



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 esu?

LV: Kas es esmu?

RU: Кто я?

FI: Kuka minä olen?

PT: O que sou eu?

CS: Kdo jsem?

SK: Hádaj, kto som

ET: Mis või kes ma olen?

HU: Mi vagyok?

BG: Какво съм аз?

HR: Što sam ja?

RO: Ce sunt?

DA: Hvad er jeg? Sjov indlæring.

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

Sådan spiller I:

For 2-4 spillere

Spil efter et af nedenstående sæt spilleregler.

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

Ⓐ 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. F.eks. "er jeg et tal?", "er jeg rund?". Spilleren får point, hvis han/hun gætter rigtigt, inden timeglasset løber ud. Vinderen er den, der har samlet flest point til sidst.

Ⓑ 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? Rolig inläring.

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

Spelregler:

För 2–4 spelare

Välj mellan de olika spelregelversionerna nedan.

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

Ⓐ 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. T.ex. "är jag en siffra?" eller "är jag rund?". Spelaren får poäng om han/hon gissar rätt innan timglasen rinner ut. Spelaren med flest poäng när spelet tar 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? Morsom læring.

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

Slik spiller dere:

For 2-4 spillere

Spill med ett av regelsettene nedenfor.

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

Ⓐ Den yngste spilleren trekker et kort og fester det i pannebåndet, uten å se på bildet. Han/hun skal nå gjette hva det er bilde av på kortet ved å stille spørsmål som kan besvares med "ja" eller "nei". F.eks. "er jeg et tall?", "er jeg rund?". Spilleren får poeng hvis han/hun gjetter riktig før timeglasset er tomt. Vinneren er spilleren som til slutt har samlet flest poeng.

Ⓑ 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 gjettest kortet sitt, tar han/hun et nytt kort og spør igjen. Spill til bunken er tom. Vinneren er spilleren som har gjettest flest kort.

EN: What am I? Fun learning.

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

How to play:

From 2-4 players

Play according to one of the following sets of rules.

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

Ⓐ 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 no. For example, "am I a number?", "am I round?". The player gets a point, if he/she makes a correct guess before the sand in the hourglass runs out. The winner is the player with the most points at the end.

Ⓑ 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? Lernen mit Spaß.

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

Spielanleitung:

Für 2 bis 4 Spieler

Das Spiel kann nach verschiedenen Varianten gespielt werden.

Die Karten werden mit dem Bild nach unten hingelegt. Auf die leeren Karten können eigene Bilder gezeichnet 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, zum Beispiel: „Bin ich eine Zahl?“ oder „Bin ich rund?“ Wenn der Spieler vor Ablauf der Sanduhr errät, was auf der Karte abgebildet ist, erhält er einen Punkt. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Ⓑ 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? Plezier met leren.

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

Spelregels:

Voor 2-4 spelers

Speel het spel op een van de onderstaande manieren.

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

Ⓐ 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. Bijvoorbeeld: 'Ben ik een nummer?', 'Ben ik rond?'. De speler krijgt een punt als hij/zij raadt wat er op het kaartje staat voordat de zandloper leeg is. De winnaar is de speler met de meeste punten.

Ⓑ 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? Aprendizaje divertido.

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

Juega siguiendo uno de los reglamentos que encontrarás a continuación.

Coloca las tarjetas con las imágenes hacia abajo. Utiliza las tarjetas en blanco para dibujar tus propias imágenes.

Ⓐ 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 aparece en la tarjeta haciendo preguntas que puedan contestarse con un «sí» o un «no». Por ejemplo, «¿Soy un número?», «¿Soy redondo?». El jugador consigue un punto si acierta la respuesta antes de que la arena del reloj se agote. El jugador que haya conseguido más puntos al final de la partida será el ganador.

Ⓑ 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? Apprendi divertendoti.

Include: 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

Si gioca seguendo uno tra questi regolamenti.

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

Ⓐ Il giocatore più giovane sceglie una carta e, senza guardare l'immagine, 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. Per esempio: "Sono un numero?", "Sono rotondo?". Il giocatore ottiene un punto se riesce a indovinare il disegno prima che la sabbia della clessidra sia esaurita. Vince chi totalizza il maggior numero di punti al termine della partita.

