



**DA:** Find familien  
**SV:** Hitta familjen  
**NO:** Finn familien  
**EN:** Find the family  
**DE:** Finde die Familie  
**NL:** Zoek het gezin  
**ES:** Encuentra a la familia  
**IT:** Trova la famiglia  
**FR:** Trouve la famille  
**EL:** Βρείτε την οικογένεια  
**PL:** Znajdź rodzinę  
**LT:** Raskite šeimą  
**LV:** Atrodi ģimeni  
**FI:** Etsi perhe  
**PT:** Encontra a família  
**CS:** Hledej rodinu  
**SK:** Kde sa skrýva rodinka?  
**ET:** Pereliikmete ülesleidmise mäng  
**HU:** Családkereső  
**BG:** Намери семейството  
**HR:** Pronađite obitelj  
**RO:** Joc "Find the family"  
**CA:** Busca la família

## DA: Find familien

For 2 spillere.

### Før spillet begynder:

Del familiemedlemmerne ligeligt mellem jer, så I hver har den samme mængde af hver slags.

Hver spiller tager et spillebræt, åbner det og sørger for, at modstanderen ikke kan se, hvad det viser.

**Hvert spillebræt indeholder to huse:** et, der står lodret, og et, der ligger langs bunden. Husene består af seks rum, som hver har 2-3 positioner, du læser positionerne fra venstre til højre.

Hver spiller placerer deres familie i det lodrette hus.

### Spillet:

Formålet med spillet er at være den første spiller, som gætter, hvor modstanderens familie gemmer sig.

Den yngste spiller begynder ved at gætte et familiemedlem og en position, f.eks. 'mormor på den anden position i køkkenet'. Hvis modstanderen har placeret mormoren på den position på deres spillebræt, siger de 'fundet!', og spilleren, som gættede det, placerer mormoren på den angivne position på sit nederste spillebræt. Hvis modstanderen ikke har placeret mormoren på den position, siger de 'fejl'. Og hvis de har placeret et familiemedlem på den position, men det ikke er mormoren, siger de 'forkert person'. Det er nu modstanderens tur til at gætte. Hver spiller har et gæt per tur. Spillet er slut, når en spiller har vundet spillet ved at finde alle modstanderens familiemedlemmer.

### Ekstra valgmulighed:

For at gøre spillet lettere kan man aftale, at hver spiller må stille et spørgsmål, inden de gætter. Spørgsmålet kan rette sig mod familiemedlemmet, man leder efter, f.eks. 'Er mormor i et rum med et komfur?'. Eller det kan rette sig mod den position, som et familiemedlem befinder sig på, f.eks. 'Har personen i køkkenet gråt hår?'. Spørgsmålene skal kunne besvares med 'ja' eller 'nej'.

## SV: Hitta familjen

För 2 spelare.

### Förberedelser:

Dela familjemedlemmarna lika mellan er så att ni alla har samma mängd av varje sort.

Varje spelare tar ett spelbräde, öppnar det och ser till att motståndaren inte kan se vad det visar.

Varje spelbräde innehåller två hus, ett som står lodrätt och ett som ligger vågrätt. Husen består av sex rum som var och en har 2-3 positioner, som man läser av från vänster till höger.

Varje spelare placerar sin familj i det lodräta huset.

### Spelet:

Spelet går ut på att vara den första spelaren som gissar var motståndarens familj gömmer sig.

Den yngsta spelaren börjar genom att gissa en familjemedlem och en position, t.ex. "mormor på den andra positionen i köket". Om motståndaren har placerat mormor på den positionen på sin spelplan säger de "hittad!", och spelaren som gissade rätt placerar mormor på angiven position på sin nedre spelplan. Om motståndaren inte har placerat mormor på den positionen, säger de "fel". Om motståndaren har placerat en familjemedlem på den positionen, men det inte är mormor, säger han eller hon "fel person". Det är nu motståndarens tur att gissa. Varje spelare har en gissning per tur. Vinnaren är den spelare som har hittat alla motståndarens familjemedlemmar.

### Extra valmöjlighet:

För att underlätta spelet kan man komma överens om att varje spelare måste ställa en fråga innan de gissar. Frågan kan rikta sig till familjemedlemmen man letar efter, t.ex. "Är mormor i ett rum med en spis?". Eller den kan rikta sig mot den position som en familjemedlem befinner sig på, t.ex. "Har personen i köket grått hår?". Frågorna ska kunna besvaras med "ja" eller "nej".

## NO: Finn familien

For 2 spillere.

### Før spillet begynner:

Del familiemedlemmene likt mellom dere, slik at alle har samme mengde av hvert slag.

Hver spiller tar et spillebrett, åpner det og passer på at motstanderen ikke kan se hva det viser.

**Hvert spillebrett inneholder to hus:** ett som står lodrett, og ett som ligger langs bunnen. Husene består av seks rom, som hver har 2-3 posisjoner, du leser posisjonene fra venstre til høyre.

Hver spiller plasserer familien sin i det lodrette huset.

### **Spillet:**

Målet med spillet er å være den første spilleren som gjetter hvor motstanderens familie gjemmer seg. Den yngste spilleren starter med å gjette på et familiemedlem og en posisjon, f.eks. "mormor på den andre posisjonen på kjøkkenet". Hvis motstanderen har plassert mormoren på denne posisjonen på spillebrettet sitt, sier de "funnet", og spilleren som gjettet riktig plasserer mormoren på den angitte posisjonen på sitt nederste spillebrett. Hvis motstanderen ikke har plassert mormoren i denne posisjonen, sier de "feil". Og hvis de har plassert et familiemedlem på den posisjonen, men det ikke er mormoren, sier de "feil person". Nå er det motstanderens tur til å gjette. Hver spiller kan gjette én gang per runde. Spillet er slutt når en spiller har vunnet spillet ved å finne alle motstanderens familiemedlemmer.

### **Ekstra valgmulighet:**

For å gjøre spillet lettere, kan man avtale at hver spiller kan stille et spørsmål før de gjetter. Spørsmålet kan rette seg mot familiemedlemmet man leter etter, f.eks. "Er mormor i et rom med en komfyr?". Eller et kan rette seg mot posisjonen som et familiemedlem befinner seg på, f.eks. "Har personen på kjøkkenet grått hår?". Spørsmålene skal kunne besvares med "ja" eller "nei".

