



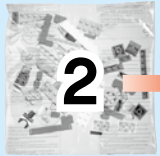
40161



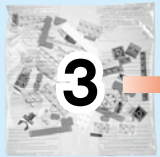




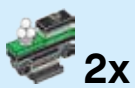
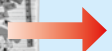
1



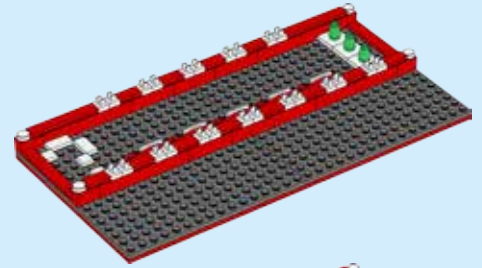
2



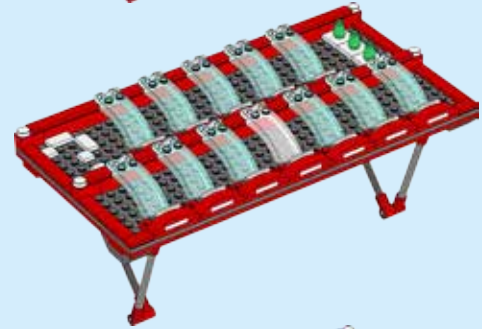
3



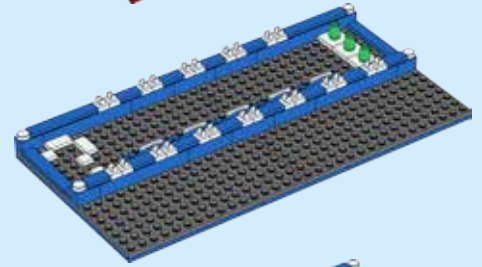
4



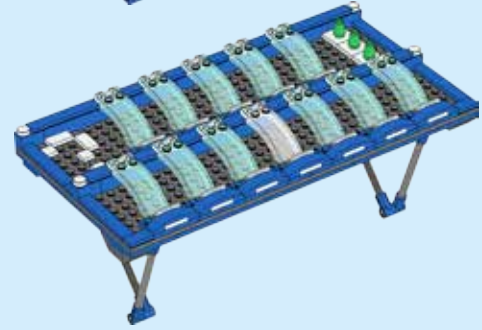
5



6



7





2x



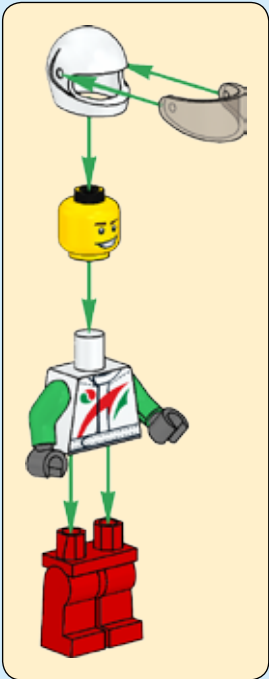
2x



2x



2x



2x



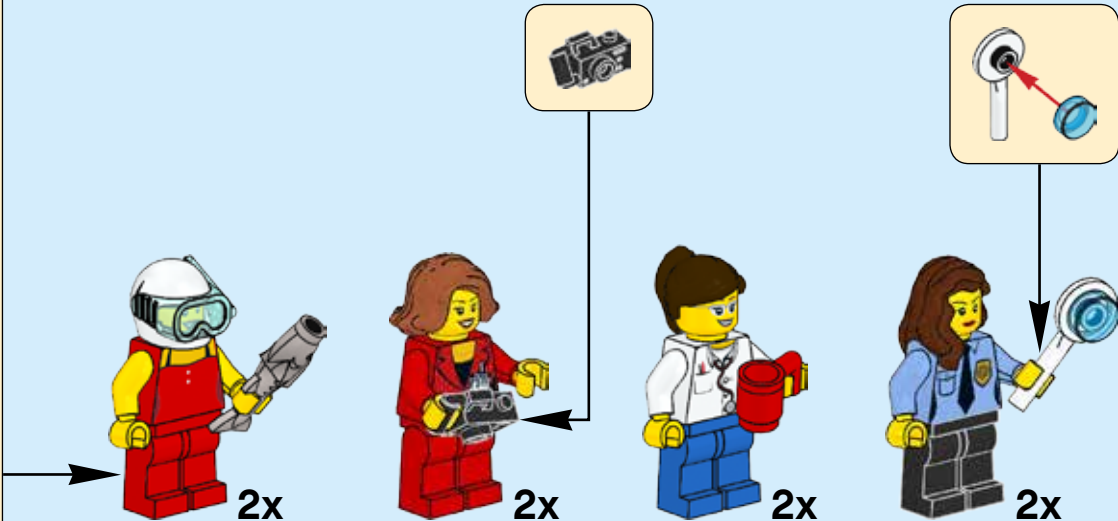
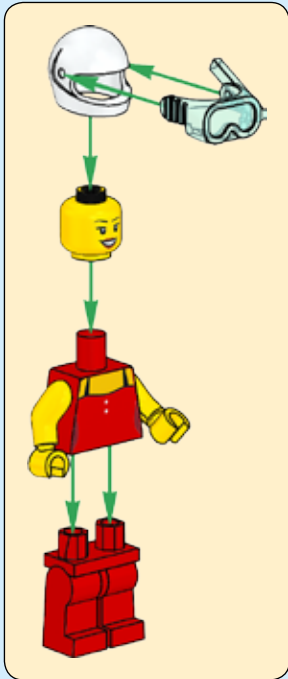
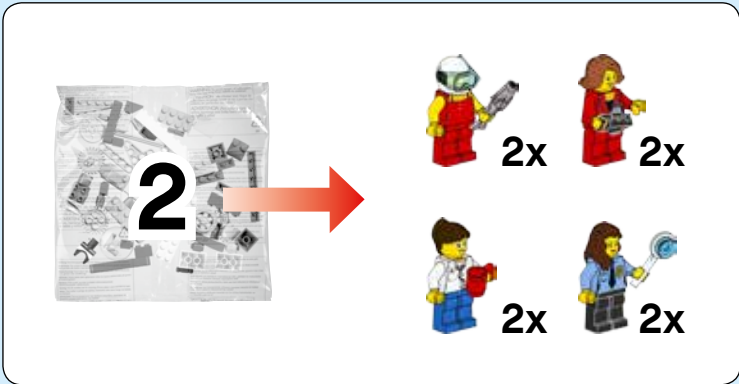
2x

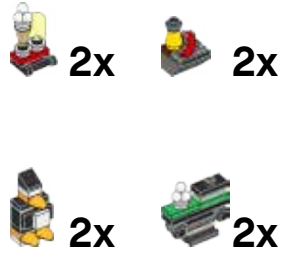
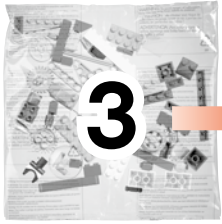


2x



2x





2x



1



2



3



4



5



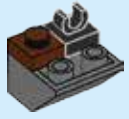
2x



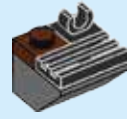
1



2



3



4



5



2x



2x



1x

1



2x

2



1x

3



2x

4





2x

5



1x



1x

6



1x

7



1x

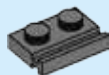
8



2x



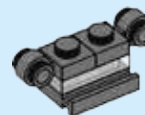
1



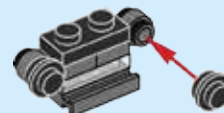
2

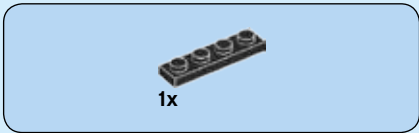


3

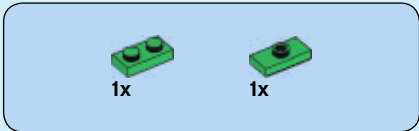


4

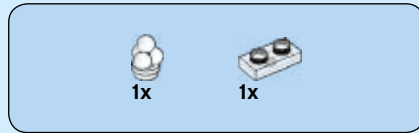
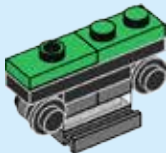