Ⓑ 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 ?

Pour apprendre en s'amusant.

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

Règle du jeu :

De 2 à 4 joueurs

Si gioca seguendo uno tra questi regolamenti.

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

Le plus jeune joueur pioche une carte et la place dans son bandeau, sans regarder l'image. Il doit alors identifier ce qui figure sur la carte en posant des questions auxquelles il n'est possible de répondre que par oui ou par non. Par exemple « Suis-je un nombre ? », « Suis-je rond ? ». Le joueur marque un point s'il devine ce qu'il est avant que le sable ne se soit entièrement écoulé dans le sablier. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points.

Ⓑ 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 il 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. Διασκεδαστική μάθηση.

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

Πώς παίζεται:

Για 2-4 παίκτες

Παίξτε σύμφωνα με ένα από τα παρακάτω σετ κανόνων.

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

Ⓐ Ο νεότερος 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". Για παράδειγμα: "είμαι αριθμός;", "είμαι στρογγυλός;". Ο παίκτης κερδίζει έναν βαθμό αν μαντέψει σωστά πριν τελειώσει η άμμος στην κλειψύδρα. Νικητής είναι ο παίκτης που έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος.

Ⓑ 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? Nauka przez zabawę.

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

Graj zgodnie z jednym z poniższych zestawów zasad.

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

Ⓐ Najmłodszy gracz wybiera kartę i umieszcza ją na opasce, nie patrząc na obrazek. Zadaniem gracza jest zgadnięcie, co jest przedstawione na karcie poprzez zadawanie pytań, na które można odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Na przykład: „Czy jestem liczbą?”, „Czy mam okrągły kształt?”. Gracz otrzymuje punkt, jeśli zgadnie przed upływem czasu odmierzanego przez klepsydrę. Wygrywa gracz, który na końcu gry zgromadzi najwięcej punktów.

ⓑ 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 odganiu karty gracz bierze ze stosu nową i ponownie zaczyna zadawać pytania. Gra toczy się do wyczerpania stosu. Wygrywa gracz, który zgadł najwięcej kart.

LT: Kas aš esu? Smagu mokytis.

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

Kaip žaisti.

2–4 žaidėjai

Žaiskite pagal vienas iš šių taisyklių.

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

Ⓐ Jauniausias žaidėjas pasiima kortelę ir įdeda ją į galvos juostą – nežiūrėdamas į paveikslėlį. Dabar jis, užduodamas klausimus, į kuriuos galima atsakyti „taip” arba „ne”, turi atspėti, kas yra pavaizduota kortelėje. Pavyzdžiui: „Ar aš esu skaičius?”, „Ar aš esu apvalus?”. Žaidėjas gauna tašką, jei jis teisingai atspėja, nepasibaigus smėlio laikrodžio smėliui. Laimi žaidėjas, pabaigoje surinkęs daugiausia taškų

Ⓑ 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? Jautrā skola.

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

Spēlējiet, izmantojot vienu no tālāk aprakstītajiem noteikumu variantiem.

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

Ⓐ Jaunākais spēlētājs izvēlas kartīti un, neskatoties uz attēlu, ievieto kartīti galvas apšējā. Spēlētājam ir jāuzmin, kas attēlots kartītē. Lai to paveiktu, ir jāuzdod jautājumi,

uz kuriem var atbildēt ar „jā” vai „nē”. Piemēram: “Vai es esmu skaitlis?”, “Vai es esmu apaļš?”. Spēlētājs saņem punktu, ja ir pareizi uzminējis, pirms smilšu pulkstenī ir izplūdušas visas smiltis. Uzvar spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk punktu.

Ⓑ 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 apstiprinoša, spēlētājs var uzdot vēl vienu jautājumu. Ja atbilde ir noraidoša, 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? Веселое обучение.

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

Ниже приводятся разные варианты игры.

Разложите карточки лицевой стороной вниз. На пустых карточках можно нарисовать любые другие картинки.

