål, og de andre deltakerne svarer «ja» eller «nei». Hvis svaret er «ja», kan han/hun spørre igjen. Hvis svaret er «nei», er det neste spillers tur. Når spilleren har gjettet kortet sitt, tar han/hun et nytt kort og spør igjen.

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

## EN: What am I?

**Includes:** Hourglass, 4 headbands, 40 picture cards, 10 blank cards, 1 erasable pen and 60 point pieces.

### How to play:

From 2-4 players

Place the cards with the picture facing down. Use the blank cards to draw your own pictures.

Play according to one of the following sets of rules.

Ⓐ The youngest player picks a card and places it in the headband – without looking at the picture. He/she is now to identify what is on the card by asking questions that can be answered with a yes or a no. The player is awarded points for guessing correctly before the timer runs out. The winner is the one who has the most points once all the cards have been guessed correctly.

Ⓑ All players pick a card and place it in the headband – the youngest player gets to start. He/she asks a question and the other players answer 'yes' or 'no'. If the answer is yes, the person gets to ask again, if the answer is no, you lose your turn. If you guess your card, you take a new one and start asking questions again. Play until the pile is exhausted. The winner is the player who has guessed the most cards.

## DE: Was bin ich?

**Enthält:** Sanduhr, 4 Stirnbänder, 40 Bildkarten, 10 leere Karten, 1 radierbarer Stift und 60 Punktekarten.

### Spielanleitung:

Für 2 bis 4 Spieler

Die Karten werden mit dem Bild nach unten hingelegt. Auf die leeren Karten können eigene Bilder gezeichnet werden. Das Spiel kann nach verschiedenen Varianten gespielt werden.

Ⓐ Der jüngste Spieler zieht eine Karte und steckt diese – ohne auf das Bild zu schauen – unter sein Stirnband. Nun muss der Spieler herausfinden, was auf der Karte abgebildet ist, indem er Fragen stellt, die mit einem „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Wenn der Spieler vor Ablauf der Sanduhr errät, was auf der Karte abgebildet ist, erhält er Punkte. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat, nachdem alle Karten richtig erraten wurden.

Ⓑ Alle Spieler ziehen eine Karte und stecken diese unter ihr Stirnband. Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt eine Frage, welche die anderen Spieler mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Lautet die Antwort „Ja“, darf der Spieler eine weitere Frage stellen. Lautet die Antwort „Nein“, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer seine Karte erraten hat, nimmt eine neue und stellt wieder Fragen. Gespielt wird so lange, bis keine Karten mehr übrig sind. Der Spieler, der am Ende die meisten Karten erraten hat, gewinnt.

## NL: Wat ben ik?

**Met:** Zandloper, 4 hoofdbanden, 40 kaartjes met afbeeldingen, 10 lege kaartjes, 1 pen met uitwisbare inkt en 60 fiches.

### Spelregels:

Voor 2-4 spelers

Leg de kaartjes neer met de afbeelding omlaag. Tekenen je eigen afbeeldingen op de lege kaartjes.

Speel het spel op een van de onderstaande manieren.

Ⓐ De jongste speler pakt een kaartje en doet dit in de hoofdband, zonder naar de afbeelding te kijken. Hij/zij moet er nu achter komen wat er op het kaartje staat door vragen te stellen die met ja of nee kunnen worden beantwoord. De speler krijgt punten voor het correct raden voordat de timer leegloopt. De winnaar is degene die de meeste punten heeft nadat alle kaarten goed geraden zijn

Ⓑ Alle spelers pakken een kaartje en doen dit in de hoofdband. De jongste speler mag beginnen.

Hij/zij stelt een vraag en de andere spelers moeten deze met 'ja' of 'nee' beantwoorden. Als het antwoord 'ja' is,

mag de persoon die aan de beurt is, nog een vraag stellen. Als het antwoord 'nee' 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 daarover vragen 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: ¿Qué soy?

**Incluye:** Reloj de arena, 4 cintas para la cabeza, 40 tarjetas con imágenes, 10 tarjetas en blanco, 1 bolígrafo borrable y 60 puntos.

### Cómo jugar:

De 2 a 4 jugadores

Coloca las tarjetas con las imágenes hacia abajo. Utiliza las tarjetas en blanco para dibujar tus propias imágenes. Juega siguiendo uno de los reglamentos que encontrarás a continuación.