## **EN: Find the family**

For 2 players.

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

Divide the family members between you equally, so that you have the same amount of each type.

Each player takes a gameboard, opens it and ensures that the opponent cannot see what is on it.

Each gameboard consists of two houses; one placed horizontally, and one placed across the bottom. The houses consist of six rooms, and there are 2-3 positions in each of the rooms. You read those positions from left to right.

Now, each player places their family in the horizontal house.

### **The game:**

The aim of the game is to be the first player to guess where the opponent has placed all their family members.

The youngest player starts by calling out a family member and position, e.g., 'grandmother in the second position in the kitchen'. If the opponent has, in fact, placed their grandmother in that position on their gameboard, they say 'found!', and the player who guessed it places the grandmother in that position in the bottom house of their gameboard. If the opponent has not placed their grandmother in that position, they say 'miss'. And if the opponent has placed a family member in that position, but it is not the grandmother, they say: 'wrong person'. It is now the opponent's turn to guess. Each player has one guess per round. The game is over when one player has found all of the opponent's family, winning the game.

### **Extra option:**

If you want to make the game easier, you can agree that each player can ask a question before making a guess. The question can relate to the family member, you are looking for, e.g., 'Is grandmother in a room with a stove?'. Or it can relate to the position, a family member is placed on, e.g., 'Does the person in the kitchen have grey hair?'. The questions must be answered with a 'yes' or 'no'.

## **DE: Finde die Familie**

Für 2 Spieler.

### **Spielvorbereitung:**

Teilt die Familienmitglieder gleichmäßig unter euch auf, sodass ihr von jedem die gleiche Anzahl habt.

Jeder Spieler nimmt ein Spielbrett, öffnet es und achtet darauf, dass sein Gegner nicht sehen kann, was sich darauf befindet.

**Die Spielbretter bestehen aus zwei Häusern:** ein Haus wird hingelegt und das andere im 90-Grad-Winkel dazu aufgestellt. In den Häusern befinden sich sechs Zimmer und in jedem Zimmer gibt es 2-3 Positionen. Die Positionen werden von links nach rechts gelesen. Beide Spieler platzieren ihre Familie in dem stehenden Haus.

### **Spielverlauf:**

Ziel des Spiels ist es, als erster zu erraten, wo der Gegner seine Familienmitglieder platziert hat.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er ein Familienmitglied und dessen Position nennt, z. B. „Großmutter

an Position 2 in der Küche“. Hat der Gegner seine Großmutter tatsächlich an dieser Position auf seinem Spielbrett platziert, sagt er „Gefunden“. Der Spieler, der die Position erraten hat, setzt die Großmutter daraufhin an diese Position in das untere Haus seines Spielbretts. Hat der Gegner seine Großmutter nicht in dieser Position platziert, sagt er „Daneben“. Sollte der Gegner ein Familienmitglied in diese Position gesetzt haben, es jedoch nicht die Großmutter sein, dann sagt er: „Falsche Person“. Nun ist der Gegner am Zug und muss raten. Jeder Spieler darf pro Runde einmal raten. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle Familienmitglieder des Gegners gefunden hat und somit das Spiel gewinnt.

#### **Spelvariante:**

Wenn ihr das Spiel vereinfachen wollt, könnt ihr vereinbaren, dass jeder Spieler vor dem Raten eine Frage stellen darf. Die Frage kann sich auf das gesuchte Familienmitglied beziehen, z. B. „Befindet sich die Großmutter in einem Zimmer mit Ofen?“ Sie kann sich aber auch auf die Position eines Familienmitglieds beziehen, z. B. „Hat die Person in der Küche graue Haare?“ Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden.

## **NL: Zoek het gezin**

Voor 2 spelers.

#### **Spelvoorbereiding:**

Verdeel de gezinsleden zodat iedere speler het zelfde aantal van elk type heeft.

Elke speler pakt een spelbord, opent het en zorgt ervoor dat de tegenstander niet kan zien wat er op het bord is.

**Elk spelbord bestaat uit twee huizen:** een staand huis en een liggend huis. De huizen bestaan uit zes kamers en in elk van de kamers bevinden zich 2-3 plaatsen. Je leest deze plaatsen van links naar rechts.

Elke speler plaatst nu zijn of haar gezin in het staande huis.

#### **Het spel:**

Het doel van het spel is om als eerste te raden waar de tegenstander al zijn gezinsleden heeft neergezet. De jongste speler roept eerst een gezinslid en een plaats op, bijvoorbeeld 'oma op de tweede plek in de keuken'. Als de tegenstander de oma in feite op die plaats op het spelbord heeft geplaatst, zegt hij of zij: 'gevonden!'

en de speler die het heeft geraden, plaatst de oma op die positie in het liggende huis van het spelbord. Als de tegenstander zijn of haar oma niet op die plaats heeft gezet, zegt hij of zij: 'mis'. En als de tegenstander een gezinslid op die plaats heeft gezet, maar niet de oma, zegt hij of zij: 'verkeerde persoon'. Nu is de tegenstander aan de beurt om te raden. Elke speler kan één keer raden per ronde. Het spel is afgelopen als één speler alle gezinsleden van de tegenstander heeft gevonden en het spel heeft gewonnen.

#### **Extra optie:**

Als je het spel makkelijker wilt maken, kun je afspreken dat elke speler een vraag kan stellen voordat hij of zij een gok doet. De vraag kan betrekking hebben op het gezinslid dat je zoekt, bijvoorbeeld: 'Is oma in een kamer met een fornuis?'. De vraag kan ook betrekking hebben op de plaats waar een gezinslid staat, bijvoorbeeld: 'Heeft de persoon in de keuken grijs haar?'. De vragen moeten met 'ja' of 'nee' worden beantwoord.

## **ES: Encuentra a la familia**

Para 2 jugadores.

#### **Preparación del juego:**

Divididos los miembros de la familia por igual, de modo que cada jugador tenga la misma cantidad de cada tipo. Cada jugador coge un tablero y lo abre, asegurándose de que el oponente no pueda ver lo que hay en él.

**Cada tablero está compuesto por dos casas:** una se coloca horizontalmente y otra se coloca al fondo verticalmente. Las casas cuentan con seis estancias y cada una de ellas consta de dos o tres posiciones. Las posiciones deben leerse de izquierda a derecha.

