

DA: Gæt mig

Du kan finde mig i verdenshistorien, popkulturen eller eventyrnes verden.
For to spillere.

Inden spillet begynder: Vælg et af temaerne og sæt de pågældende brikker på spillepladerne.
Samt de kort, der matcher brikkerne, bland dem og læg dem i en bunke på midten af bordet.
Hver spiller trækker et kort fra bunken og sætter det i spilbrættet med forsende væk fra modspilleren. Formålet med spillet er at være den første person, der gætter hvilken figur, modspilleren har trukket.

Spillet: Den yngste spiller starter spillet ved at spørge ind til modspillerens hemmelige figur.

Man må kun stille spørgsmål, der kan besvares med "ja" eller "nej". Eksempel: "Er det en mand?" Er svaret nej, kan spilleren vende alle spillebrikkerne med mænd om, da de er udelukket. Det er nu den næste spiller tur til at stille et "ja"/"nej"-spørgsmål. Når man har udelukket så mange figurer, at der kun er én tilbage på spillebrættet, kan man gætte sin modspiller, om deres hemmelige figur er den pågældende.

Den første spiller, der gætter modspillerens figur, har vundet.

SV: Vem är jag?

Du hittar mig i världshistorien, popkulturen eller sagornas värld.
För två spelare.

Innan splette börjar: Välj ett av temana och placera dessabrickor på spelpärmbana.

Samla korten som matchar brickorna, blanda dem och lägg dem i en hög på mitten av bordet.

Varje spelare drar ett kort från högen och sätter det i spelbrädet med framsidan bort från motspelaren. Målet är att vara den första personen som gissar vilken figur motspelaren har dragit.

Spelet: Den yngsta spelaren börjar spelet genom att fråga om motspelarnas hemliga figur.

Man får endast ställa frågor som kan besvaras med "ja" eller "nej". Till exempel: "Är det en man?" Är svaret nej kan spelaren vända på alla brickor med män eftersom de är uteslutna. Nu är det nästa spelares tur att ställa en "ja"- eller "nej"-fråga. När man har uteslutfat så många figurer att det bara finns en kvar på spelbrädet, kan man fråga sin motspelare om deras hemliga figur är denna person.

Den första spelaren som gissar motspelarnas figur vinner spelet.

NO: Gjett meg

Du finner meg i verdenshistorien, popkulturen eller eventyrnes verden.
For to spillere.

Før dere begynner å spille: Velg ett av temaene og plasser de aktuelle brikkene på spillebrettene.

Samle kortene som matcher brikkene, bland dem og legg dem i en bunke på midten av bordet.

Hver spiller trekker et kort fra bunken og setter det på spillebrettet med forsende væk fra modspilleren. Målet med spillet er å være den første personen som gjetter hvilken figur motspilleren har trukket.

Spillet: Den yngste spilleren starter spillet ved å spørre om motstandernes hemmelige figur.

Du kan bare stille spørsmål som kan besvares med "ja" eller "nej". Eksempel: "Er det en mann?" Er svaret nei, kan spilleren snu alle spillebrikkerne med menn, da de er udelukket.

Nå er det neste spillers tur til å stille et "ja"/"nej"-spørsmål.

Når du har udelukket så mange figurer at det bare er en igjen på spillebrettet, kan du spørre motspilleren om det er den hemmelige figuren.

Den første spilleren som gjetter motspillerens figur, har vunnet.

EN: Guess me

You can find me in world history, pop culture or the land of fairy tales.
For two players.

Before the game begins: Choose one of the themes and attach the relevant game pieces to the gameboards.

Collect the cards that matches the pieces, shuffle them, and place them in a deck on the middle of the table.

Each player draws a card from the deck and places it in the gameboard with the front away from their opponent. The purpose of the game is to be the first player to guess which character the opponent has drawn.

The game: The youngest player starts the game by asking questions about the opponent's secret character. You can only ask questions that can be answered by "yes" or "no". Example: "Is it a man?" If the answer is no, the player can turn over all the game pieces with men as they cannot be the secret character. It is now the next player's turn to ask a "yes"/"no" question. When you have turned over enough game pieces that only one character remains, you can ask your opponent whether the character left on the board matches their secret character. The first player to guess the opponent's secret character has won.