Ⓐ El jugador más joven elige una tarjeta primero y la coloca en la cinta para la cabeza, sin mirar la imagen. Este jugador tiene que adivinar qué figura en la tarjeta haciendo preguntas que puedan contestarse con un «sí» o un «no». El jugador consigue puntos si adivina la tarjeta antes de que se acabe el tiempo. El ganador será el jugador que haya obtenido más puntos cuando se hayan adivinado todas las tarjetas.

Ⓑ Todos los jugadores eligen una tarjeta y la colocan en su cinta para la cabeza; se empieza por el jugador de menor edad.

Debe hacer una pregunta que los demás jugadores puedan responder con un «sí» o un «no». Si la respuesta es afirmativa, el jugador sigue preguntando; si es negativa, pierde su turno. Si un jugador adivina su tarjeta, coge otra tarjeta y empieza a hacer preguntas de nuevo. El juego continúa hasta que se acaba el montón. El jugador que adivine más tarjetas será el ganador.

## IT: Che cosa sono?

**Incluse:** Clessidra, 4 fasce per capelli, 40 carte con figura, 10 carte vuote, 1 penna cancellabile e 60 pezzi segnapunti.

### Come si gioca:

Da 2 a 4 giocatori

Sistemare le carte con la figura verso il basso. Usare le carte vuote per disegnare delle figure personalizzate.

Si gioca seguendo uno tra questi regolamenti.

Ⓐ Il giocatore più giovane sceglie una carta e, senza guardarla, la posiziona sulla fascia per capelli. A questo punto deve indovinare che cosa è rappresentato sulla carta facendo delle domande a cui è possibile rispondere con

un sì o con un no. Il giocatore guadagna punti quando indovina prima dello scadere del tempo. Vince chi avrà ottenuto più punti una volta che tutte le carte saranno state correttamente indovinate.

ⓑ Tutti i giocatori scelgono una carta e la posizionano sulla fascia per capelli; inizia il giocatore più giovane. Il giocatore fa una domanda e gli altri rispondono "sì" o "no". Se la risposta è sì, la persona continua con le domande, se la risposta è no, si perde il turno. Se indovini la tua carta, ne prendi una nuova e ricominci a fare domande. Giocare fino a quando il mazzo non finisce. Vince chi indovina il maggior numero di carte

## FR: Qui suis-je ?

**Comprend :** Sablier, 4 bandeaux, 40 cartes illustrées, 10 cartes vierges, 1 feutre effaçable et 60 jetons.

### Règle du jeu :

De 2 à 4 joueurs

Sistemare le carte con la figura verso il basso. Usare le carte vuote per disegnare delle figure personalizzate.

Si gioca seguendo uno tra questi regolamenti.

Ⓐ Le plus jeune joueur pioche une carte et la place dans son bandeau, sans regarder l'image. Il doit maintenant identifier ce qui figure sur la carte en posant des questions auxquelles on peut répondre par oui ou par non. Le joueur gagne des points s'il devine correctement avant la fin du temps imparti. Le gagnant est le joueur qui obtient le plus de points une fois que toutes les cartes ont été devinées correctement.

ⓑ Tutti i giocatori scelgono una carta e la posizionano sulla fascia per capelli; inizia il giocatore più giovane. Il giocatore fa una domanda e gli altri rispondono "sì" o "no". Se la risposta è sì, la persona continua con le domande, se la risposta è no, si perde il turno. Si le joueur devine sa carte, il en pioche une nouvelle et recommence à poser des questions. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche. Le gagnant est le joueur qui a deviné le plus de cartes.

## EL: Τι είμαι;

**Περιλαμβάνει:** Κλεψύδρα, 4 κορδέλες, 40 κάρτες κάρτες με εικόνες, 10 λευκές κάρτες, 1 στυλό που σβήνει και 60 μάρκες βαθμών.

### Πώς παίζεται:

Για 2-4 παίκτες

Συγκεντρώστε όλες τις κάρτες με την εικόνα προς τα κάτω. Χρησιμοποιήστε τις λευκές κάρτες για να ζωγραφίσετε τις δικές σας εικόνες.

Παίξτε σύμφωνα με ένα από τα παρακάτω σετ κανόνων.