A continuación, cada jugador coloca a su familia en la casa horizontal.

#### **Cómo jugar:**

El objetivo del juego es ser el primer jugador en adivinar dónde ha colocado el oponente a todos los miembros de su familia.

El jugador más joven empieza llamando a un miembro de la familia y su posición; por ejemplo, «abuela en la segunda posición de la cocina». Si, en efecto, el oponente ha colocado a su abuela en esa posición en su tablero, este dice «¡encontrado!» y el jugador que lo ha adivinado coloca a la abuela en esa posición en la casa

vertical de su tablero. Si, por el contrario, el oponente no ha colocado a su abuela en esa posición, este dice «¡perdido!». Y si el oponente ha colocado a un miembro de la familia en esa posición, pero no es la abuela, este dice «¡persona equivocada!». El turno pasa entonces al oponente. Cada jugador tiene un intento por ronda. El juego termina cuando un jugador ha encontrado a toda la familia del oponente, ganando así el juego.

### **Juego adicional:**

Para hacer más fácil el juego, se puede acordar que cada jugador haga una pregunta antes de intentar adivinar. La pregunta puede estar relacionada con el miembro de la familia que se está buscando; por ejemplo, «¿está la abuela en una habitación con estufa?». O puede estar relacionada con la posición en la que se encuentre un miembro de la familia; por ejemplo, «¿la persona que está en la cocina tiene el pelo gris?». Las preguntas deben responderse con un «sí» o un «no».

## **IT: Trova la famiglia**

Per 2 giocatori.

### **Preparazione del gioco:**

Dividete equamente i membri della famiglia, in modo da avere la stessa quantità di ciascuna tipologia. Ogni giocatore prende un tabellone da gioco, lo apre e fa in modo che l'avversario non possa vedere cosa contiene.

**Ogni tabellone da gioco è composto da due case:** una orizzontale e una posta lungo la parte inferiore. Le case sono formate da sei stanze, ciascuna delle quali dispone di 2-3 posizioni. Le posizioni vengono lette da sinistra a destra.

Ogni giocatore colloca la propria famiglia nella casa orizzontale.

### **Gioco:**

Lo scopo del gioco è quello di essere il primo giocatore a indovinare dove l'avversario ha collocato tutti i membri della sua famiglia.

Inizia il giocatore più giovane, che indica un membro della famiglia e la posizione, ad esempio "la nonna nella seconda posizione in cucina". Se l'avversario ha collocato la nonna in quella posizione sul tabellone, dice "trovato" e il giocatore che ha indovinato mette la nonna in quella posizione nella casa nella parte

inferiore del proprio tabellone. Se l'avversario non ha messo la nonna in quella posizione, dice "sbagliato". E se l'avversario ha collocato un altro familiare in quella posizione diverso dalla nonna, dice: "persona sbagliata". Ora tocca all'avversario indovinare. Ogni giocatore ha a disposizione un solo tentativo per turno. Il gioco finisce quando un giocatore ha trovato tutta la famiglia dell'avversario e vince la partita.

### **Opzione extra:**

Per facilitare il gioco, è possibile concordare che ogni giocatore possa fare una domanda prima di provare a indovinare. La domanda può riguardare il familiare che state cercando, ad esempio "La nonna è in una stanza dotata di fornello?". Oppure può riguardare la posizione in cui si trova un familiare, ad esempio "La persona in cucina ha i capelli grigi?". Alle domande bisogna rispondere con un "sì" o con un "no".

## **FR: Trouve la famille**

Pour 2 joueurs.

### **Préparation du jeu :**

Répartissez les membres de la famille équitablement entre vous afin d'avoir le même nombre de chaque type. Chaque joueur prend un plateau de jeu, l'ouvre et veille à ce que l'adversaire ne puisse pas le voir.

**Chaque plateau de jeu se compose de deux maisons :** L'une au-dessus de l'autre. Les maisons se composent de six pièces et chacune d'elles compte 2 à 3 parties. Vous comptez ces parties de gauche à droite. Maintenant, chaque joueur doit placer sa famille dans la maison du haut.

### **Déroulement du jeu :**

Le but du jeu est d'être le premier joueur à deviner où l'adversaire a placé tous les membres de sa famille.

Le plus jeune joueur commence et essaie de deviner où se trouve quel membre de la famille, par exemple « grand-mère dans la deuxième partie de la cuisine ».

Si l'adversaire a placé sa grand-mère à cet endroit sur son plateau, il dit « trouvé ! » et le joueur qui l'a deviné place la grand-mère à cet endroit dans sa maison du bas. Si l'adversaire n'a pas placé sa grand-mère à cet endroit, il dit « raté ». Et si l'adversaire a placé un membre de sa famille à cet endroit, mais que ce n'est pas la grand-mère, il dit : « mauvaise personne ». C'est

maintenant à l'adversaire de deviner. Chaque joueur a une chance par tour. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a retrouvé toute la famille de l'adversaire, remportant ainsi la partie.

### Option supplémentaire :

Pour faciliter le jeu, vous pouvez décider que chaque joueur a le droit de poser une question avant de tenter de deviner. La question peut concerner les membres de la famille que vous recherchez, par exemple : « Est-ce une grand-mère dans une pièce avec un poêle ? ». Ou peut concerner l'endroit où est placé un membre de la famille, par exemple « La personne dans la cuisine a-t-elle des cheveux gris ? ». Vous devez répondre aux questions par « oui » ou « non ».

## EL: Βρείτε την οικογένεια

Για 2 παίκτες.

### Για να στήσετε το παιχνίδι:

Μοιράστε ίσα μεταξύ σας τα μέλη της οικογένειάς σας, ώστε να έχετε την ίδια ποσότητα για κάθε τύπο. Κάθε παίκτης παίρνει ένα ταμπλό παιχνιδιού, το ανοίγει και διασφαλίζει ότι ο αντίπαλος δεν μπορεί να δει τι παίζει πάνω του.

Κάθε ταμπλό παιχνιδιού αποτελείται από δύο σπίτια, ένα που είναι τοποθετημένο οριζόντια και ένα στο κάτω μέρος. Τα σπίτια αποτελούνται από έξι δωμάτια και υπάρχουν 2-3 θέσεις σε κάθε δωμάτιο. Διαβάζετε αυτές τις θέσεις από τα αριστερά προς τα δεξιά. Τώρα, κάθε παίκτης τοποθετεί την οικογένειά του στο οριζόντιο σπίτι.