DE: Wer bin ich?

Man findet mich in der Weltgeschichte, in der Popkultur oder im Märchenland.
Für zwei Spieler.

Spielvorbereitung: Wählt eines der Themen aus und befestigt die entsprechenden Spielsteine an den Spieltafeln.

Sammelt die Karten ein, die zu den Spielsteinen passen, mischt sie und legt sie auf einen Stapel in die Tischmitte.

Jeder Spieler zieht eine Karte vom Stapel und legt sie mit für den Gegner nicht sichtbarer Vorderseite auf die Spieltafel. Ziel des Spiels ist es, als erster zu erraten, welche Person der Gegner gezogen hat.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, indem er Fragen über die geheime Person des Gegners stellt. Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit „ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Beispiel: „Ist es ein Mann?“ Lautet die Antwort „Nein“, kann der Spieler alle Spielsteine mit Männern umdrehen, da sie nicht die geheime Person darstellen können.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, eine „Ja/Nein“-Frage zu stellen.

Wenn ihr so viele Spielsteine umgedreht habt, dass nur noch eine Person übrig ist, könnt ihr euren Gegner fragen, ob die auf der Spieltafel verbliebene Person mit seiner geheimen Person übereinstimmt.

Der Spieler, der als Erster die geheime Person des Gegners erraten hat, gewinnt.

NL: Raad mij

Je kunt me vinden in de wereldgeschiedenis, de popcultuur of in sprookjesland.

Voor twee spelers.

Spelvoorbereiding: Kies een van de thema's en bevestig de betreffende speldeelden aan de spelborden.

Verzamel de kaarten die bij de delen passen, schud ze en leg ze op een stapel in het midden van de tafel.

Elke speler neemt een kaart van de stapel en zet deze in het spelbord met de achterkant naar zijn of haar tegenstander toe. Het doel van het spel is om als eerste te raden welk persoonage de tegenstander heeft getrokken.

Het spel: De jongste speler begint het spel door vragen te stellen over het geheime persoonage van de tegenstander. Je kunt alleen vragen stellen die met 'ja' of 'nee' beantwoord kunnen worden. Voorbeeld: 'Is het een man?' Als het antwoord nee is, kan de speler alle speldeelden met mannen omdraaien, want die kunnen niet het geheime persoonage zijn.

Nu is de volgende speler aan de beurt om een ja-neevraag te stellen.

Als je voldoende speldeelden hebt omgedraaid en er nog maar één persoonage over blijft, kun je de tegenstander vragen of het persoonage op het bord met zijn of haar geheime persoonage overeenkomt.

De winnaar is de eerste speler die het geheime persoonage van de tegenstander raadt.

ES: Adivíname

Me puedes encontrar en la historia mundial, la cultura pop o el país de los cuentos de hadas.

Para dos jugadores.

Antes de empezar a jugar: Elige uno de los temas y coloca las piezas correspondientes en los tableros.

Reúne las cartas correspondientes a las piezas, mézclalas y colócalas en un mazo en el centro de la mesa.

Cada jugador coge una carta del mazo y la coloca en el tablero con el anverso fuera de la vista de su oponente. El objetivo del juego es ser el primer jugador en adivinar qué personaje ha dibujado el oponente.

El juego: El jugador más joven comienza la partida haciendo preguntas sobre el personaje secreto del oponente. Solo puede hacer preguntas que se puedan responder con un «sí» o un «no». Ejemplo: «¿Es un hombre?» Si la respuesta es «no», el jugador

puede dar la vuelta a todas las fichas con hombres, ya que no pueden ser el personaje secreto.

A continuación, es el turno del siguiente jugador, que formula una pregunta de «sí» o «no».

Cuando hayas destapado tantas fichas como para que solo quede un personaje, puedes preguntarle a tu oponente si el personaje que queda en el tablero coincide con su personaje secreto. Gana el primer jugador que adivine el personaje secreto del oponente.