Ⓐ Ο μικρότερος παίκτης παίρνει μια κάρτα και την τοποθετεί στην κορδέλα του – χωρίς να κοιτάξει την εικόνα. Τώρα, ο παίκτης πρέπει να καταλάβει τι απεικονίζεται στην κάρτα κάνοντας ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν με "ναι" ή "όχι". Ο παίκτης κερδίζει βαθμούς αν μαντέψει σωστά πριν τελειώσει ο χρόνος. Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς όταν οι παίκτες μαντέψουν σωστά όλες τις κάρτες.

ⓑ Όλοι οι παίκτες παίρνουν μια κάρτα και την τοποθετεί στην κορδέλα τους – ξεκινά ο μικρότερος παίκτης. Κάνει μια ερώτηση και οι άλλοι παίκτες απαντούν "ναι" ή "όχι". Αν η απάντηση είναι "ναι", ο παίκτης ξαναρωτά, αν η απάντηση είναι "όχι", ο παίκτης χάνει τη σειρά του. Αν μαντέψετε την κάρτα σας, πάρτε μια καινούργια και ξεκινήστε να κάνετε ερωτήσεις ξανά. Παίξτε μέχρι να τελειώσει η στοίβα. Νικητής είναι αυτός που έχει μαντέψει σωστά τις περισσότερες κάρτες.

## PL: Czym jestem?

**Zawiera:** Klepsydra, 4 opaski na głowę, 40 kart z obrazkami, 10 pustych kart, 1 mazymalny długopis i 60 żetonów.

### Przebieg gry:

Dla 2-4 graczy

Rozłóż karty obrazkami w dół. Na pustych kartach możesz narysować własne obrazki.

Graj zgodnie z jednym z poniższych zestawów zasad.

Ⓐ Najmłodszy gracz wybiera kartę i umieszcza ją na opasce, nie patrząc na obrazek. Zadaniem gracza jest zgadnięcie, co jest przedstawione na karcie poprzez zadawanie pytania, na które można odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Gracz otrzymuje punkt, jeśli zgadnie przed upływem czasu odmierzanego przez klepsydrę. Zwycięzcą jest gracz, który zbierze najwięcej punktów po wykorzystaniu wszystkich kart.

ⓑ Wszyscy gracze wybierają po karcie i umieszczają wybrane karty w opaskach – najmłodszy gracz zaczyna. Zadaje on pytanie, a pozostali odpowiadają: „tak” lub „nie”. Jeżeli odpowiedź brzmi „tak”, gracz może zadać kolejne pytanie, a jeżeli brzmi ona „nie” – traci kolejkę. Po odgadnięciu 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?

**Sudėtis:** Smėlio laikrodis, 4 plaukų raiščiai, 40 kortelių su paveikslėliais, 10 tuščių kortelių, 1 ištrinamas tušinukas ir 60 figūrėlių.

### Kaip žaisti.

2–4 žaidėjai

Sudėkite korteles į krūvą paveikslėliais žemyn. Ant tuščių kortelių pieškite savo paveikslėlius.

Žaiskite pagal vienas iš šių taisyklių.

Ⓐ Jauniausias žaidėjas paima kortelę ir, nežiūrėdamas į paveikslėlį, įdeda ją į plaukų raištį. Dabar jis, užduodamas klausimus, į kuriuos galima atsakyti „taip“ arba „ne“, turi atspėti, kas yra pavaizduota kortelėje. Žaidėjas gauna taškų, jei teisingai atspėja, nepasibaigus laikui. Laimės tas, kuris turės daugiausia taškų, kai visos kortelės bus teisingai atspėtos.

Ⓑ Kiekvienas žaidėjas pasirenka po kortelę ir įsideda ją į plaukų raištį – pirmasis pradeda jauniausias žaidėjas. Ji / jis užduoda klausimą, o kiti žaidėjai atsakinėja „taip“ arba „ne“. Jei atsakymas yra teigiamas, žaidėjas klausia dar kartą, jei atsakymas yra neigiamas, klausia kitas žaidėjas. Kai atspėsite savo kortelę, paimkite naują ir vėl pradėkite užduoti klausimus. Žaiskite tol, kol baigsis kaladė. Laimi tas žaidėjas, kuris atspėja daugiausia kortelių.