Ⓐ 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». Например: «Я число?», «Я круглой формы?». Игрок получает фишку, если угадает свою карточку до того, как пересыплется песок в песочных часах. Победителем становится игрок, к концу игры 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: Kuka minä olen? Hauskaa oppimista.

Sisältää: Tiimalasi, 4 pantaa, 40 kuvakorttia, 10 tyhjää korttia, 1 liyyikynä ja 60 pistekolikkoa.

Pelin kulku:

2 - 4 pelaajaa

Valitkaa seuraavista säännöt, joiden mukaan pelaatte.

Asettakaa kortit kuvapuoli alapäin. Piirtäkää tyhjiin kortteihin omat kuvanne.

Ⓐ Nuorin pelaaja nostaa kortin ja asettaa sen pääpantaan kuvaan katsomatta. Hänen pitää nyt arvata, mitä kortissa on. Hän kysyy kysymyksiä, joihin voi vastata "kyllä" tai "ei". Esimerkki: "Olenko numero?", "Olenko pyöreä?". Pelaaja saa pisteen, jos hän arvaa oikein ennen kuin hiekkatiimalasissa on valunut loppuun. Eniten pisteitä lopuksi kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Ⓑ 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? Aprender é divertido.

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

Joga de acordo com um dos seguintes conjuntos de regras.

Coloca as cartas com a imagem virada para baixo. Usa as cartas em branco para desenhares as tuas imagens.

Ⓐ O jogador mais novo escolhe uma carta e coloca-a 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. Por exemplo, "sou um número", "sou redondo?". Ganha um ponto se adivinhar corretamente antes de a areia na ampulheta se esgotar. O vencedor é o jogador com mais pontos no fim.

Ⓑ 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 comesças a fazer perguntas novamente. Joguem até esgotarem as cartas no monte. Quem tiver adivinhado mais cartas, ganha.

CS: Kdo jsem? Zábavné učení.

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

Pravidla hry:

Pro 2 až 4 hráče

Hrajte podle některé z následujících verzí pravidel.

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

Ⓐ Nejmladší hráč si vybere kartu a zasune si ji za členku, 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. „Jsem číslo?“, „Jsem kulatý?“ apod. Pokud hráč uhádne správnou odpověď, dříve než se přesypou přesýpací hodiny, získává bod. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvyšší počet bodů.

Ⓑ Všichni hráči si vyberou kartu a zasunou ji za členku. 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: Hádaj, kto som. Zábavné učenie.

Zahrňa: Presýpacie hodiny, 4 členky, 40 obrázkových kariet, 10 prázdnych kariet, 1 zmazateľné pero a 60 žetónov.

Pravidlá hry:

Od 2 do 4 hráčov

Hrajte podľa jedného z týchto súborov pravidiel.

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

Ⓐ Najmladší hráč si vyberie kartu a zasunie si ju za členku – 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“. Napríklad: „Som číslo?“, „Som obľúbený?“ a pod. Hráč získava bod, ak uhádne správnou odpoveď, skôr ako uplynie čas v presýpacích hodinách. Vyhráva hráč, ktorý má na konci najväčší počet bodov.

Ⓑ Každý hráč si vyberie kartu a zasunie si ju za členku – 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 začíňte

klást' otázky. Hrajte až do vyčerpání kôpky. Vyhráva hráč, který uhádne najviac kariet.

ET: Mis või kes ma olen? Lõbus õppimine.

Sisu: Liivakell, 4 peapaela, 40 pildiga ja 10 tühja mängukaarti, 1 kustutatava tindiga pastapliats ja 60 punktizetooni.

Mängujuhis:

2-4 mängijat

Järgige mängides ühte järgmistest reeglikomplektidest.

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

Ⓐ Noorim mängija valib kaardi ja kinnitab selle oma peapaela külge (ise pilti vaatamata). Nüüd peab ta ära arvama, mis on kaardil, ja esitama selleks küsimusi, millele saavad teised vastata „Jah“ või „Ei“. Nt „Kas ma olen number?“, „Kas ma olen ümar?“. Mängija saab punkti siis, kui ta arvab kaardil kujutatut ära enne, kui liivakella kolb liivast tühjaks jookseb. Võidab mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem punkte.

Ⓑ 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: Mi vagyok? Játékos tanulás.