IT: Indovina chi sono

Puoi trovarmi nella storia, nella cultura pop o nel mondo delle fiabe.

Per due giocatori.

Prima di iniziare il gioco: Scegli uno dei temi e fissa le pedine corrispondenti ai tabelloni.

Raccogli le carte corrispondenti alle pedine, mescolale e disponile in un mazzo al centro del tavolo.

Ogni giocatore estrae una carta dal mazzo e la mette sul tabellone con il lato anteriore rivolto dalla parte opposta all'avversario. Lo scopo del gioco è indovinare per primo quale personaggio ha pescato l'avversario.

Gioco: Il giocatore più giovane inizia il gioco ponendo domande sul personaggio segreto dell'avversario. È possibile porre solo domande alle quali rispondere "sì" o "no". Esempio: "È un uomo?" Se la risposta è no, il giocatore può girare tutte le pedine che raffigurano degli uomini perché non possono essere il personaggio segreto.

Il turno passa al giocatore successivo che pone anche lui una domanda a cui rispondere con "sì"/"no".

Dopo aver girato tutte le pedine tranne una, puoi chiedere all'avversario se la pedina rimasta sul tabellone raffigura il suo personaggio segreto.

Vince il primo giocatore che indovina il personaggio segreto dell'avversario.

FR: Devine qui je suis

Je suis une personnalité de l'histoire mondiale, de la pop culture ou un personnage de conte de conte de fée.

Pour deux joueurs.

Préparation du jeu : Choisis l'un des thèmes et fixe les pions correspondants sur les plateaux de jeu.

Sélectionne les cartes qui correspondent aux pions, mélange-les et forme une pochette au centre de la table.

Chaque joueur tire une carte de la pochette et la place dans son plateau de jeu de façon à ce que son adversaire ne puisse pas la voir. Le but du jeu est d'être le premier joueur à deviner le personnage pochée par son adversaire.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence en posant des questions à propos du personnage secret de son adversaire. Les seules questions possibles sont celles auxquelles on ne peut répondre que par «oui» ou par «non». Exemple : «Est-ce un homme ?» Si la réponse est non, le joueur peut retourner tous les pions sur lesquels figure un homme puisqu'il ne peut s'agir du personnage secret.

C'est ensuite au joueur suivant de poser une question «oui»/«non».

Lorsque le joueur a retourné suffisamment de pions pour que seul un personnage subsiste, il peut demander à son adversaire si le personnage encore présent sur son plateau de jeu correspond à son personnage secret.

Le premier joueur à deviner le personnage secret de son adversaire gagne.

EL: Μάντεψε ποιος είμαι

Μπορείς να με βρεις στην παγκόσμια ιστορία, την ποπ κουλτούρα ή τη χώρα των σαραπώνιων.

Για δύο παιδιά.

Πριν ξεκινήσει το παίχνιδι: Επιλέξει ένα από τα θέματα και τοποθετήστε τα σχετικά πιόνια στα ταπιτόλια παιχνιδιού.

Συγκεντώστε τα χαρτιά που ταριχάσαν στην πόντα, ανακατέψτε τα, και τοποθετήστε τα σε μια στοίβα στη μέση του τραπέζιου. Κάθε παικτής τραβάει ένα χαρτί από την τράπουλα και το ποποθετεί στο ταπιτόλι παιχνιδιού με το μπροστινό μέρος αντιτίθεται από τον αντίταρο. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να είστε ο πρώτος παικτής που θα μάντεψε ποιον χαρακτήρα έχει τραβήξει ο αντίταρος.

Το παίχνιδι: Ο πιο μικρός παικτής ξεκινάει το παίχνιδι, κάνοντας ερωτήσεις για τον κρυφό χαρακτήρα του αντίταρου. Μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν με "ναι" ή "όχι". Παράδειγμα: «Είσαι άντρας;» Η απάντηση είναι όχι.

Ο παίκτης μπορεί να γυρίσει όλα τα πιόνια του παιχνιδιού με αντρές, επειδή δεν μπορούν να είναι ο μικρός χαρακτήρας.