### Το παιχνίδι:

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να είστε ο πρώτος παίκτης που θα μαντέψει πού έχει τοποθετήσει όλα του τα μέλη της οικογένειάς του.

Ξεκινάει ο νεότερος παίκτης, λέγοντας ένα μέλος της οικογένειας και μια θέση, π.χ. "γιαγιά στη δεύτερη θέση μέσα στην κουζίνα". Αν ο αντίπαλος έχει όντως τοποθετήσει τη γιαγιά του σε αυτήν τη θέση στο ταμπλό του παιχνιδιού, λέει "το βρήκες!" και ο παίκτης που το μάντεψε τοποθετεί τη γιαγιά σε αυτήν τη θέση στο κάτω μέρος του ταμπλό παιχνιδιού. Εάν ο αντίπαλος δεν έχει τοποθετήσει τη γιαγιά του σε αυτήν τη θέση, θα πρέπει να πει "λάθος". Και αν ο αντίπαλος έχει τοποθετήσει ένα μέλος της οικογένειας σε αυτήν τη θέση, αλλά δεν είναι η γιαγιά, λέει "λάθος άτομο".

Τώρα είναι η σειρά του αντιπάλου να μαντέψει. Κάθε παίκτης έχει μία πρόβλεψη ανά γύρο. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης βρει όλη την οικογένεια του αντιπάλου, κερδίζοντας το παιχνίδι.

### Επιπλέον επιλογή:

Εάν θέλετε να κάνετε το παιχνίδι πιο εύκολο, μπορείτε να συμφωνήσετε ότι κάθε παίκτης μπορεί να κάνει μια ερώτηση προτού μαντέψει. Η ερώτηση μπορεί να σχετίζεται με το μέλος της οικογένειας που αναζητάτε, π.χ. "Είναι η γιαγιά σε ένα δωμάτιο με κουζίνα;". Ή μπορεί να σχετίζεται με τη θέση στην οποία είναι τοποθετημένο ένα μέλος της οικογένειας, π.χ. "Έχει το άτομο στην κουζίνα κτρι μαλλιά;". Οι ερωτήσεις πρέπει να απαντηθούν με "ναι" ή "όχι".

## PL: Znajdź rodzinę

Dla 2 graczy.

### Przygotowanie do gry:

Podziel członków rodziny tak, aby każdy z graczy miał tę samą liczbę osób każdego typu. Każdy gracz bierze planszę do gry, otwiera ją i upewnia się, że przeciwnik nie widzi tego, co znajduje się na planszy.

**Każda plansza składa się z dwóch domów:** jednego umieszczonego poziomo i jednego ułożonego na podłożu. Domy składają się z sześciu pomieszczeń, a w każdym z nich znajdują się 2-3 położenia. Pozycje odczytywane są od lewej do prawej. Teraz każdy z graczy umieszcza swoją rodzinę w domu leżącym na podłożu.

### Gra:

Celem gry jest odgadnięcie, gdzie przeciwnik umieścił wszystkich członków swojej rodziny. Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę, pytając o członka rodziny i jego położenie, np. „babcia na drugim miejscu w kuchni”. Jeśli przeciwnik ustawił babcię w tej pozycji na planszy, mówi „znaleziono!”, a gracz, który odgadł położenie, umieszcza babcię w odpowiednim miejscu na dolnej planszy. Jeśli przeciwnik nie umieścił babci w tym położeniu, mówi „puďło”. Jeśli z kolei przeciwnik umieścił innego członka rodziny w tym położeniu, mówi: „niewłaściva osoba”. Następnie to przeciwnik zgaduje. Każdy z graczy zgaduje raz na rundę. Gra kończy się, gdy jeden z graczy znajdzie całą rodzinę przeciwnika, wygrywając grę.

### **Opcja dodatkowa:**

Aby ułatwić grę, można uzgodnić, że każdy z graczy może zadać pytanie przed zgadywaniem. Pytanie może dotyczyć szukanego członka rodziny, np. „Czy babcia jest w pomieszczeniu z piecem?”. Może też dotyczyć pozycji, w której jest umieszczony członek rodziny, np. „Czy osoba w kuchni ma siwe włosy?”. Na pytania należy odpowiedzieć „tak” lub „nie”.

### **LT: Raskite šeimą**

2 žaidėjams.

#### **Pasiruošimas žaidimui**

Paskirktykite šeimos narius po lygiai, kad kiekvienas turėtų mėtė tokį pat kiekvieno tipo kiekį.

Kiekvienas žaidėjas ima žaidimo lentą, ją atidaro ir užtikrina, kad priešininkas negalėtų jos matyti.

**Kiekvieno žaidimo lentoje yra du namai:** vienas horizontaliai ir vienas gulsčias ant apatinės dalies. Namus sudaro šeši kambariai, o kiekvienaame kambaryje yra 2–3 pozicijos. Šios pozicijos skaitomos iš kairės į dešinę. Dabar kiekvienas žaidėjas sudeda šeimos narius į horizontalų namą.

#### **Žaidimas**

Žaidimo tikslas – pirmam atspėti, kur priešininkas padėjo visus šeimos narius.

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, pasakydamas šeimos narį ir jo poziciją, pvz., „Močiutė antroje pozicijoje virtuvėje“. Jei priešininkas iš tikrųjų yra padėjęs savo močiutę šioje žaidimo lentos pozicijoje, jis sako „Rasta!“, o atspėjęs žaidėjas padeda močiutę šioje pozicijoje savo žaidimo lentos apatiniame name. Jei priešininkas neturi padėjęs močiutės toje pozicijoje, jis sako „Nepataikė!“. O jei priešininkas yra padėjęs šeimos narį toje pozicijoje, bet tai ne močiutė, jis sako: „Ne tas asmuo“. Tada ateina priešininko eilė spēti. Kiekvienas žaidėjas kiekvienaame ture turi po vieną spējimą. Žaidimas baigiamas, kai kuris nors žaidėjas suranda visą priešininko šeimą ir laimi žaidimą.