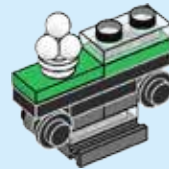
5



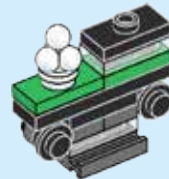
6



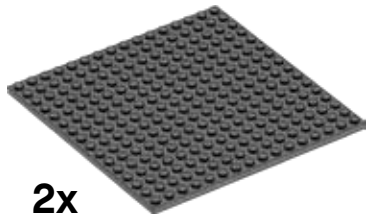
7



8

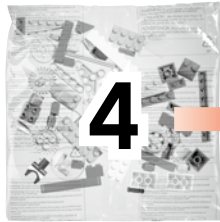


2x

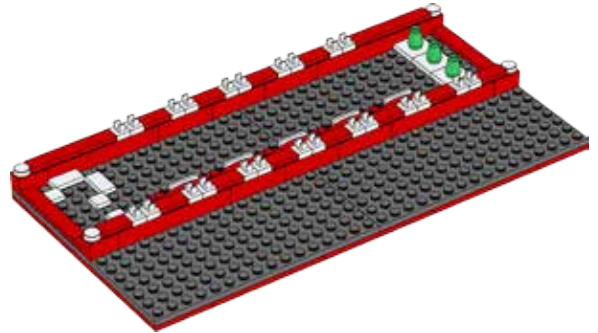


2x

+

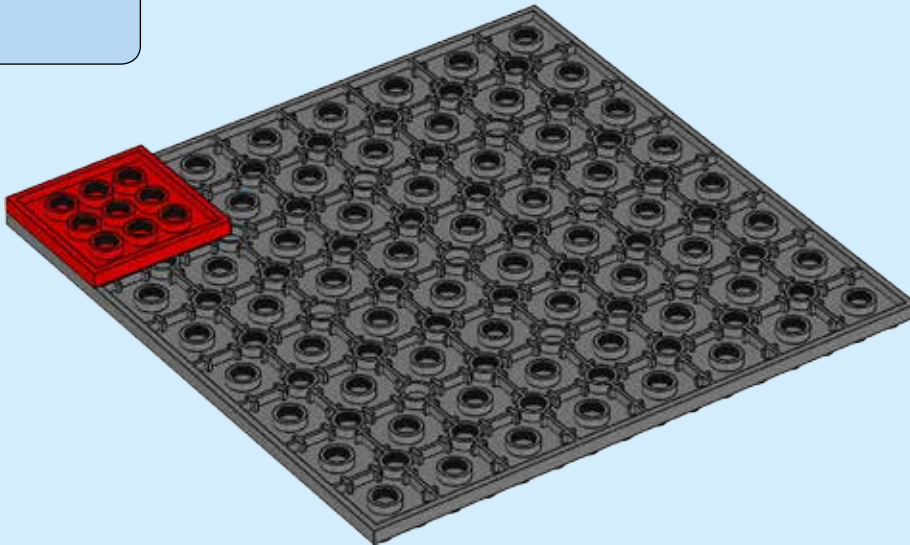


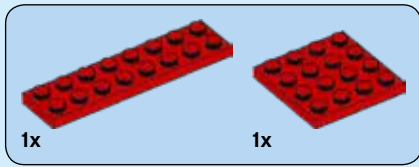
4



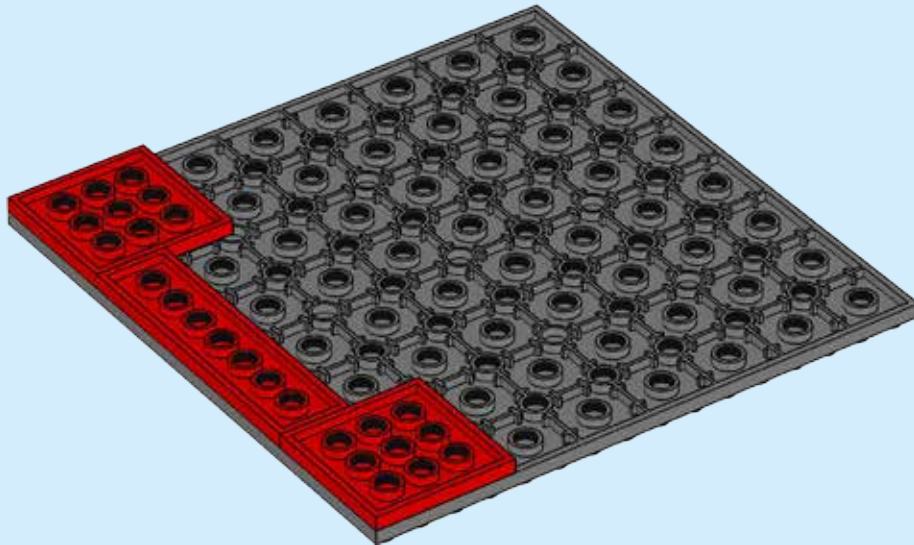
1x

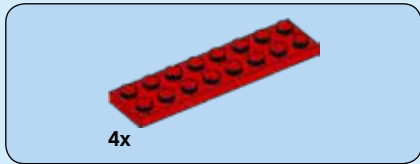
1