Τώρα είναι η σειρά του επόμενου παικτή να κάνει με την πρότσιπη με "ναι"/"όχι".

Όταν έχετε γυρίσει όλα τα πιόνια του παιχνιδιού με αντρές, μπορείτε να ζητήσετε από τον αντίταρο σας έναν χαρακτήρα που αποτελείται από τα ταπιτόλια στον κρυφό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Ο πρώτος παικτής που θα μάντεψε τον κρυφό χαρακτήρα του αντίταρο που θα έχει κερδίσει.

ο παίκτης μπορεί να γυρίσει όλα τα πιόνια του παιχνιδιού με αντρές, επειδή δεν μπορούν να είναι ο μικρός χαρακτήρας. Τώρα είναι η σειρά του επόμενου παικτή να κάνει με την πρότσιπη με "ναι"/"όχι".

Όταν έχετε γυρίσει όλα τα πιόνια του παιχνιδιού με αντρές, μπορείτε να ζητήσετε από τον αντίταρο σας έναν χαρακτήρα που αποτελείται από τα ταπιτόλια στον κρυφό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Ο πρώτος παικτής που θα μάντεψε τον κρυφό χαρακτήρα του αντίταρο που θα έχει κερδίσει.

PL: Zgadnij, kim jestem

Można mnie znaleźć w historii świata, popkulturze lub krainie bajek.

Dla dwóch graczy.

Przed rozpoczęciem gry: Wybierz jeden z tematów i przytocz odpowiednie klocki do planszy.

Zbierz karty pasujące do klocków, potuszą je i ulóż je w stosie na środku stolu.

Każdy z graczy wyciąga kartę ze stosu i umieszcza ją na planszy tym razem przeciwnika. Wygrawa osoba, która pierwsza zgadnie, jaką postać wylosował przeciwnik.

Gra: Najmłodszy gracz rozpoczyna grę, zadając pytania o tajną postać przeciwnika. Można zadawać tylko pytania zamknięte, czyli takie, na które odpowida się „tak” lub „nie”. Przykład: „Czy to mężczyzna?”. Jeśli odpowiedź brzmiałaby „nie”, gracz może odwrócić wszystkie klocki z mężczyznami, ponieważ nie mogą one przedstawić tajnej postaci.

Teraz kolejka przechodzi na następnego gracza, który zadaje pytanie typu „tak” / „nie”.

Po odwróceniu tylu klocków, że pozostała tylko jedna postać, możesz zapisać przeciwnika, czy to właśnie wylosowana przez niego tajną postać.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy odgadnie tajną postać przeciwnika.

LT: Atspēk, kas esās

Mane gali rasti pasaulei istorijoje, popkultūroje ar pasaku šalyje. Dviem žaidējams.

Priež ūžaidīma: Pasirinkite vieną iš temų ir sudėkite atitinkamus ūžaidīmo paveikslėlius ant ūžaidīmo lentą.

Atrinkite kortas, atitinkančias ūžaidīmo paveikslėlius, sumaišykite jas ir padėkite kaladę stalo viduryje.

Kiekvienas ūžaidējas traukia körą iš kaladės ir padeda ant ūžaidīmo lento taip, kad prieški būtų nusuktais nuo priešininko. Ūžaidīmo lento taiklas – būti pirmuoju ūžaidēju, atspējus, koki personažą ištraukė priešininkas.

Žaidimas: Jauniavas ūžaidējas pradeda ūžaidīmam, užduodamas Klausimus apie slaptą priešininko personažą. Galite užduoti tik tokius klausimus, į kuriuos galima atsakyti „taip“ arba „ne“. Pavysys: „Ar jūs vyras?“. Jei atsakymas yra „ne“, ūžaidējas galiai užversti visus ūžaidīmo paveikslėlius su virais, nes jie negali būti slaptasis personažas.

Dabar kito ūžaidējo eile užduoti „taip“ / „ne“ klausimus.

Kai esate užverte pakankamai ūžaidīmo paveikslėlius ir lieka tik vienas personažas, galite paklausti priešininko, ar ant lento likes personažas atitinka ju slaptą personažą.