#### **Papildomas žaidimas**

Jei norite, kad žaidimas būtų lengviau, galite susitarti, kad kiekvienas žaidėjas galėtų užduoti klausimą prieš spēdamas. Klausimas gali būti susijęs su jūsų ieškamu šeimos nariu, pvz., „Ar močiutė yra kambaryje su virykle?“. Arba jis gali būti susijęs su pozicija, kurioje yra šeimos

narys, pvz., „Ar asmuo virtuvėje yra žilais plaukais?“. Į klausimus turi būti galima atsakyti „Taip” arba „Ne”.

### **LV: Atrodi ģimēni**

2 spēlētājiem.

#### **Sagatavošanās spēlei.**

Sadaliet ģimenes locekļu figūras, lai katram spēlētājam būtu vienāds skaits katra veida figūru.

Katrs spēlētājs paņem spēles laukumu, atver to un gādā, lai pretiniekš neredzētu, kas uz tā ir novietots.

Katrā spēles laukumā ir divas mājas. Viena novietota horizontāli, bet otra — vertikāli. Mājās ir sešas istabas, un katrā istabā ir 2–3 vietas. Vietas ir jāskata no kreisās uz labo pusi.

Katrs spēlētājs izvieto ģimenes locekļu figūras mājā, kas novietota horizontāli.

#### **Spēle.**

Spēles mērķis ir pirmajam uzminēt, kur pretiniekš ir izvietojis visas savu ģimenes locekļu figūras.

Spēli sāk jaunākais spēlētājs, nosaucot ģimenes locekli un vietu, piemēram, vecmāmiņa otrajā vietā virtuvē. Ja pretiniekš patiesām vecmāmiņas figūru ir novietojis uz spēles laukuma nosauktajā vietā, tas saka: „Atrasts”. Spēlētājs, kas uzminēja, novieto vecmāmiņas figūru attiecīgajā vietā sava spēles laukuma vertikālajā mājā. Ja pretiniekš vecmāmiņas figūru nav novietojis nosauktajā vietā, tas saka: „Nepareizi”. Ja pretiniekš nosauktajā vietā ir novietojis kāda ģimenes locekļa figūru, taču tā nav vecmāmiņa, tas saka: „Nepareizā persona”. Pēc tam ir pretiniekā kārtā minēt. Katrs spēlētājs min vienu reizi katrā spēles kārtā. Spēle beidzas tad, kad viens no spēlētājiem ir atradis visas pretiniekā ģimenes locekļu figūras un tādējādi uzvarējis.

#### **Papildopcija.**

Ja vēlaties spēli padarīt vienkāršāku, varat vienoties, ka katrs spēlētājs var uzdot vienu jautājumu pirms minēšanas. Jautājums var būt saistīts ar ģimenes locekli, kas tiek meklēts. Piemērs: „Vai vecmāmiņa atrodas telpā, kur ir plīts?”. Tas var būt saistīts ar ģimenes locekļa figūras atrodas vietu. Piemērs: „Vai ģimenes loceklim, kas atrodas virtuvē, ir sirmi mati?”. Jautājumam ir jābūt tādām, lai uz to varētu atbildēt ar „Jā” vai „Nē”.

## **FI:** Etsi perhe

2 pelaajalle.

### **Pelin valmistelu:**

Jakakaa perheenjäsenet tasapuolisesti, jotta kaikilla on sama määrä kutakin tyyppiä.

Jokainen pelaaja ottaa pelilaudan, avaa sen ja varmistaa, että vastustaja ei näe, mitä siinä on.

**Kummassakin pelilaudassa on kaksi taloa:** yksi vaaka-suorassa ja toinen pohjassa. Talot koostuvat kuudesta huoneesta, ja jokaisessa huoneessa on 2-3 paikkaa. Nämä paikat luetaan vasemmalta oikealle.

Nyt jokainen pelaaja asettaa perheensä vaakasuoraan taloon.

### **Pelin kulku:**

Pelin tavoitteena on olla ensimmäinen pelaaja, joka avaa, mihin vastustaja on asettanut kaikki perheenjäsenensä.

Nuorin pelaaja aloittaa nimeämällä perheenjäsenen ja paikan sanomalla esim. "isoäiti toiseen paikkaan keittiössä". Jos vastustaja on asettanut isoäitinsä tuohon paikkaan pelilaudallaan, hän sanoo "löytyi!" ja oikein arvannut pelaaja asettaa isoäidin siihen kohtaan pelilautansa alimpaan taloon. Jos vastustaja ei ole asettanut isoäitiään tähän paikkaan, hän sanoo "ohi". Ja jos vastustaja on asettanut perheenjäsenen kyseiseen paikkaan, mutta kyseessä ei ole isoäiti, hän sanoo: "väärä henkilö". Nyt on vastustajan vuoro arvata. Kummallakin pelaajalla on yksi arvaus kierrosta kohti. Peli päättyy, kun jompikumpi pelaajista on löytänyt vastustajan kaikki perheenjäsenet ja näin voittanut pelin.

### **Lisävaihtoehto:**

Jos haluaatte helpottaa peliä, voitte sopia, että kumpikin pelaaja voi esittää kysymyksen ennen arvaamista. Kysymys voi liittyä perheenjäseneneen, jota etsit, esim. "Onko isoäiti huoneessa, jossa on hella?". Tai se voi liittyä paikkaan, johon perheenjäsen on asetettu, esim. "Onko keittiössä olevalla henkilöllä harmaat hiukset?" Kysymyksiin on vastattava "kyllä" tai "ei".

## **PT:** Encontra a família

Para 2 jogadores.

### **Preparação do jogo:**

Dividam os familiares entre vós, por igual, de forma a cada um ter a mesma quantidade de cada tipo.

Cada jogador tira um tabuleiro de jogo, abre-o e certifica-se de que o adversário não consegue ver o que lá está.

**Cada tabuleiro tem duas casas:** uma na horizontal e outra transversal, na base. As casas têm seis divisões, cada uma com 2 ou 3 posições. Essas posições são lidas da esquerda para a direita.

Agora, cada jogador coloca a sua família na casa horizontal.

### **O jogo:**

O objetivo do jogo é ser o primeiro a adivinhar onde o adversário colocou os membros da sua família.