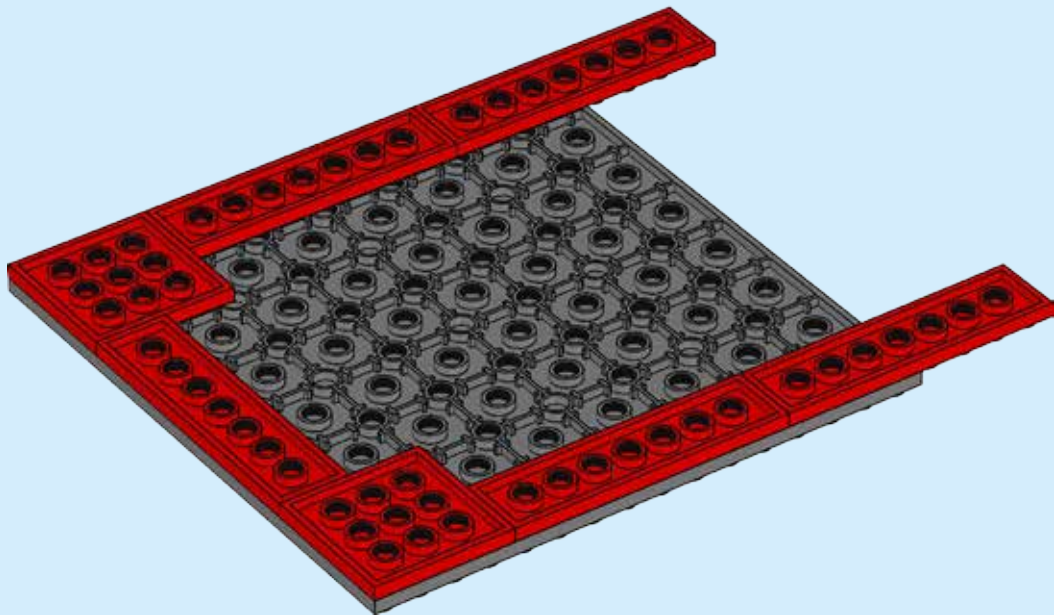


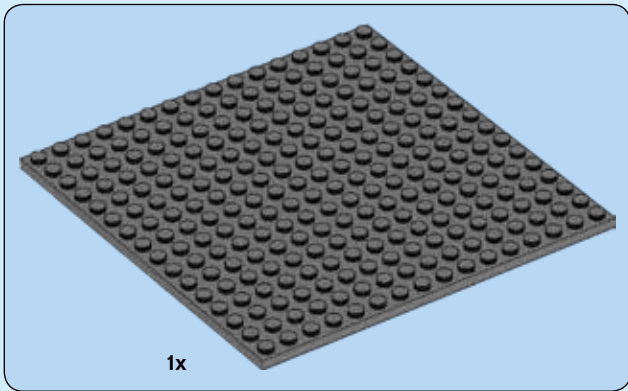
2



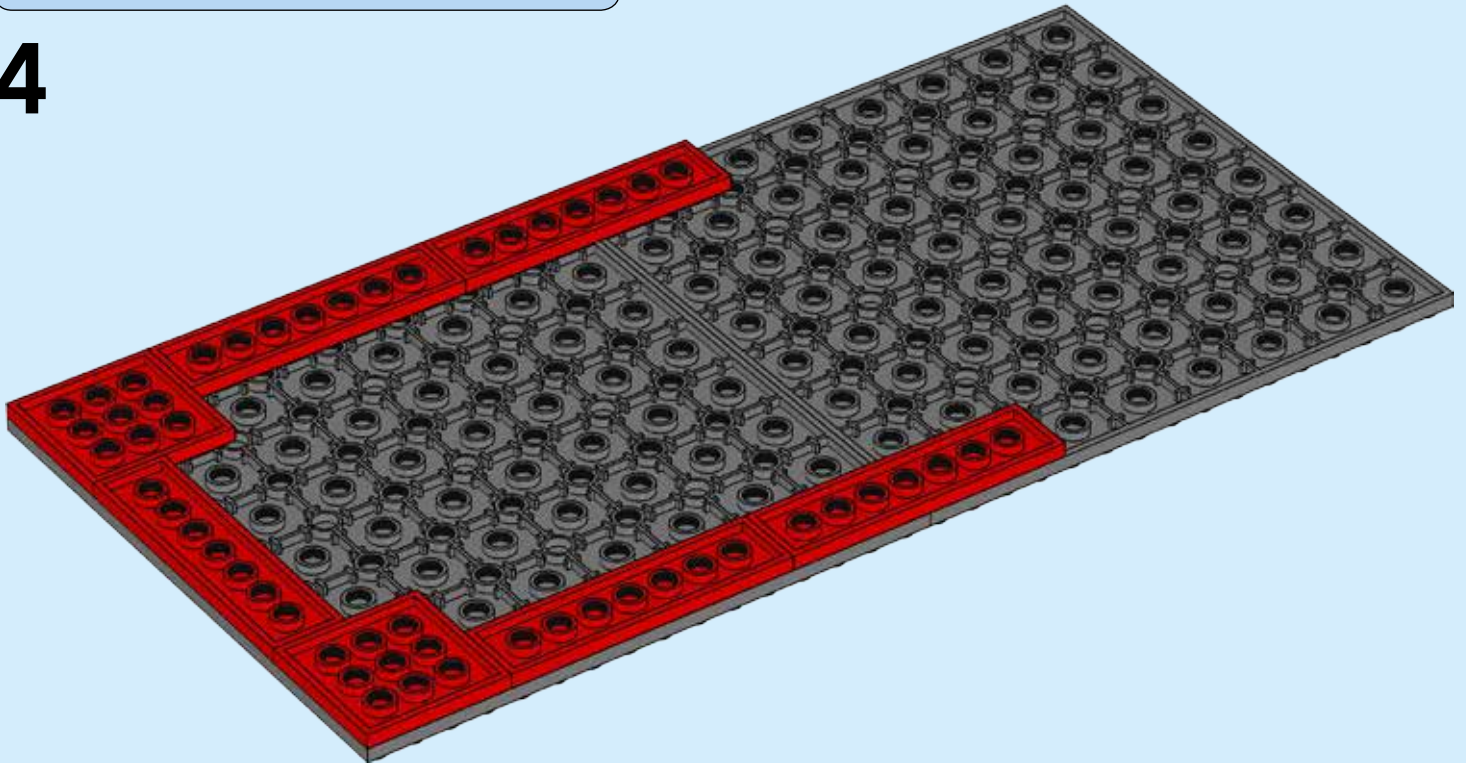


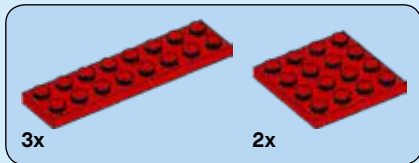
3



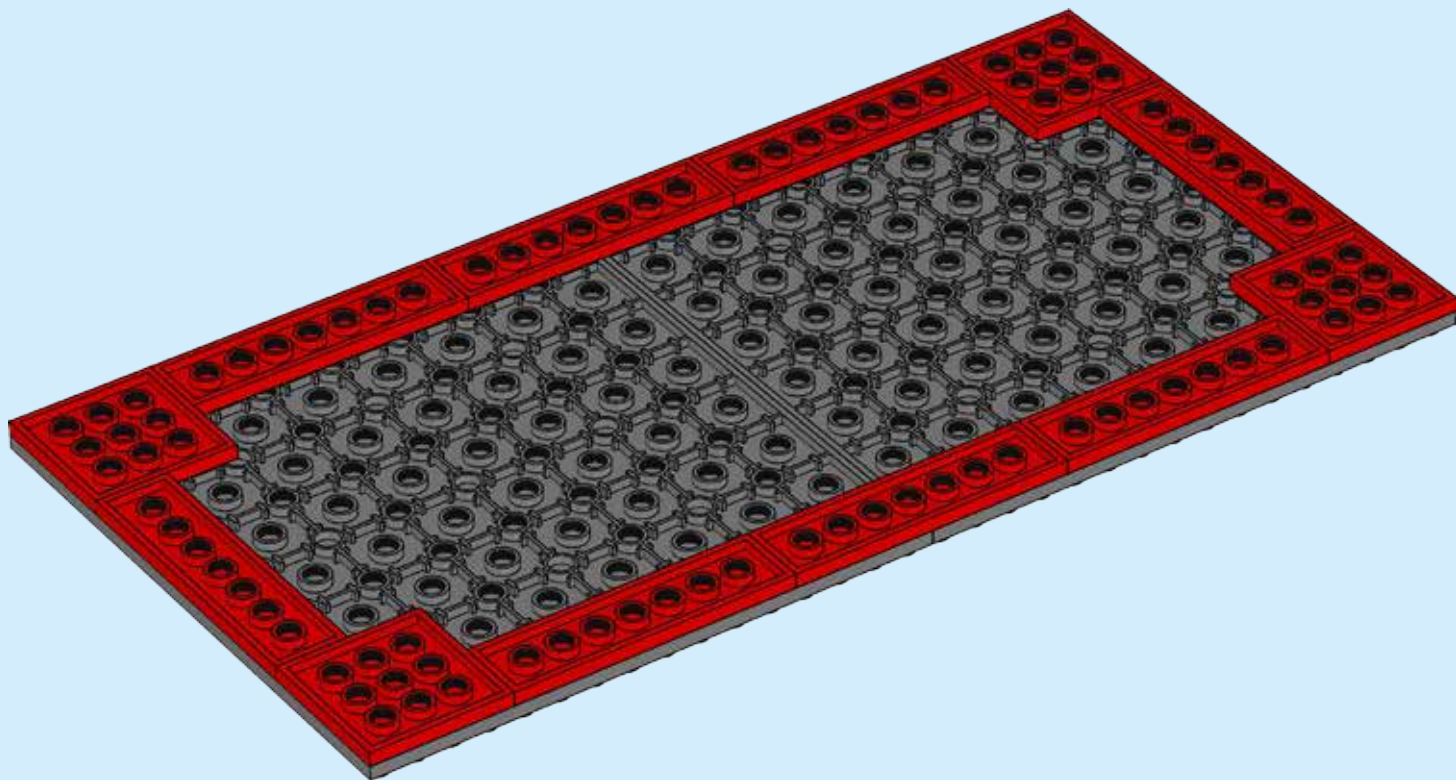


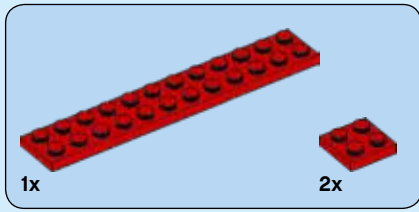
4



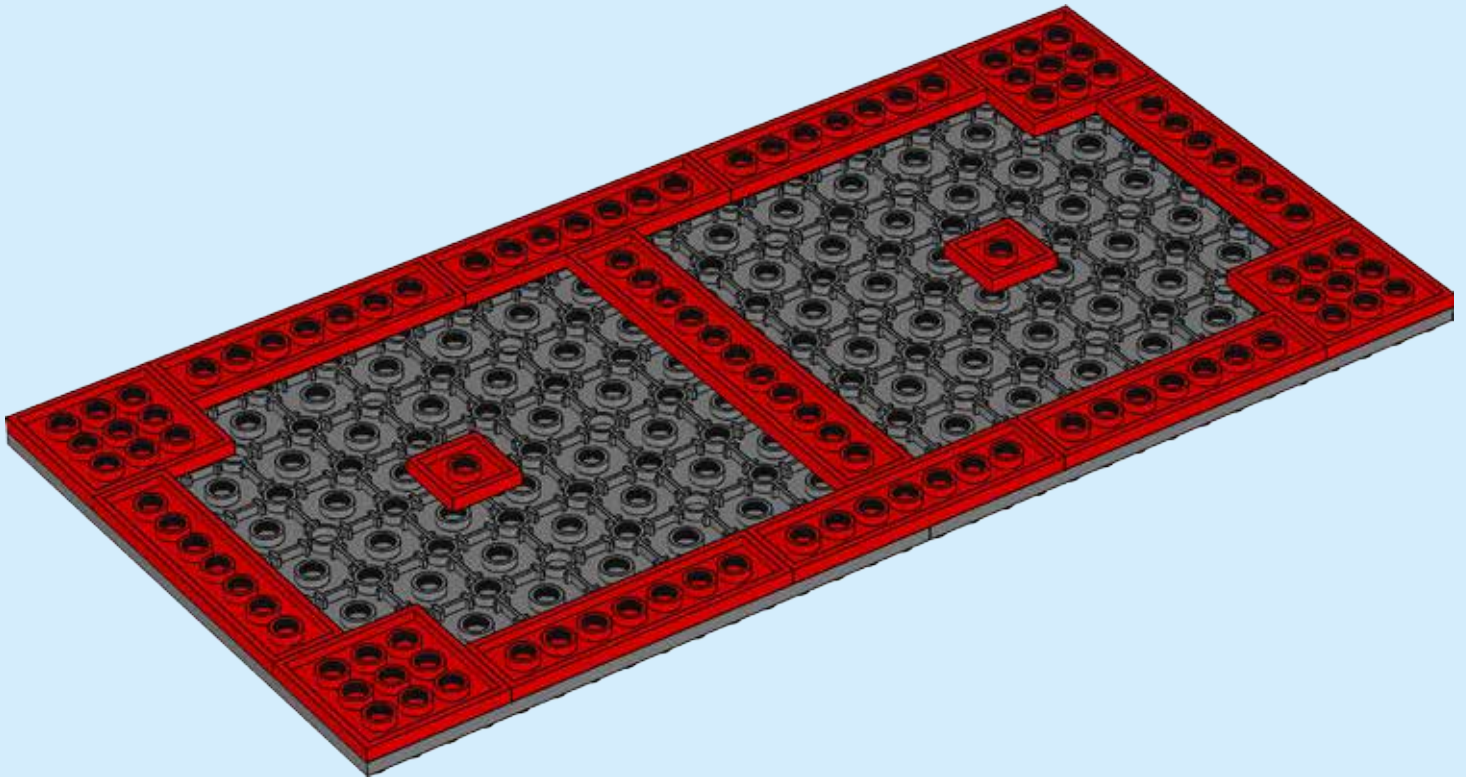


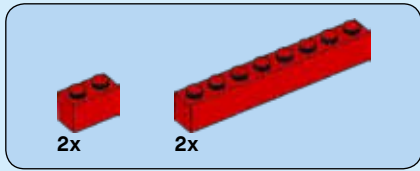
5



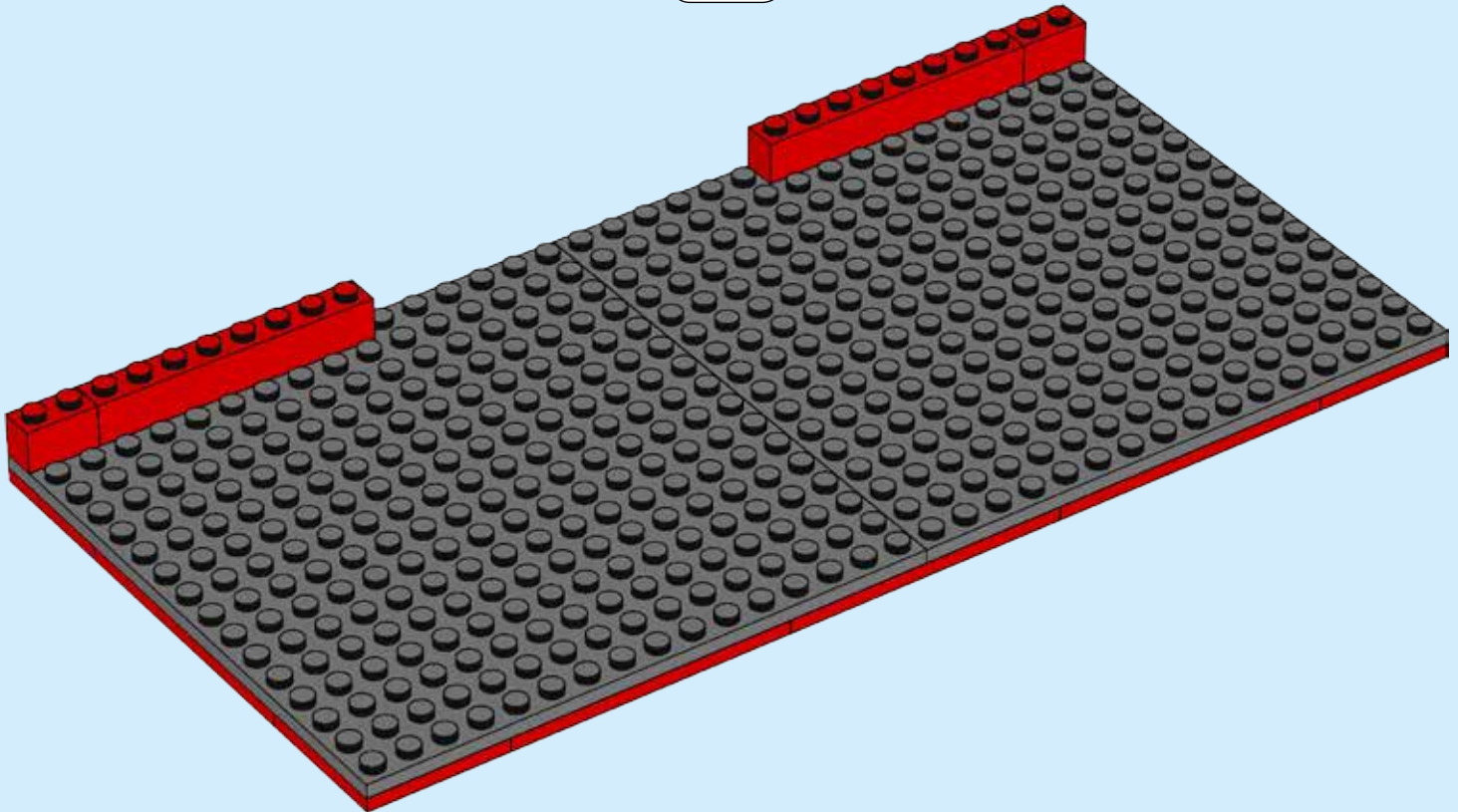
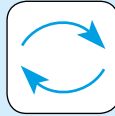