Laimi ūžaidējas, pirmasis atspējus slaptą priešininko personažą.

LV: Kas es esmu?

Vari mani atrast pasaule vēsturē, popkultūrā vai pasakās. Varam spēlētājiem.

Pirms spēles sākumā. Izvēlieties vienu tēmu un piestipriniet attiecīgās kartes pie spēles laukumiem.

Panemiet kārtis, kas atbilst kārtītam, sajauctēt tās un novietojiet kaudzītē galdu vidi.

Kats spēlētājs no kaudzītes izvelk vienu kārti un novieto to spēles laukumā tā, lai pretinieks nevarētu redzēt. Spēles mērķis ir būt pirmajam, kas uzinā, kādu tēlu ir izvilkis pretinieks.

Spēle. Spēli sāk jaunākais spēlētājs, uzdot dot jautājumus par pretinieku slēpeno tēlu. Var uzdot tikai jautājumus, uz kuriem var atbildēt ar „ja“ vai „ne“. Piemēram: „Vai tas ir virsīte?“ Ja atbilde ir „ne“, spēlētājs var apgriezt visas karšas ar virsiešiem, jo slēpēnis tēls uz tām nevarēt būt.

Tagad ir nākamā spēlētāja kārtā uzdot „ja“ vai „ne“. Jautājumu. Kad ir apgrieztas tālāk kārti, kā arī palicis tikai viens tēls, varat jautāt pretiniekam, vai uz laukuma palikušais tēls atbilst užvarai slēpējam tēlam.

Uzvar spēlētājs, kurš pirmsā uzmis pretinieku slēpēno tēlu.

FI: Arvaa kuka olen

Voit löytää minut maailmanhistoriasta pop-kultuurista tai seik-kailujen maailmasta.
Kahdelle pelaajalle.

Ennen pelin aloitusta: Valitse yksi teemoista ja aseta vastaavat palikat pelilaudolle.

Kerää palikat vastaavat kortit, sekoita ne ja aseta ne pinoon pöydän keskelle.

Kukin pelaaja vetää pakasta yhden kortin ja asettaa sen pelilau-dalle etupäällä vastapelaajaan poispäin. Pelin tavoitteena on olla ensimmäinen joka arvaa minkä hahmon vastapelaajaan on vetänyt.

Pelin kulkku: Nuorin pelaaja aloittaa pelin esittämällä kysymyksia vastapelaajan salaisesta hahmosta.

Voit esittää vain kysymyksiä, joihin voi vastata "kyllä" tai "ei".

Esimerkki: "Onko se mies?" Jos vastaus on ei, pelaaja voi kääntää kaikki miestä esittävät pelinappulat, koska ne on suljettu pois. Nyt on seuraavan pelaajan vuoro esittää "kyllä"/"ei"-kysymys. Kun pelilaudalla on niin monta hahmoa, että vain yksi on jäl-jellä, voit kysyä vastapelaajalta, onko tämä hänen salainen hahmonsa kyseessä.

Voittaaja on pelaaja, joka ensimmäisenä arvaa vastustajan hahmon.

PT: Adivinha quem sou

Encontras-me na história mundial, na cultura pop ou na terra dos contos de fadas.

Para dois jogadores.

Antes de começar o jogo: Escolham um dos temas e coloquem as peças relevantes nos tabuleiros de jogo.

Juntam as cartas que correspondem às peças, baralhem-nas e coloquem-nas numa pilha no centro da mesa.

Cada jogador tira uma carta da pilha e coloca-a no tabuleiro de jogo de costas para o adversário. O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a adivinhar quem é o personagem do adversário.

O jogo: O jogador mais novo inicia o jogo fazendo perguntas sobre o personagem secreto do adversário. Só é permitido fazer perguntas que possam ser respondidas com "sim" ou "não". Exemplo: "É um homem?" Se a resposta para não, o jogador pode virar todas as peças de jogo com homens, pois não podem ser o personagem secreto.

Agora é a vez do jogador seguinte fazer uma pergunta de "sim" ou "não".