## LV: Kas es esmu?

**Komplektā ietilpst:** Smilšu pulkstenis, 4 galvas apšēji, 40 kartītes ar attēliem, 10 tukšas kartītes, 1 pildspalva ar nodzēsamu tinti un 60 žetoni punktu skaitīšanai.

### Spēles noteikumi.

2–4 spēlētājiem

Novieto kartītes ar attēliem uz leju. Uz tukšajām kartītēm uzzīmējiet paši savus attēlus.

Spēlējiet, izmantojot vienu no tālāk aprakstītajiem noteikumu variantiem.

Ⓐ Jaunākais spēlētājs izvēlas kartīti un, neskatoties uz attēlu, ievieto kartīti galvas apšējā. Spēlētājam tagad ir jāuzmin, kas attēlots uz kartītes. Lai to paveiktu, ir jāuzdod jautājumi, uz kuriem var atbildēt ar „jā” vai „nē”. Spēlētājs saņem punktus, ja ir pareizi uzminējis pirms taimera laika iztecešanas. Uzvar tas spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu pēc tam, kad ir pareizi uzminētas visas kartītes.

Ⓑ Visi spēlētāji izvēlas kartīti un ievieto to galvas apšējā. Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Viņš/ viņa uzdod jautājumu, un pārējie spēlētāji atbild ar „jā” vai „nē”. Ja atbilde ir apstiprinošā, spēlētājs var uzdot vēl vienu jautājumu. Ja atbilde ir noraidošā, gājiens ir beidzies. Kad spēlētājs ir uzminējis savu kartīti, viņš paņem jaunu kartīti un turpina uzdot jautājumus. Spēlējiet, līdz kartītes ir beigušas. Uzvar spēlētājs, kurš ir uzminējis visvairāk kartīšu.

## RU: Кто я?

**В набор входят:** Песочные часы, 4 повязки на голову, 40 карточек с рисунками, 10 пустых карточек, 1 стираемая ручка и 60 фишек.

### Правила игры:

От 2 до 4 игроков

Разложите карточки лицевой стороной вниз. На пустых карточках можно нарисовать любые другие картинки. Ниже приводятся разные варианты игры.

Ⓐ Самый младший игрок выбирает карточку и, не глядя на нее, крепит на повязку. Он должен угадать, что изображено на карточке, задавая вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Игроку присуждаются очки, если он угадывает правильный ответ до того, как истечет выделенное время. После того как все карточки угаданы, победителем становится игрок, набравший больше всего очков.

Ⓑ Все игроки берут по карточке и крепят ее на своей повязке. Игру начинает самый младший участник. Он задает вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Если ответ «да», игрок задает следующий вопрос, если ответ «нет», передает ход. После того как вы угадали, что изображено на вашей карточке, нужно взять новую и начать задавать вопросы заново. Игра продолжается, пока в стопке не закончатся карточки. Выигрывает тот, кто угадает больше всего карточек.

## FI: Mikä minä olen?

**Sisältää:** Tiimalasi, 4 panta, 40 kuvakorttia, 10 tyhjää korttia, 1 lyijykynä ja 60 pistekolikkoa.

### Pelin kulku:

2 - 4 pelaajaa

Asettakaa kortit kuvapuoli alaspäin. Piirtäkää tyhjiin kortteihin omat kuvanne.

Valitkaa seuraavista säännöt, joiden mukaan pelaatte.

Ⓐ Nuorin pelaaja nostaa kortin ja asettaa sen pantaansa kuvan katsomatta. Hänen pitää nyt arvata, mitä kortissa on. Hän kysyy kysymyksiä, joihin voi vastata ”kyllä” tai ”ei”. Pelaaja saa pisteitä oikeasta arvauksesta ennen kuin aika on kulunut loppuun. Voittaja on se, jolla on eniten pisteitä, kun kaikki kortit on arvattu oikein.

Ⓑ Kaikki pelaajat nostavat kortin ja asettavat sen pantaansa – nuorin pelaaja saa aloittaa. Hän esittää kysymyksen, ja muut pelaajat vastaavat ”kyllä” tai ”ei”. Jos vastaus on kyllä, pelaaja saa kysyä uudelleen, jos ei, hän menettää vuoronsa. Jos arvaat korttisi, otat uuden kortin ja alat esittää kysymyksiä uudelleen. Peli jatkuu, kunnes pakka on lopussa. Eniten kortteja arvannut pelaaja voittaa pelin.