O jogador mais novo começa por "chamar" um membro da família e a sua posição, p. ex., "avó, segunda posição na cozinha". Se o adversário tiver, de facto, colocado a sua avó nessa posição no seu tabuleiro, responde: "encontrado!", e o jogador que adivinhou coloca a avó nessa posição na casa da base do seu tabuleiro. Se o adversário não tiver colocado a sua avó nessa posição, responde: "perdido!". E se o adversário tiver colocado outro membro da família, que não a avó, nessa posição, responde: "pessoa errada!". Agora é a vez do adversário adivinhar. Cada jogador tem direito a um palpite por ronda. O jogo termina quando um jogador tiver encontrado toda a família do adversário, ganhando o jogo.

### **Opção extra:**

Se quiserem tornar o jogo mais fácil, podem acordar que cada jogador possa fazer uma pergunta antes de adivinhar. A pergunta pode ser sobre o membro da família que o jogador procura, p. ex., "A avó está numa divisão com fogão?". Ou poderá ser sobre a posição em que um membro da família está colocado, por exemplo, "A pessoa que está na cozinha tem cabelo grisalho?". As perguntas têm de ser respondidas com um "sim" ou "não".

## **CS:** Hledeji rodinu

Pro 2 hráče.

### **Příprava hry:**

Oba hráči si mezi sebe rozdělí jednotlivé členy rodiny tak, aby oba měli stejný počet od každého typu.

Nyní si vezmou herní desku a rozevrnou ji tak, aby na ni prothráč neviděl.



**Na každé herní desce jsou dva domy:** jeden je umístěn vodorovně a druhý podél spodní strany. Domy obsahují šest místností se dvěma až třemi pozicemi v každé z nich. Tyto pozice se čtou zleva doprava. Oba hráči nyní umístí svou rodinu do horizontálního domu.

#### **Pravidla hry:**

Cílem hry je uhádnout, kam protihráč umístil všechny příslušníky své rodiny.

Hru začíná mladší z hráčů tak, že řekne příslušníka rodiny a jeho pozici, jako např. „babička na druhé pozici v kuchyni“. Pokud se protihráčova babička nachází v dané pozici, odpoví: „Nalezena!“ První hráč, který pozici babičky uhádl, pak umístí vlastní figurku babičky na stejnou pozici ve spodním domě na své herní desce. Když se babička v dané pozici nenachází, protihráč odpoví: „Prázdná“. V případě, že se na dané pozici nachází jiný rodinný příslušník než babička, protihráč odpoví: „Špatná osoba“. Nyní je na řadě protihráč. V každém kole hádají hráči vždy jednou. Hra končí, jakmile jeden z hráčů najde celou rodinu protihráče a tím vyhraje hru.

#### **Další varianta hry:**

Chtějí-li si hráči hru usnadnit, mohou se dohodnout, že před hádáním pozice mohou položit otázku. Ta se může týkat rodinného příslušníka, kterého hledají, jako např.: „Je babička v místnosti se sporákem?“ Může se týkat i pozice rodinného příslušníka v domě, jako např.: „Má osoba v kuchyni šedé vlasy?“ Na otázky hráči odpovídají „ano“ nebo „ne“.

#### **SK: Kde sa skrýva rodinka?**

Pre 2 hráčov.

#### **Příprava hry:**

Rovnomerne si medzi sebou rozdelte členov rodiny tak, aby vám vznikli dve rovnaké rodiny.

Každý hráč si vezme hernú dosku, otvorí ju a uistí sa, že na ňu jeho súper nemá výhľad.

Každá herná doska má dva domy – jeden vodorovne a jeden zvisle. Každý dom má šesť miestností, pričom sú v každej miestnosti 2 až 3 možné pozície. Tieto pozície sa označujú zľava doprava.

Každý hráč si teraz rozloží svoju rodinu vo vodorovnom dome.

#### **Hra:**

Cieľom hry je uhádnuť rozmiestnenie členov rodiny súpera skôr ako súper.

Hru začína najmladší hráč tak, že bude hádať rodinného člena a jeho pozíciu, napríklad „babička na druhej pozícii v kuchyni“. Ak má súper naozaj babičku na tejto pozícii na hernej doske, povie „Nájdená!“ a hráč, ktorý hádal, položí babičku na túto pozíciu vo svojom zvislom dome hernej dosky. Ak súper babičku na tejto pozícii nemá, povie „Mimo“. A ak súper na tejto pozícii člena rodina má, no nie je to babička, povie „Nesprávna osoba“. Teraz je na rade súper. Každý hráč v každom kole háda len raz. Hra sa skončí, keď jeden z hráčov vyhrá celú rodinu súpera, a tým aj hru.

#### **Dalšia možnosť:**

Ák si chcete hru uľahčiť, môžete sa dohodnúť, že každý hráč môže pred hádaním položiť súperovi jednu otázku. Otázka sa môže týkať člena rodiny, ktorého hľadáte, napríklad „Je babička v miestnosti so sporákom?“. Rovnako sa môže týkať pozície, na ktorej je člen rodiny, napríklad „Má osoba v kuchyni sivé vlasy?“. Na otázky sa musí dať odpovedať slovami „áno“ alebo „nie“.

#### **ET: Pereliikmete ülesleidmise mäng**

Kahele mängijale.

#### **Mängu üles seadmine:**

Jagage pereliikmete mängijate vahel võrdset ära. Mõlemad mängijad võtavad oma mängutahvli, avavad selle ja hoiavad seda nii, et vastane ei näeks, mis sellel on.

**Kummalgi mängualusel on kaks maja:** üks paikneb püstisel poolel ja teine paikneb laua allumisel poolel. Majad koosnevad kuuest toast ja igas toas on 2-3 positsiooni. Neid positsioone tuleb lugeda vasakult paremale. Mängijad paigutavad oma pereliikmed püstisel poolel olemasolevasse kodusse.

#### **Mängimine:**

Mängu eesmärk on arvata esimesena ära selle, kuhu vastasmängija on kõik oma pereliikmed paigutanud. Noorim mängija alustab, nimetades pereliikme ja positsiooni, nt „vanaema köögis teisel positsioonil“. Kui vastane on mängualusel oma vanaema sellele positsioonile asetanud, vastab ta: „Leitud!“. Õigesti arvanud mängija asetab vanaema sellele positsioonile oma mängutahvli

allosas paiknevas majas. Kui vastasmängija ei ole oma vanaema sellele positsioonile paigutanud, vastab ta: „Ei leidnud!“. Kui vastane on asetanud pereliikme sellele positsioonile, kuid see ei ole vanaema, vastab ta: „Vale isik!“. Nüüd on vastase kord arvata. Igal mängijal on iga käigu ajal üks võimalus arvata. Mäng lõpeb, kui üks mängija on leidnud üles teise mängija kõik pereliikmed.