Quando todas as peças de jogo tiverem sido viradas e só restar um personagem, o jogador pode perguntar ao seu adversário se o personagem que resta no tabuleiro corresponde ao seu personagem secreto.

O primeiro jogador a adivinhar o personagem secreto do adversário é o vencedor.

CS: Hádej, kdo jsem

Jsem osobnost ze světové historie, pop kultury nebo postava z ríše pohádek.

Pro dva hráče.

Příprava hry: Vyberte jedno z témat a na herní desku umístěte příslušné herní dílky.

Z karet vyberte ty, které odpovídají dílkům, promíchejte je a složte do balíčku doprostřed stolu.

Každý z hráčů si vezme z balíčku jednu kartu, kterou položí na herní desku lícem dolů. Cílem hry je být prvním hráčem, který uhádne, jakou osobnost nebo postavu si protříct protištý.

Pravidla hry: Hru začíná nejdříve hráč, který položí otázkou o tajemné osobnosti protihráče. Pokládá takové otázky, na které je možné odpovědět pouze ANO a NE. Příklad: „Je to muž?“ Je-li odpověď NE, může hráč otázku všechny herní dílky s muži, jelikož oni tajemnou osobností nemohou být.

Nyní je na rádu druhý hráč, který může položit svou otázkou o tajemné osobnosti.

Jakmile hráč otvírá kolik herních dílků, že zbývá už jen jediný, může se zeptat protihráče, zda osobnost na herním dílku odpovídá tajné osobnosti na jeho kartě.

Hru vyhrává hráč, jemuž se jako prvnímu podaří uhádnout tajemnou osobnost protihráče.

SK: Hádajte, kto som

Nájdete ma v svetovej histórii, populárne no aj v krajinre roz-právok.

Pre dvoch hráčov.

Pred začiatkom hry: Vyberte si jednu z témy a na hracie dosky pridať príslušné herné figúrky.

Pozberajte karty, ktoré patria k figúrkam, zamiešajte ich a položte ich na kôpku do stredu stola.

Každý hráč si z kôpky potiahne kartu a položí ju na hraci dosku tak, aby súper nevidel na jej prednú stranu. Cielom hry je ako prvý uhádnuť, ktorú postavu si súper potiahol.

Hra: Hru začína najmladší hráč tak, že kladije otázkou o tajomnej postave súpera. Klásť môžete len tie otázky, na ktoré je možné odpovedať „ano“ alebo „nie“. Příklad: „Je to muž?“ Ak je odpoved „nie“, hráč môže otvoriť všetky herné figúrky s mužmi, keďže tajomnou postavou nemôzu byť.

Na radost ďalší hráč, ktorý položí tiež otázku, na ktorú je možné odpovedať len „ano“/„nie“.

Ked' otočíte dostatok herných figúrok a na hracej doske zostáva len jedna figúrka, môžete sa súpera opýtať, či je to jeho tajomná postava.

Vyhľadávateľ, ktorý ako prvý uhádne tajomnú postavu súpera.

ET: Arva mind ära!

Võid mind leida maailma ajaloost, popkultuurist või muinas-jutumaaalmaast.

Kahele mängijale.

Enne mängu alustamist. Valige üks teemadest ja kinnitage vastavat mängumargid mängualusele.

Koguge kokku kaardid, mis sobivad markidega, segage need ära ja asetage need pakina laua keskel.

Kumbki mängija võtab kaardipakist kaardi ja asetab selle mängualusele nii, et esikülj on vastasmängijast eemal. Mängu esmärk on arvata esimesena ära, kes on vastasmängija kaardil.

Mängimine. Noorem mängija alustab mängu ja hakkab esitama vastase kaardil oleva salajase isiku kohta küsimusi. Esitada võib ainult selliseid küsimusi, millel saab vastata „jah“ või „ei“. Näide: „Kas tegemist on mehega?“ Kui vastus on ei, saab mängija ümber pöörata kõik mängumargid, millel on mehed, kuna nemad ei saa olla ositava isik.

Nüüd on teise mängija kord esitada kas-küsimus.

Kui mängija on ümber pööranud piisavalt mängumarke, nii et alles jäab vaid üks isik, saab ta vastasmängijat küsida, kas lauale jäädvut isik on tema kaardil.