## PT: O que sou eu?

**Inclui:** Ampulheta, 4 fitas para a cabeça, 40 cartas com imagens, 10 cartas em branco, 1 caneta apagável e 60 peças de pontos.

### Como jogar:

2 a 4 jogadores

Coloca as cartas com a imagem virada para baixo. Usa as cartas em branco para desenhares as tuas imagens. Joga de acordo com um dos seguintes conjuntos de regras.

Ⓐ O jogador mais novo apanha uma carta e coloca-na na fita para a cabeça - sem olhar para a imagem. Deve agora identificar o que está na carta fazendo perguntas que possam ser respondidas com sim ou não. O jogador ganha pontos se adivinhar corretamente antes de o tempo se esgotar. O vencedor é o jogador que tiver mais pontos quando todas as cartas tiverem sido adivinhadas corretamente.

Ⓑ Todos os jogadores escolhem uma carta e colocam-na na fita para a cabeça – o jogador mais novo começa. Ele/ela faz uma pergunta e o outro jogador responde “sim” ou “não”. Se a resposta for sim, a pessoa pode fazer outra pergunta, se a resposta for não, perde a vez. Se adivinhares a tua carta, tiras outra carta e começas a fazer perguntas novamente. Joguem até esgotarem as cartas no monte. Quem tiver adivinhado mais cartas, ganha.

## CS: Kdo jsem?

**Obsah:** Přesýpací hodiny, 4 čelenky, 40 obrázkových karet, 10 prázdných karet, 1 smazatelné pero a 60 bodových karet.

### Pravidla hry:

Pro 2 až 4 hráče

Karty položte obrázkem dolů. Na prázdné karty namalujte vlastní obrázek.

Hrajte podle některé z následujících verzí pravidel.

Ⓐ Nejmladší hráč si vybere kartu a zasune si ji za čelenku, aniž by se na kartu podíval. Jeho úkolem je uhádnout, jaký obrázek je na kartě. Svým spoluhráčům bude klást otázky, na které mohou odpovědět ANO nebo NE, jako např. Hráč získává body, pokud uhádne správnou odpověď před vypršením časového limitu. Vítězem je hráč s největším počtem bodů poté, co budou správně uhodnuty všechny karty.

Ⓑ Všichni hráči si vyberou kartu a zasunou ji za čelenku. Začíná nejmladší hráč.

Ostatním hráčům pokládá otázky, na které odpovídají ANO nebo NE. Je-li odpověď ANO, může se ptát dál. Je-li odpověď NE, pokračuje další hráč. Když některý z hráčů svou kartu uhádne, vezme si z balíčku další a znovu pokládá otázky. Hra končí, když v balíčku nezbydou žádné karty. Vítězí ten hráč, kterému se podařilo uhádnout nejvíce karet.

## SK: Kto som?

**Zahrňa:** Presýpacie hodiny, 4 čelenky, 40 obrázkových kariet, 10 prázdných kariet, 1 zmazateľné pero a 60 žetónov.

### Pravidlá hry:

Od 2 do 4 hráčov

Položte karty obrázkovou stranou nadol. Na prázdné karty nakreslite vlastné obrázky.

Hrajte podľa jedného z týchto súborov pravidiel.

Ⓐ Najmladší hráč si vyberie kartu a zasunie si ju za čelenku – nesmie sa však pritom pozrieť na obrázok. Jeho/jej úlohou je teraz zistiť, čo je to za kartu, a to kladením otázok, na ktoré ostatní odpovedajú „Áno“ alebo „Nie“. Hráč získava body, ak uhádne správnu odpoveď ešte pred uplynutím času. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov po správnom uhádnutí všetkých kariet.

Ⓑ Každý hráč si vyberie kartu a zasunie si ju za čelenku – začína najmladší hráč.

Opýta sa otázku a ostatní hráči odpovedajú buď „Áno“, alebo „Nie“. Ak je odpoveď „Áno“, hráč položí ďalšiu otázku, a ak je odpoveď „Nie“, pokračuje ďalší hráč. Ak svoju kartu uhádnete, vezmite si novú a znova začinite klásť otázky. Hrajte až do vyčerpania kôpky. Vyhráva hráč, ktorý uhádne najviac kariet.