### Lisavalik:

Kui tahate mängu lihtsamaks muuta, võite kokku leppida, et iga mängija saab küsida ühe küsimuse enne arvamist. Küsimus võib olla seotud otsitava pereliikmega, nt „Kas vanaema on toas, kus asub pliit?“. Samuti võib see olla seotud positsioonile paigutatud perekonnaliikmega, nt „Kas kõõgis oleval inimesel on hallid juuksed?“. Küsimustele peab vastama jaatavalt või eitavalt.

## HU: Családkereső

2 játékos részére.

### Előkészítés:

Osszátok szét egymás között a családtagokat két egyforma csoportra.

Minden játékos húz egy játéktáblát, és kinyitja, úgy, hogy az ellenfele ne lássa.

**Minden játéktábla két házból áll:** az egyik álló, a másik fekvő helyzetű. A házak hat szobából állnak, amelyek mindegyikében 2 vagy 3 személy számára van hely. Ezeket balról jobbra kell számolni.

A játékosok elhelyezik családjukat az álló helyzetű házban.

### A játék menete:

A játékosok célja, hogy elsőként találják ki, hogyan helyezkedik el a másik játékos családja.

A játékot a fiatalabb játékos kezdi: mond egy családtagot és egy helyet, pl. „nagyamama a konyhában a második helyen“. Ha az ellenfél házában valóban ott található a nagymama, akkor a másik játékos azt válaszolja: „talált!“, és a helyesen tippelő játékos a megfelelő helyre teszi a nagymamát a saját fekvő házában. Ha azon a helyen senki sincs, akkor az ellenfél így válaszol: „nem talált“. Ha viszont van ott valaki, de nem a nagymama, akkor ezt mondja: „valaki más“. Ezután az ellenfél következik. A játékosok felváltva tippelnek. A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos az ellenfél utolsó családtagját is megtalálja, és ezzel megnyeri a játékot.

### További lehetőségek:

Könnyítésül a játékosok megegyezhetnek abban, hogy tippelés előtt mindig fel lehet tenni egy kérdést. Ez vonatkozhat a keresett családtagra, például: „A nagymama helyiségében van tűzhely?“ Vagy vonatkozhat arra a helyre, ahol valamelyik családtag található, például: „A konyhában lévő személynek ősz haja van?“. A kérdésekre csak „igen“ vagy „nem“ válasz adható.

## BG: Намери семейството

За 2-ма играчи.

### Подготовка на играта:

Разделете членовете на семейството помежду си по равно, за да имате еднакъв брой от всеки тип. Всеки играч взема игрално табло, отваря го и се уверява, че опонентът не може да види какво има на него.

Всяко игрално табло се състои от две къщи – едната е разположена хоризонтално, а другата е поставена в долната част. Къщите се състоят от шест стаи и във всяка от стаите има 2 – 3 позиции. Прочитате тези позиции от ляво надясно.

Сега всеки играч поставя семейството си в хоризонталната къща.

### Играта:

Целта на играта е да бъдете първият играч, отгата нал къде опонентът е поставил всички членове на семейството си.

Най-младият играч започва с назоваване на член от семейството и позиция, например „баба на втората позиция в кухнята“. Ако опонентът действително е поставил баба си на тази позиция на игралното табло, той казва „Открито!“, а играчът, който е познал, поставя бабата на тази позиция в долната къща на своето игрално табло. Ако опонентът не е поставил баба си на тази позиция, той казва „Пропуск“. А ако опонентът е поставил член на семейството на тази позиция, но това не е бабата, той казва: „Трешен човек“. Сега е ред на опонента да отгата. Всеки играч има право на едно предположение на кръг. Играта приключва, когато един от играчите намери цялото семейство на опонента, като по този начин печели играта.

### **Допълнителна опция:**

Ако искате да направите играта по-лесна, може да се разберете всеки играч да задава по един въпрос, преди да направи предположение. Въпросът може да се отнася до члена на семейството, когото търсите, например „Бабата в стая с готварска печка ли е?“. Може да се отнася и до позицията, върху която е поставен даден член на семейството, например „Човекът в кухнята със сива коса ли е?“. На въпросите трябва да може да се отговори с „Да“ или „Не“.

### **HR: Pronađite obitelj**

Za 2 играча.

#### **Priprema joc:**

Podijelite članove obitelji između sebe, tako da svakto od vas dobije jednak broj figurica svakog člana. Svaki igrač uzme ploču za igru, otvori je i pobrine se da protivnik ne može vidjeti žižile se na njoj nalazi.

**Svaka ploča sastoji se od dvije kuće:** jedne postavljene vodoravno i jedne položene na podnožju ploče. Kuće se sastoje od šest prostorija, a u svakoj od prostorija nalaze se 2 – 3 položaja. Položaji se čitaju slijeva nadesno. Sada svaki igrač postavlja svoju obitelj u vodoravnu kuću.

#### **Igra:**

Cilj je igre biti prvi igrač koji će pogoditi gdje je protivnik smjestio sve članove svoje obitelji. Najmlađi igrač započinje navođenjem člana obitelji i njegova položaja, npr. „Baka na drugom položaju u kuhinji.“ Ako je protivnik zaista smjestio baku na taj položaj na svojoj ploči, onda kaže: „pronađeno“, a igrač koji je pogodio smješta baku na isti taj položaj u kuću na podnožju svoje igraće ploče. Ako protivnik nije smjestio baku na taj položaj, onda će reći „promašeno“. Ako je protivnik na to mjesto postavio člana obitelji, ali nije riječ o baki, onda treba reći: „pogrešna osoba“. Sada je protivnikov red da pogađa. Svaki igrač ima pravo na jedno pogađanje po krugu. Igra je gotova kada jedan od igrača pronađe svu protivničku obitelj i tako pobijedi u igri.