Võidak mängija, kes arvab esimesena ära, kes on vastasmängija kaardil.

HU: Ki vagyok?

Megalázas a világörökkélemben, a popkultúrában vagy a mesék birtokában.

Két játékos részére.

Előkészületek: Válassz egy témat, és helyezd fel a megfelelő laposkárkötöt a táblákrá.

Elgyűjtöd összes a laposkárkötöt tartozó kártyákat, és összekervere helyezd öök az asztal közepére.

Mindkét játékos húz egy lapot a paklóból, és az ellenfélől előfordítva a játéktáblára helyezzi. A játék célja elsőként kitalálni, hogy milyen karaktert húzott az ellenfél.

A játék menete: A játékot a fiatalabb játékos kezdi egy olyan kérdezéssel, amely az ellenfél titkos karakterre vonatkozik. Csak előfordító - igennel vagy nemel megvalósulható – kérdést lehet feltenni. Például, „Férfi?“ Nemleges válasz esetén a játékos az összes férfi karaktert megfordíthatja, mert egyikük sem lehet a titkos karakter.

Ezután a másik játékos következik, aki szintén feltesz egy előfordító kérdést.

Aki eljut odta, hogy már csak egy megfordítatlan karakter maradt a tábláján, az megkerdezi az ellenfélét, hogy az egyezik-e annak titkos karakterrel.

Az győz, aki elsőként találja ki az ellenfele titkos karakterét.

CA: Endevina el personatge

Em pots trobar a la història mundial, a la cultura pop o al país dels contes de fades.

Per a dos jugadors.

Abans de començar a jugar: Tria un dels temes iafegeix les peces de joc corresponents als taulars.

Agafa les cartes que coincideixen amb les peces, barreja-les, i col-loca-les en una baralla al centre de la taula.

Cada jugador treu una carta de la baralla i la col-loca al tauler de joc de manera que el seu oponent en vegi només el revers.

L'objectiu del joc és ser el primer a endevinar qui personatge ha tret l'oponent.

Com es juga: El jugador més jove comença el joc fent preguntes sobre el personatge secret de l'oponent. Només es poden fer preguntes que es puguen respondre amb «si» o «no». Exemple: «És un home? Si la resposta és no, el jugador pot girar cap per avall totes les peces del joc amb homes, ja que no poden ser el personatge secret.

Ara és el torn del següent jugador de fer una pregunta de «si» o «no».

Quan hagueu girat tantes peces de joc que només quedí un personatge, podeu preguntar al vostre oponent si el personatge que queda al tauler coincideix amb el seu personatge secret.

El primer jugador a endevinar el personatge secret de l'oponent ha guanyat.

Cera e ped na следваща играч да зададе въпрос с „да“/„не“. Кораг обрнете достатъчно игрални фигури, така че да остане само един герой, можете да попитате опонента си дали героят, който е останал на дъската, съпада с неговия танц герой.

Печели първият играч, познал тайната герой на опонента си.

HR: Podogi me

Možeš me pronaći u povijesti svijeta, pop-kulturi ili zemljji bajki. Za dva igrača.

Prije početka igre: Odaberite jednu od tema i prislonite odgovarajuće karte na igrače ploče.

Sakupite karte koje odgovaraju kartama na igračoj ploči, promiješajte ih i stavite u snop na sredini stola.

Svaki igrač izvlači kartu iz snopa i stavlja je na igraču ploču s prednjom stranom okrenutom podalje od suparnika. Cilj igre jest biti prvi igrač koji će pogoditi kojeg je lik protivnik nacrtao.

Igra: Najmlađi igrač započinje igru postavljajući pitanja o tajnom liku protivnika. Možete postaviti samo pitanja na koja se može odgovoriti s „da“ ili „ne“. Primjer: „Radi li se o muškarcu?“ Ako je odgovor „ne“, igrač može preokrenuti sve karte s muškarima jer oni ne mogu biti tajni lik.

Sada sljedeći igrač postavlja pitanje na koje se odgovara s „da“/„ne“.