## ET: Mis ma olen?

**Sisu:** Liivakell, 4 peapaela, 40 pildiga ja 10 tühja mängukaarti, 1 kustutatava tindiga pastapliiats ja 60 punktižetooni.

### Mängujuhised:

2-4 mängijat

Asetage kaardid nii, et pildiga külg jääks allapoole. Tühjadele kaartidele joonistage ise pildid.

Järgige mängides ühte järgmistest reeglikomplektidest.

Ⓐ Noorim mängija valib kaardi ja kinnitab selle oma peapaela külge (nii, et ta ise pilti ei näeks). Nüüd peab ta ära arvama, mis on kaardil ja esitama selleks küsimusi, millele saab vastata Jah või Ei. Kui mängija ütleb õige vastuse enne aja läbi saamist, saab ta punkti. Võidab see, kellel on pärast kõigi kaartide tegelaste äraarvamist kõige rohkem punkte kogunenud.

Ⓑ Kõik mängijad valivad kaardi ja asetavad selle oma peapaela külge – noorim mängija alustab.

Ta esitab küsimuse ja teised mängijad vastavad "jah" või "ei". Kui vastus on "jah", saab mängija uuesti küsida, kui vastus on "ei", siis mängija kaotab oma korra. Kui arvate oma kaardi ära, võtate uue kaardi ja hakkate uuesti küsimusi esitama. Mäng kestab seni, kuni kaardipakk saab otsa. Võitja on see, eks arvab ära kõige rohkem kaarte.

## HU: Ki vagyok?

**Tartalom:** Homokóra, 4 fejpánt, 40 képes kártya, 10 üres kártya, 1 törölhető toll és 60 zseton.

### A játék menete:

2-4 játékos számára

A kártyalapokat lefelé fordítva az asztalra kell tenni, Az üres kártyára a saját képeidet rajzold.

A játék az alábbi szabályok egyike szerint játszható.

Ⓐ A legfiatalabb játékos húz egy lapot, és anélkül, hogy megnézné, a fejpántjába tűzi. A feladata az, hogy csak igennel vagy nemmel megválaszolható kérdéseket feltéve kiderítse, hogy micsoda ő, tehát hogy mi van a kártyán. Ha a homokóra lepörgése előtt sikerrel jár, ezért pontot kap. A játékot az nyeri, aki az összes lap felhasználása során a legtöbb pontot szerzi.

Ⓑ Minden játékos húz egy lapot, és a fejpántjába tűzi. A legfiatalabb kezd.

Feltesz egy kérdést, amire a többi játékos csak igennel vagy nemmel felelhet. Ha igen választ kapott, akkor tovább kérdezhet, ellenkező esetben a következő játékos kerül sorra. Ha a játékos kitalálja, hogy mi szerepel a kártyáján, akkor húz egy újat, és ismét kérdez. A játék akkor ér véget, amikor a pakli elfogy. Az győz, akinek a legtöbb kártyát sikerült eltalálnia.

## BG: Какво съм аз?

Включва: Пясъчен часовник, 4 ленти за глава, 40 карти с картинки, 10 празни карти, 1 изтвиваща се химикалка и 60 елемента за точки.

### Как се играе:

За 2 – 4 играчи.

Поставте картите с картинката надолу. Използвайте празните карти, за да нарисувате собствени картинки. Играйте според един от следните набори от правила.

Ⓐ Най-малкият играч избира карта и я поставя в лентата за глава, без да гледа картинката. Сега играчът трябва да разбере какво има на картата, като задава въпроси, на които може да се даде отговор „Да” или „Не”. Играчът получава точки за правилно предположение, преди таймерът да е свършил. Победителят е този, който има най-много точки, след като всички карти бъдат правилно отгатнати.

Ⓑ Всички играчи избират карта и я поставят в лентата за глава – започва най-малкият играч. Той/тя задава въпрос, а другите играчи отговарят с „Да” или „Не”. Ако отговорът е „Да”, играчът има право да попита отново, ако отговорът е „Не”, губите реда си. Ако познаете картата си, получавате нова и започвате да задавате въпроси отново. Играйте, докато купчината се изчерпи. Победителят е играчът, който е познал най-много карти.

## HR: Što sam ja?

Uključuje: pješčani sat, 4 trake za glavu, 40 kartica sa slikama, 10 praznih kartica, 1 olovku koja se može brisati i 60 figurica za bodove.

### Pravila igre:

За 2 - 4 играча.