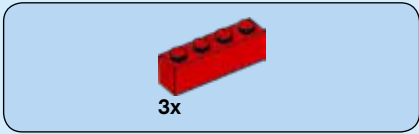
6



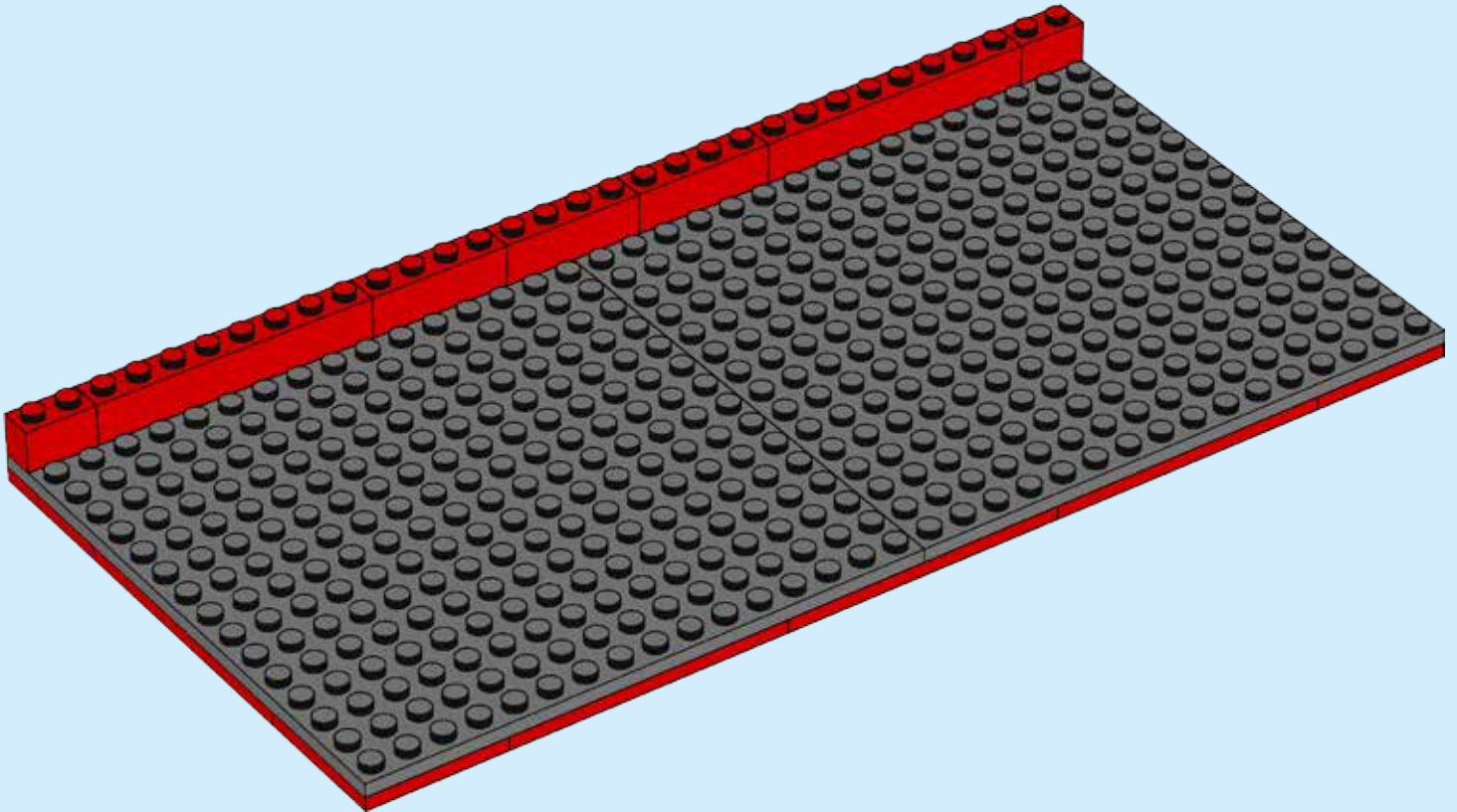


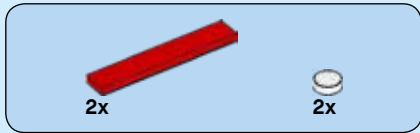
7