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

A játék menete:

2-4 játékos számára

A játék az alábbi szabályok egyike szerint játszható.

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

Ⓐ 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 kicsoda ő, tehát hogy mi van a kártyán. Ilyen kérdéseket tehet fel például: „szám vagyok?“, „kerekek vagyok?“. A játékos akkor kap pontot, ha sikerül kitalálnia a saját kilétét, mielőtt lejárna a homokórával mért idő. Az győz, aki a játék végére a legtöbb pontot gyűjti

Ⓑ 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? Забавно учене.

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

Как се играе:

За 2 – 4 играчи.

Играйте според един от следните набори от правила.

Поставете картите с картинката надолу. Използвайте празните карти, за да нарисувате собствени картинки.

Ⓐ Най-малкият играч избира карта и я поставя в лентата за глава, без да гледа картинката. Сега той/тя трябва да разбере какво има на картата, като задава въпроси, на които може да се даде отговор „Да“ или „Не“. Например: „Число ли съм?“, „Нещо кръгло ли съм?“. Играчът получава точка, ако той/тя направи правилно предположение, преди да изтече времето от пясъчния часовник. Победител е играчът с най-много точки в края

Ⓑ 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? Zabavno učenje.

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:

Za 2 - 4 igrača.

Igrajte prema jednom od sljedećih skupova pravila.

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

Ⓐ 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. Na primjer, "Jesam li ja broj?", "Jesam li okrugao/la?". Igrač dobiva bod ako pogodi prije nego što isteče pijesak u pješčanom satu. Pobjednik je igrač koji na kraju sakupi najviše bodova.

Ⓑ 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, uzimate novu i ponovno počnete postavljati pitanja. Igrajte dok ne iskoristite sve karte u snopu. Pobjednik je igrač koji pogodi najviše karata.

RO: Ce sunt? Învățare distractivă.

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

Regulile jocului:

Pentru 2 – 4 jucători.

Jucați conform unuia dintre următoarele seturi de reguli.

Așezați cartonașele cu imaginea în jos. Utilizați cartonașele goale pentru a vă desena propriile imagini.

Ⓐ Cel mai tânăr jucător alege o carte și o așează în bandană – fără a privi la fotografie. Acum jucătorul trebuie să identifice ce se află pe carte, adresând întrebări la care să se răspundă cu da sau nu. De exemplu, "Sunt un număr?", "Sunt rotund?". Jucătorul primește un punct dacă ghicește corect înainte ca nisipul din clepsidră să se scurgă. Câștigătorul este jucătorul care a strâns cele mai multe puncte la finalul jocului.

Ⓑ 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. Jucați până când teancul de cărți se termină. Câștigă jucătorul care a ghicit cele mai multe cărți.



DA: Advarsler. Små dele. Kvælningsfare. Lang snor. Stranguleringsfare. Gem denne information til senere brug. **SV: Varningar.** Små delar. Kvävningrisk. Lång snöre. Risk för strypning. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarsler.** Små deler. Kvælningsfare. Lang snor. Kvælningsfare. 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: Waarschuwngen.** Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lange 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. Conserver 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 zadzierrgnięcia. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. **LT: Įspėjimai.** Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Ilgos virvės. Pavojus pasismaugti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV: Brīdinājumi.** Sikas detaļas. Aizrīšanās risks. Gara aukla. Nožņaugšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **RU: Внимание.** Мелкие части. Риск удушья. Длинная веревка/шнур. Опасность удушения. 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. Nebezpečí zalknutí. Dlouhá šňůra. Nebezpečí uškrcení. Uchovejte tyto informace pro pozdější použití. **SK: Upozornenia.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Dlhá šnúra. Nebezpečenstvo uškrtenia. Túto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET: Hoiatused.** Väikesed osad. Kägistamisohut. Pikk nöö. Poomisohut. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetések.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Hosszú zsinór. Fojtásveszély. Őrizz meg ezt a tájékoztatást jövőbeli hivatkozáss céljából. **BG: Внимание.** Малки части. Опасност от задавяне. Дълга шнур. Опасност от удушаване. 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.



Item no. 3040349

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