Kartice postavite tako da slike budu okrenute prema dolje. Na prazne kartice nacrtajte svoje slike.

Igrajte prema jednom od sljedećih skupova pravila.

Ⓐ Najmlađi igrač bira karticu i stavlja je u traku za glavu – pritom ne smije vidjeti sliku. On/ona sada treba pogoditi što se nalazi na kartici tako da postavlja pitanja na koja se može odgovoriti s da ili ne. Igrač dobiva bodove za pitanja na koja je dobio pozitivan odgovor prije nego što istekne vrijeme. Pobjednik je igrač koji ima najviše bodova nakon što su sve karte pogodne.

Ⓑ Svi igrači odabiru po jednu karticu i stavljaju je u traku za glavu - igru počinje najmlađi igrač. On/ona postavlja pitanje, a ostali igrači odgovaraju s „da” ili „ne”. Ako je odgovor potvrđan, osoba može postaviti još jedno pitanje, a ako je odgovor niječan, na redu je sljedeći igrač. Ako pogodite svoju kartu, uzмите novu i ponovno počnete postavljati pitanja. Igrajte dok ne iskoristite sve karte u snopu. Pobjednik je igrač koji pogodi najviše karata.

## RO: Ce sunt?

Include: Clepsidără, 4 bandane, 40 de cartonașe cu imagini, 10 cartonașe goale, 1 pix cu posibilitate de ștergere și 60 de bućăți.

### Regulile jocului:

Pentru 2 – 4 jucători.

Așezați cartonașele cu imaginea în jos. Utilizați cartonașele goale pentru a vă desena propriile imagini. Jucăți conform unuia dintre următoarele seturi de reguli.

Ⓐ Cel mai tânăr jucător ia un cartonaș și îl pune în bandană - fără a se uita la poza de pe cartonaș. Acum jucătorul trebuie să identifice ce se află pe carte, adresând întrebări la care să se răspundă cu da sau nu. Jucătorul primește puncte când a ghicit corect, înainte ca timpul să expire. Câștigă jucătorul care are cele mai multe puncte după ce toate cartonașele au fost ghicite corect.

Ⓑ Toți jucătorii aleg un cartonaș și îl așează în bandană – cel mai tânăr jucător începe jocul. Acesta pune o întrebare, iar ceilalți jucători răspund „da” sau „nu”. Dacă răspunsul este da, persoana respectivă poate pune încă o întrebare, în cazul în care răspunsul este nu, va pierde rândul. Dacă ghiciți cartea, luați una nouă și începeți să adresați din nou întrebări. Jucăți până când teancul de cărți se termină. Câștigă jucătorul care a ghicit cele mai multe cărți.

Item no. 3035607 Batch:

← Insert batch no.

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71, DK-1401 Copenhagen K, Denmark

Imported to UK by: Tiger Retail Ltd., 2 Morwell Street, London, WC1B 3AR

United Kingdom. Made in China. [www.flyingtiger.com](http://www.flyingtiger.com)



**DA: Advarsler.** Små dele. Kvælningsfare. Lang snor. Stranguleringsfare. Gem denne information til senere brug. **SV: Varningar.** Små delar. Kvävningrisk. Långt snöre. Risk för strypning. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarsler.** Små deler. Kvælningsfare. Lang snor. Kvelningsfare. 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. Lang koord. 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. Conservez cette information pour un usage ultérieur. **EL: Προειδοποιήσεις.** Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Μακρό κορδόνι. Κίνδυνος στραγγαλισμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL: Ostrzeżenia.** Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Długa linka. Niebezpieczeństwo zadzieregnięcia. 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. Aizīšanās risks. Gara aukla. Nozīmaugšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **RU: Внимание.** Мелкие части. Риск удушья. Длинная веревка/шнур. Опасность удушья. Храните данную информацию для последующего использования. **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. Nebezpečnost uškrcení. Dlouhá šňůra. Nebezpečí uškrcení. Uchovejte tyto informace pro pozdější použití. **SK: Upozornenia.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Dlhá šnúra. Nebezpečenstvo uskrtenia. Tuto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET: Hoiatused.** Väikesed osad. Kägistamisohut. Pikk nööri. Poomisoht. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetések.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Hosszú zsinór. Fojtásveszély. Órizzze meg ezt a tájékoztatót 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.