Nakon što ste okrenuli toliko karata da je preostao samo jedan lik, možete pitati svog protivnika odgovara li lik koji je ostao na ploči njihovom tajnom liku.

Pobjednik je prvi igrač koji pogodi tko je tajni lik njegovog suparnika.

RO: Ghicește cine sunt

Mă puteți găsi în istoria lumii, cultura pop sau țara basmelor. Pentru doi jucători.

Inainte de începerea jocului: Alegeti una dintre tematici și puneti piesele de joc corespunzătoare pe tablele de joc.

Colectați cartonașele care se potrivesc cu piesele, amestecați-le și aşezați-le într-un pachet, în mijlocul mesei.

Fiecare jucător extrage un cartonaș din pachet și îl punеe în tabla de joc cu față în jos pentru a nu fi văzut de adversar. Scopul jocului este de a fi primul jucător care ghicește ce personaj a extras opententul.

Jocul: Cel mai tânăr jucător începe jocul adresând întrebări despre personajul secret al adversarului. Puteți adresa doar întrebări la care se poate răspunde prin „da“ sau „nu“. Exemplu: „Este un bărbat?“ Dacă răspunsul este nu, jucătorul poate întoarce toate piesele din joc cu bârbăta, deoarece personajul secret nu poate fi un bărbat.

Este rândul următorului jucător să adreseze o întrebare la care se poate răspunde prin „da“/„nu“.

După ce atât intors suficiente piese de joc, astfel încât să rămână un singur personaj, puteți întreba adversarul dacă personajul râmas este de la bărbatul să potrivește cu personajul lor secret.

Primul jucător care ghicește personajul secret al adversarului a câștigat.

BR: Endevina el personatge

Em pots trobar a la història mundial, a la cultura pop o al país dels contes de fades.

Per a dos jugadors.

Abans de començar a jugar: Tria un dels temes iafegeix les peces de joc corresponents als taulars.

Agafa les cartes que coincideixen amb les peces, barreja-les, i col-loca-les en una baralla al centre de la taula.

Cada jugador treu una carta de la baralla i la col-loca al tauler de joc de manera que el seu oponent en vegi només el revers.

L'objectiu del joc és ser el primer a endevinar qui personatge ha tret l'oponent.

Com es juga: El jugador més jove comença el joc fent preguntes sobre el personatge secret de l'oponent. Només es poden fer preguntes que es puguen respondre amb «si» o «no». Exemple: «És un home? Si la resposta és no, el jugador pot girar cap per avall totes les peces del joc amb homes, ja que no poden ser el personatge secret.

Ara és el torn del següent jugador de fer una pregunta de «si» o «no».

Quan hagueu girat tantes peces de joc que només quedí un personatge, podeu preguntar al vostre oponent si el personatge que queda al tauler coincideix amb el seu personatge secret.

El primer jugador a endevinar el personatge secret de l'oponent ha guanyat.



DA: Advarsel. Små dele. Kvælningsfare. Gem denne information til senere brug. **SV:** Varning. Små delar. Kvænningsrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO:** Advarsel. Små dele. 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:** Προστασία πολλών μέρων. Κινύρωση. Φύγετε στον πάγκο. **PL:** Ostrożność. Małe części. Niebezpieczne w przysłowie. **LT:** Įspėjimas. Smulki detalių. Pavojus užsiraišas. Saglabājiet šo informāciju turpmāk izmantošanai. **SI:** Varotilo. Pieni osi. Tukehtumisvara. Säilytä nämä tiedot. **SK:** Upozornenie. Malé časti. Nebezpečnosť udušenia. Zachovajte túto informáciu až do budúceho použitia. **LT:** Įspėjimas. Smulki detalių. Pavojus užsiraišas. **BR:** Aviso. Peças pequenas. Risco de asfixia. **RO:** Avertisment. Părți mici. Pericol de sufofacie internă. **CA:** Advertencia. Corte peces petties. Peril d'asfixia. Conserva aquesta informació per tornar a consultar-la si cal.

Item no. 3042380 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 1BZ, UK

Made in China. www.flyingtiger.com