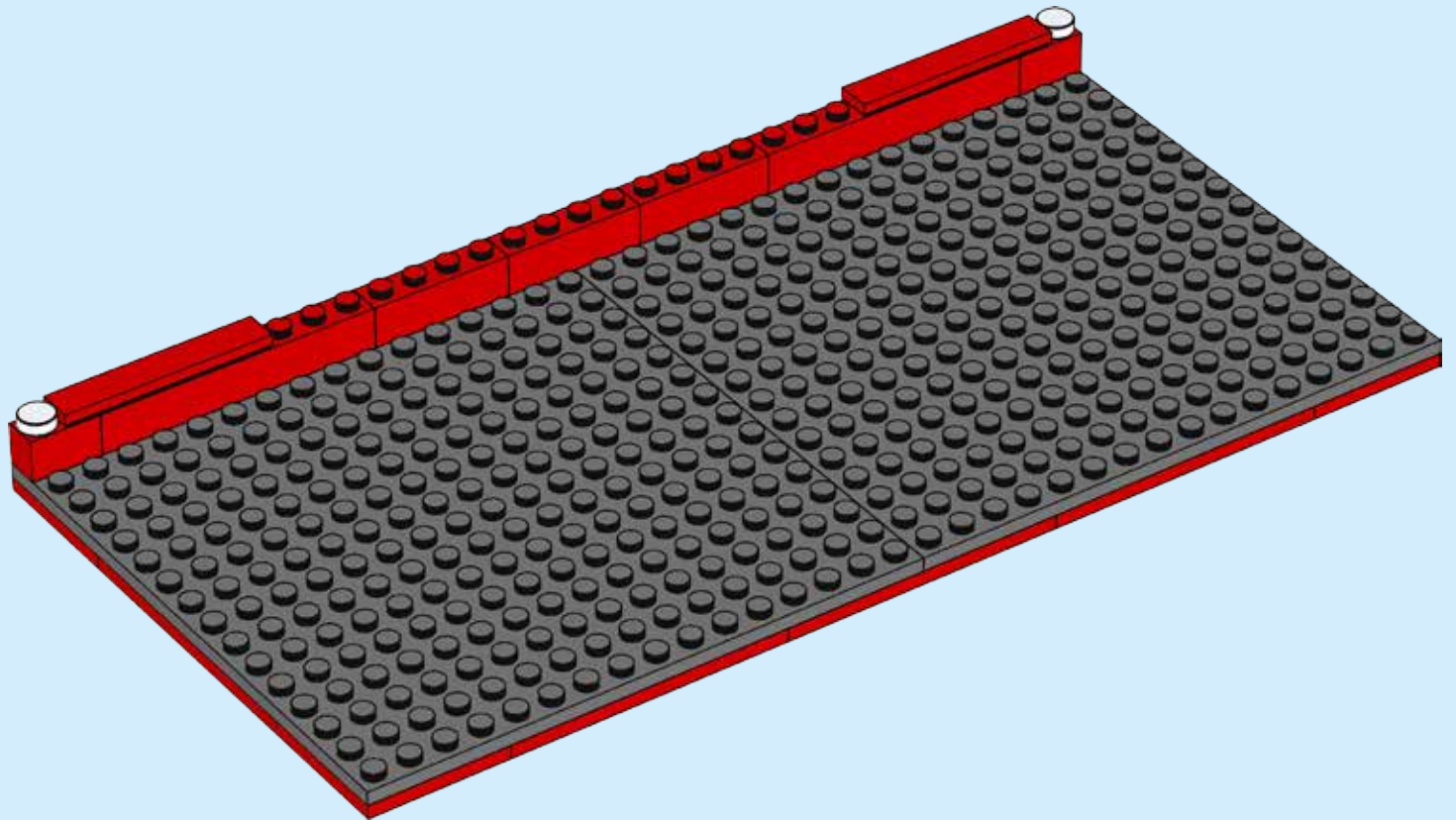


8





9



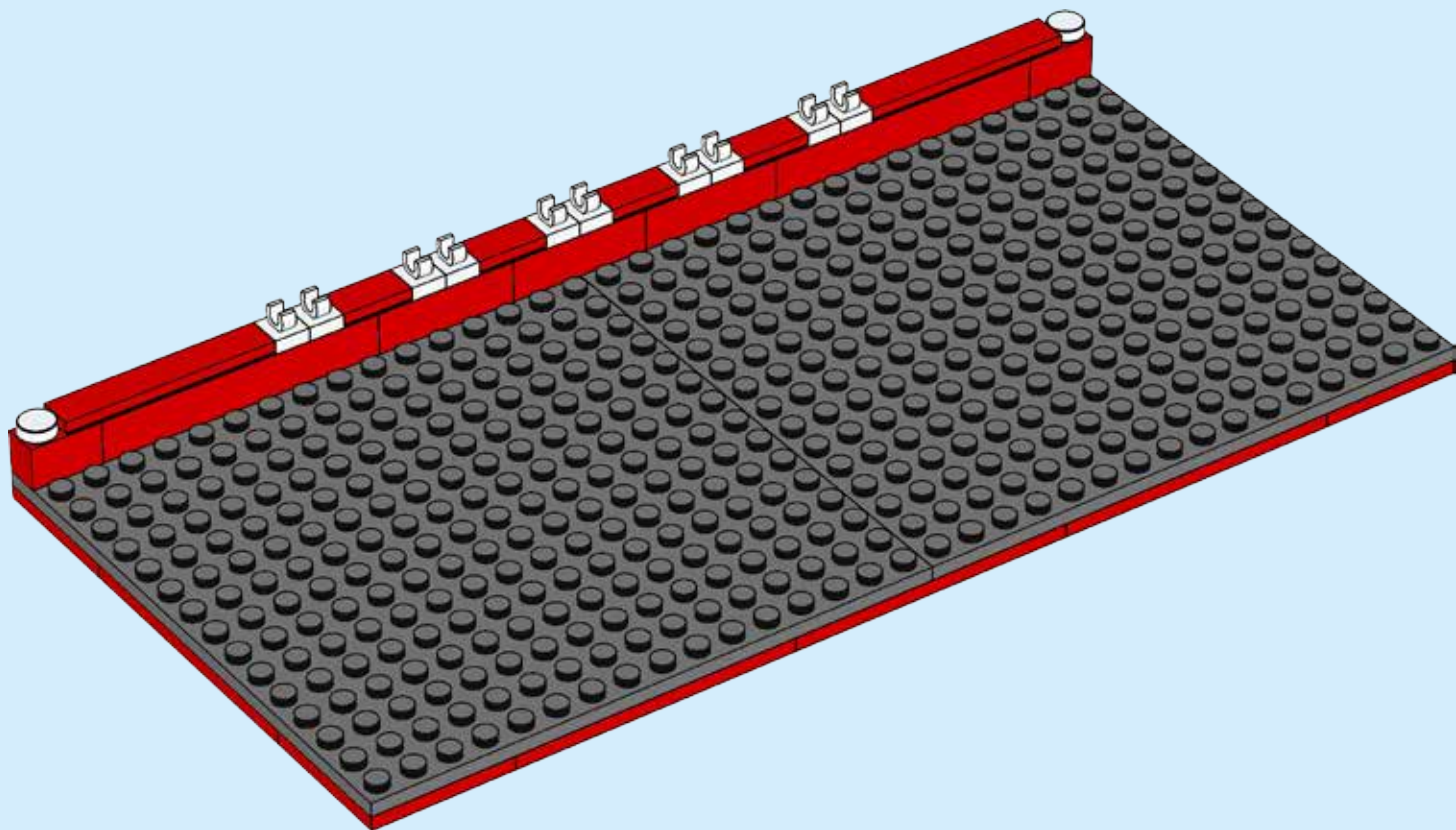


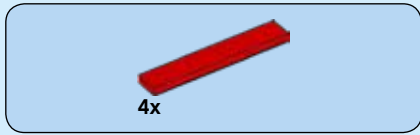
4x