#### **Dodatna mogućnost:**

Ako igru želite učiniti lakšom, možete se dogovoriti da svaki igrač prije pogađanja postavi jedno pitanje. Pitanje se može odnositi na člana obitelji kojeg tražite, npr. „Je

li baka u prostoriji sa štednjakom?“. Pitanje se može odnositi i na položaj na kojem se član obitelji nalazi, npr. „Ima li osoba u kuhinji sjeduo kosu?“. Na pitanja treba odgovoriti s „da“ ili „ne“.

### **RO: Joc "Find the family"**

Pentru 2 jucători.

#### **Pregătirea jocului:**

Împărțiți membrii familiei între dvs. în mod egal, astfel încât să aveți un număr egal de membri din aceeași categorie.

Fiecare jucător ia o tablă de joc, o deschide și se asigură că adversarul nu poate vedea ce se află pe tablă.

Fiecare jucător cel mai tânăr începe prin a ghici o poziție unuia dintre membri familiei, de exemplu: "Bunica este pe a doua poziție, în bucătărie." Dacă, într-adevăr, adversarul și-a pus bunica în poziția respectivă pe tabla de joc, acesta trebuie să spună "Găsit!", iar jucătorul care a ghicit pune bunica în aceeași poziție pe tabla de joc, în casa de jos. Dacă adversarul nu a avut bunica în acea poziție, atunci spune "Ratat". Iar dacă oponentul a pus un membru al familiei în această poziție, dar membrul nu este bunica, acesta spune: "Ai greșit persoana". Este rândul adversarului să ghicească. Fiecare jucător are dreptul să ghicească odată pe rundă.

Jocul se termină când un jucător a găsit toată familia adversarului, câștigând jocul.

#### **Jocul:**

Scopul jocului este de a fi primul jucător care ghicește unde se află toți membri familiei adversarului.

Jucătorul cel mai tânăr începe prin a ghici o poziție unuia dintre membri familiei, de exemplu: "Bunica este pe a doua poziție, în bucătărie." Dacă, într-adevăr, adversarul și-a pus bunica în poziția respectivă pe tabla de joc, acesta trebuie să spună "Găsit!", iar jucătorul care a ghicit pune bunica în aceeași poziție pe tabla de joc, în casa de jos. Dacă adversarul nu a avut bunica în acea poziție, atunci spune "Ratat". Iar dacă oponentul a pus un membru al familiei în această poziție, dar membrul nu este bunica, acesta spune: "Ai greșit persoana". Este rândul adversarului să ghicească. Fiecare jucător are dreptul să ghicească odată pe rundă. Jocul se termină când un jucător a găsit toată familia adversarului, câștigând jocul.

#### **Opțiune suplimentară:**

Dacă doriți ca jocul să fie mai ușor, puteți agreea ca fiecare jucător să adreseze o întrebare înainte de a face ghici. Întrebarea se poate referi la membrul familiei pe care îl căutați, de exemplu, "Bunica e, cumva, într-o cameră cu un aragaz?". Sau poate avea legătură cu poziția în care un membru al familiei este plasat, de exemplu, "Persoana din bucătărie are păr gri?". Trebuie să răspundeți la întrebări cu un "da" sau "nu".

## CA: Busca la família

Per a 2 jugadors.

### Preparació del joc:

Reparteix els membres de la família entre els jugadors equilibradament, de manera que en tingueu la mateixa quantitat de cada tipus.

Cada jugador agafa un tauler i l'obre, sense que l'oponent vegi què hi ha.

**Cada tauler conté dues cases:** una situada horitzontalment i l'altra al llarg de la base. Les cases tenen sis habitacions i hi ha 2-3 posicions en cada habitació. Les posicions es llegeixen d'esquerra a dreta.

A continuació, cada jugador col·loca la seva família a la casa horitzontal.

### Com es juga:

L'objectiu del joc és que el primer jugador endevini on ha col·locat l'oponent tots els membres de la seva família. Comença el jugador més jove, que diu en veu alta el nom i la posició d'un membre de la família; per exemple, «l'àvia en la segona posició de la cuina». Si l'oponent

havia situat efectivament l'àvia en aquella posició del seu tauler, ha de dir «encertada!» i el jugador que l'ha encertat posa l'àvia en aquella posició a la casa de base del seu tauler. Si l'oponent no havia posat l'àvia en aquella posició, diu «errada». I si l'oponent havia posat un membre de la família en aquella posició, però no és l'àvia, aleshores diu «persona errada». Llavors, és el torn de l'oponent. Cada jugador té una opció d'endevinar en cada torn. El joc s'acaba quan un jugador ha trobat tota la família de l'oponent i, per tant, guanya la partida.

### Opció alternativa:

Perquè el joc sigui més fàcil, podeu decidir que cada jugador faci una pregunta abans d'endevinar el membre de la família. La pregunta pot fer referència al membre de la família que es busca; per exemple, «l'àvia és en una habitació que té forn?». O també pot fer referència a la posició on es troba el membre de la família, per exemple, «la persona que és a la cuina té els cabells blancs?». Les respostes de les preguntes només poden ser «sí» o «no».



**DA: Advarsel.** Små dele. Kvalningsfare. Gem denne information til senere brug. **SV: Varning.** Små delar. Kvävningrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarsel.** Små deler. Kvelningsfare. 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 aufbewahren. **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. Κίνδυνος πνιγμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL: Ostrzeżenie.** Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Zachowaj tę informację do wykorzystania w przyszłości. **LT: Įspėjimas.** Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV: Brīdinājums.** Sikas detaļas. Aizīšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **FI: Varoitus.** Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT: Atenção.** Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarda esta informação para referência futura. **CS: Upozornění.** Malé části. Nebezpečí zalknutí. Uchovejte tyto informace pro pozdější použití. **SK: Upozornenie.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Túto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET: Hoiatus.** Väikesed osad. Kägistamisohut. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetés.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Őrizz meg ezt a tájékoztatást jövőbeli hivatkozás céljából. **BG: Внимание.** Малки части. Опасност от задувяне. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR: Upozorenje.** Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO: Avertisment.** Părți mici. Pericol de sufocare internă. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară. **CA: Advertència.** Conté peces petites. Perill d'asfíxia. Conserva aquesta informació per tornar a consultar-la si cal.

Item no. 3044321

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