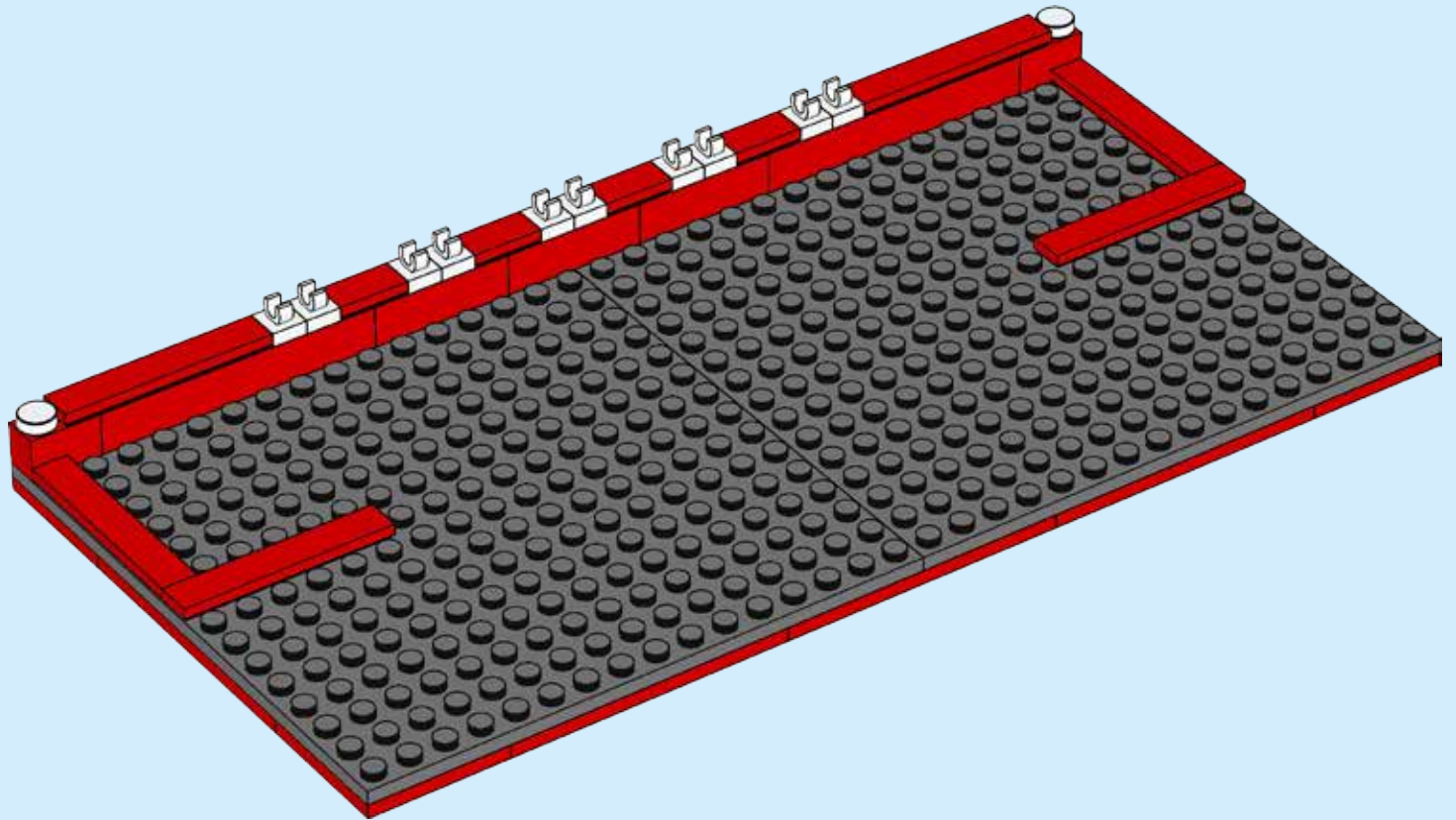
10x

10





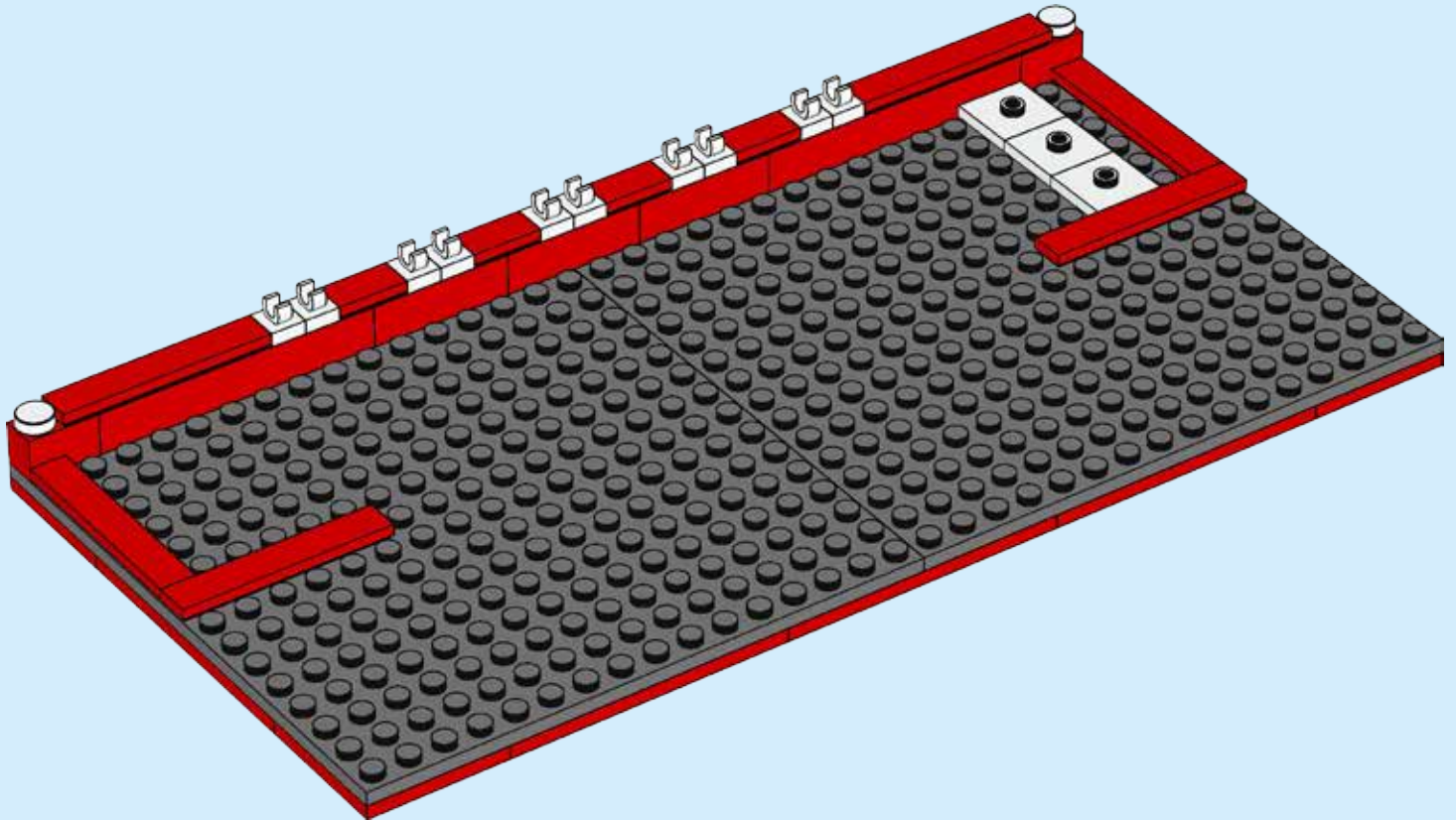
11





3x

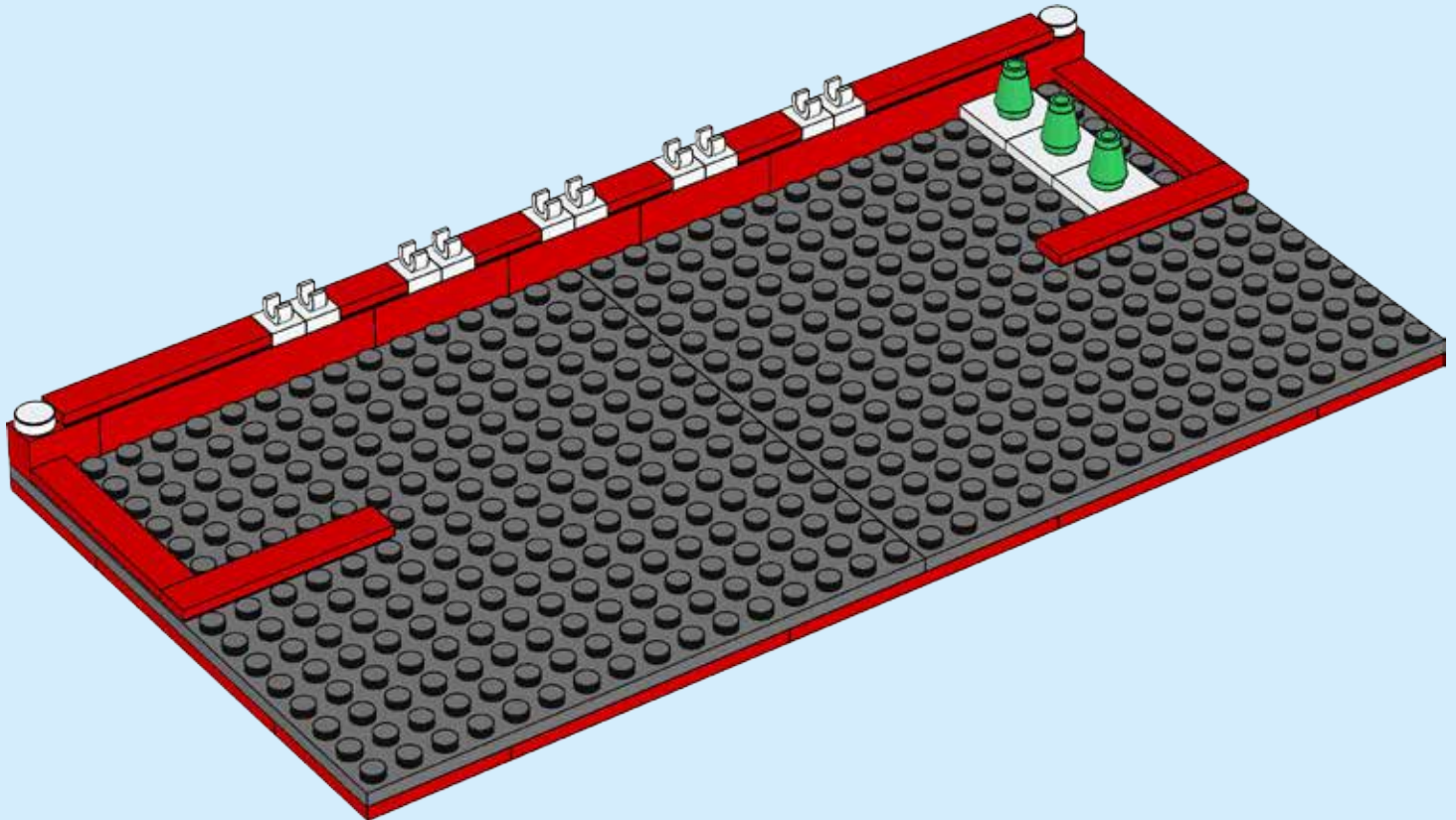
12





3x

13



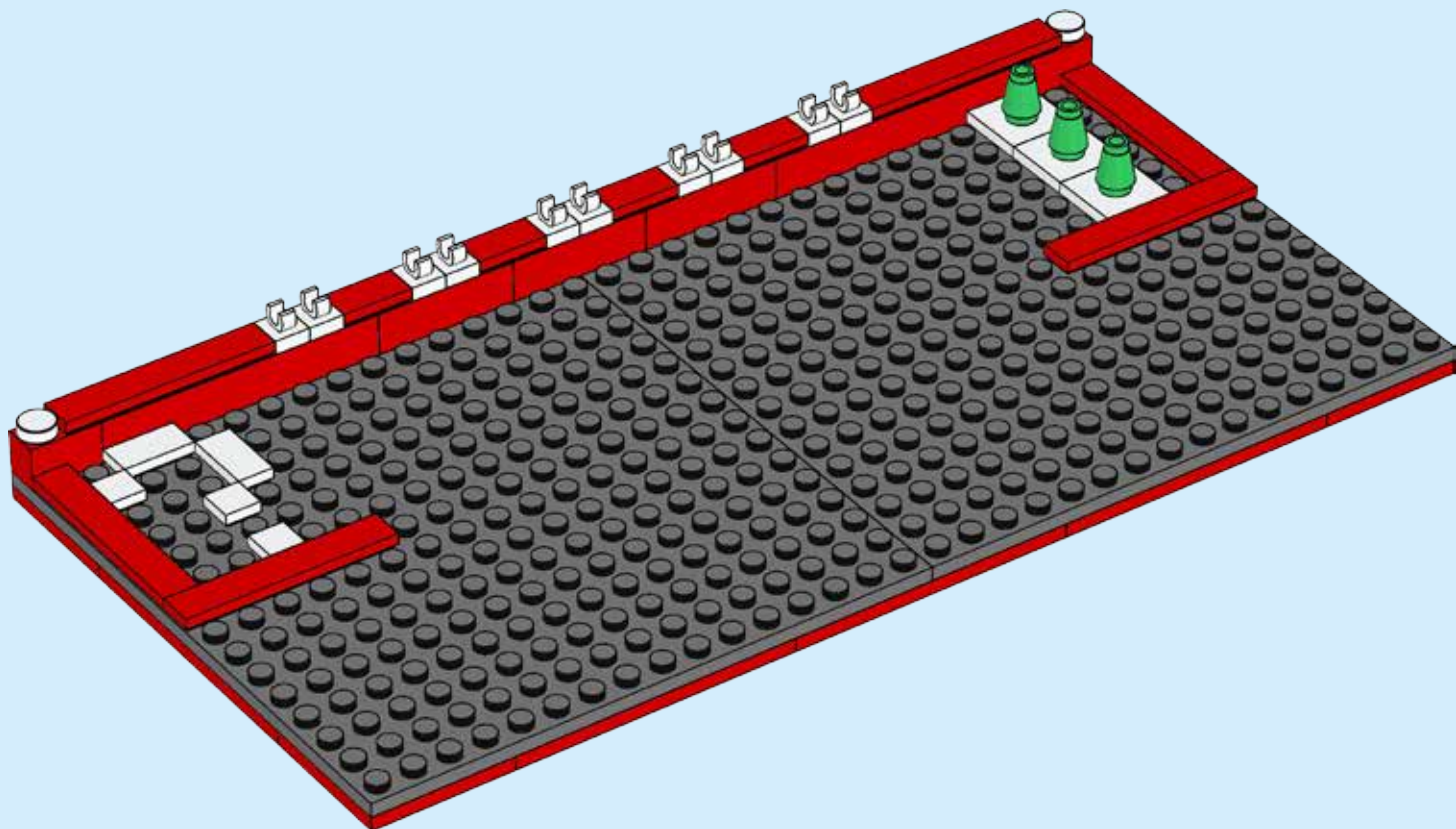


2x



3x

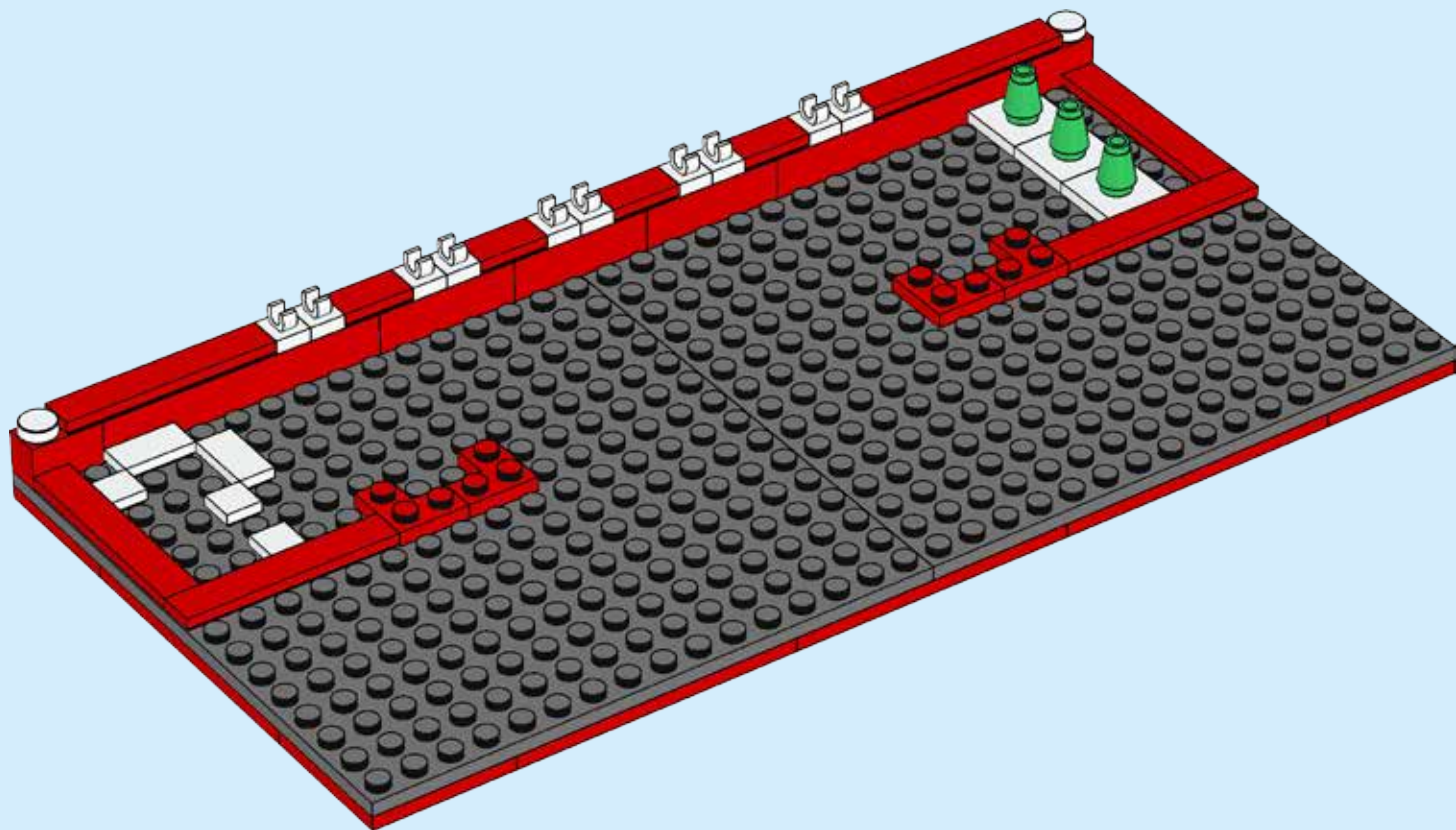
14





4x

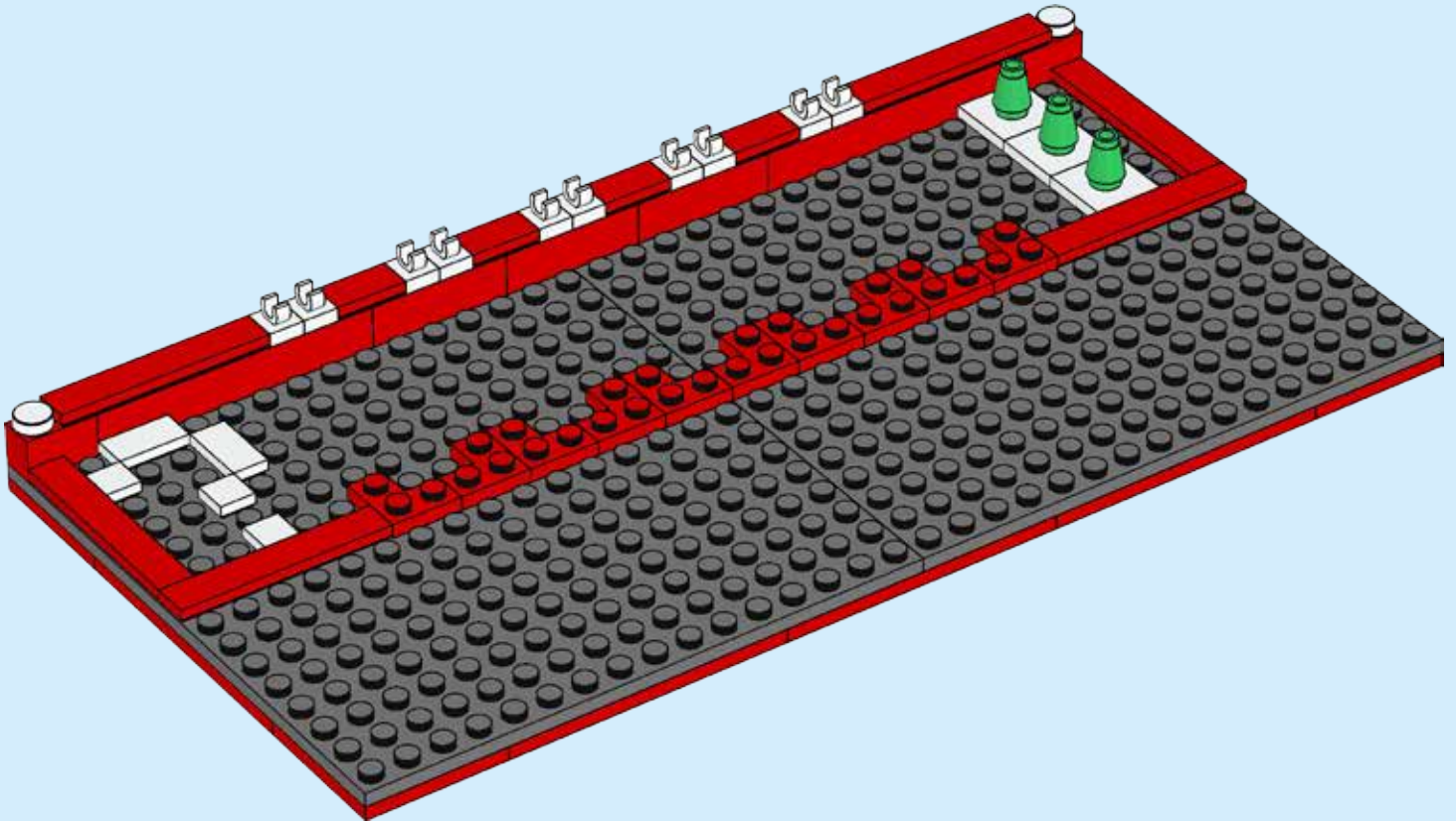
15





6x

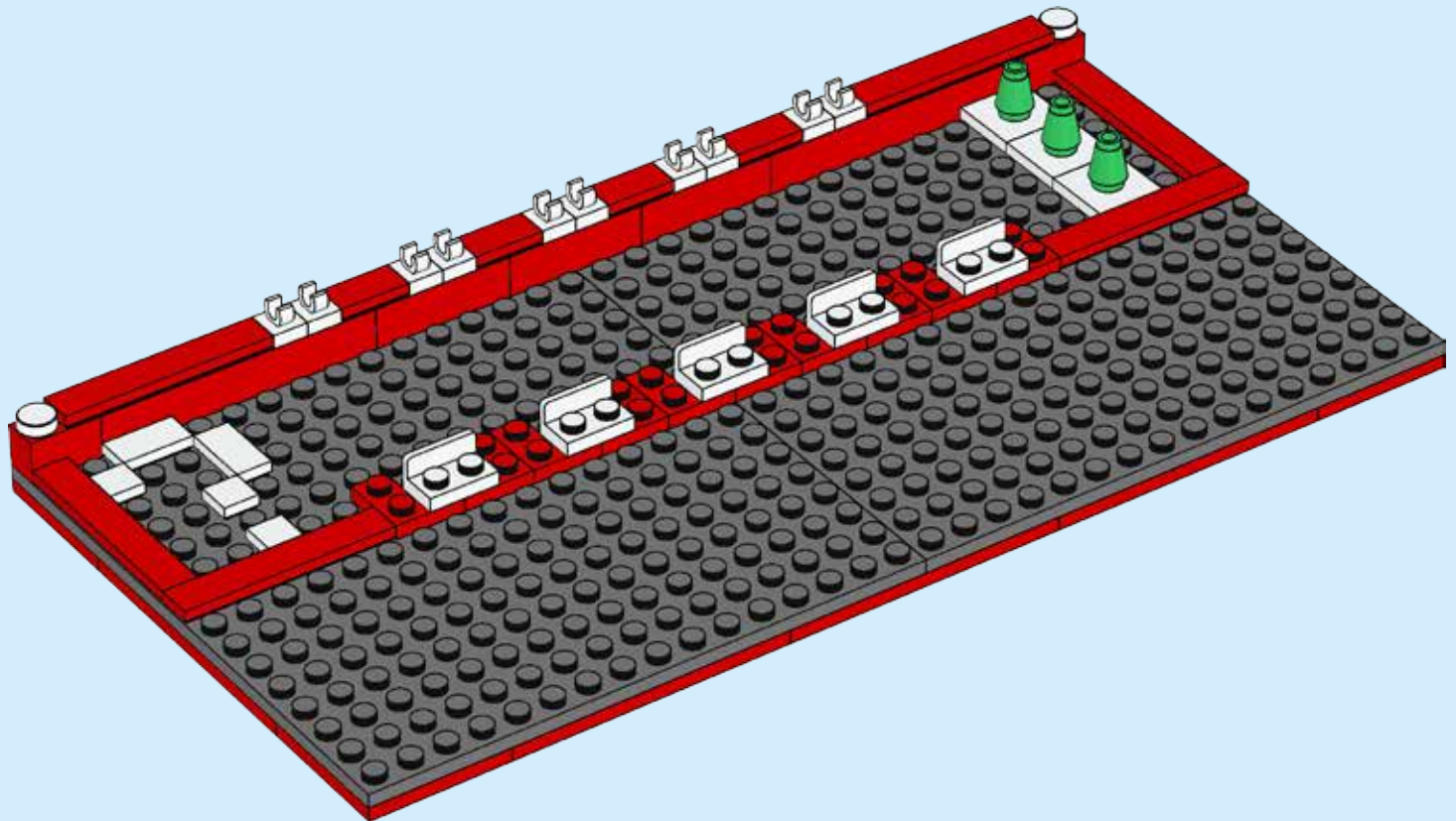
16





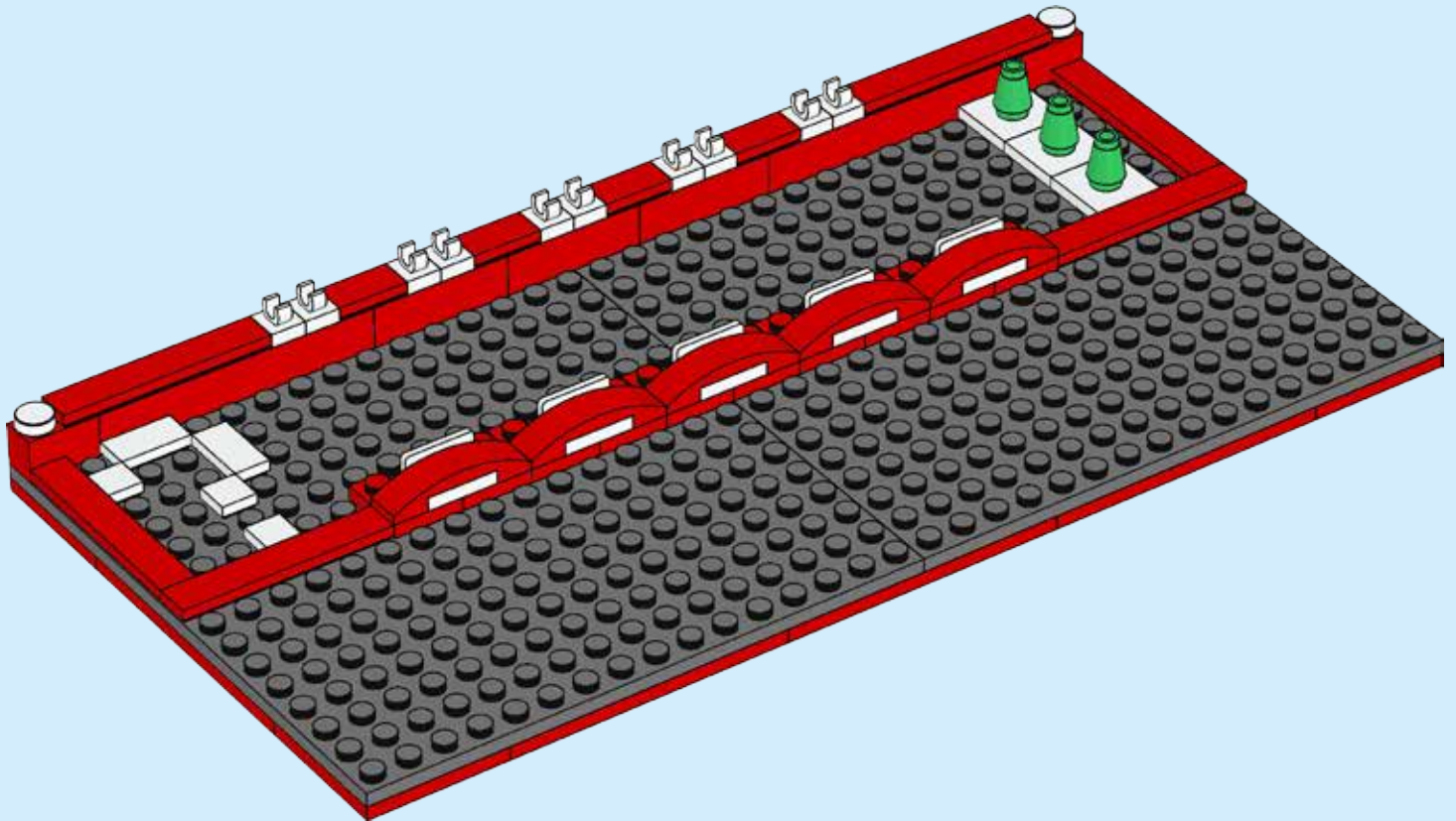
5x

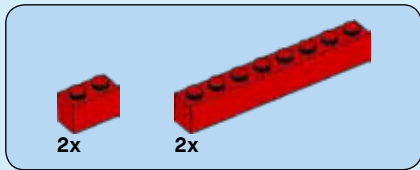
17



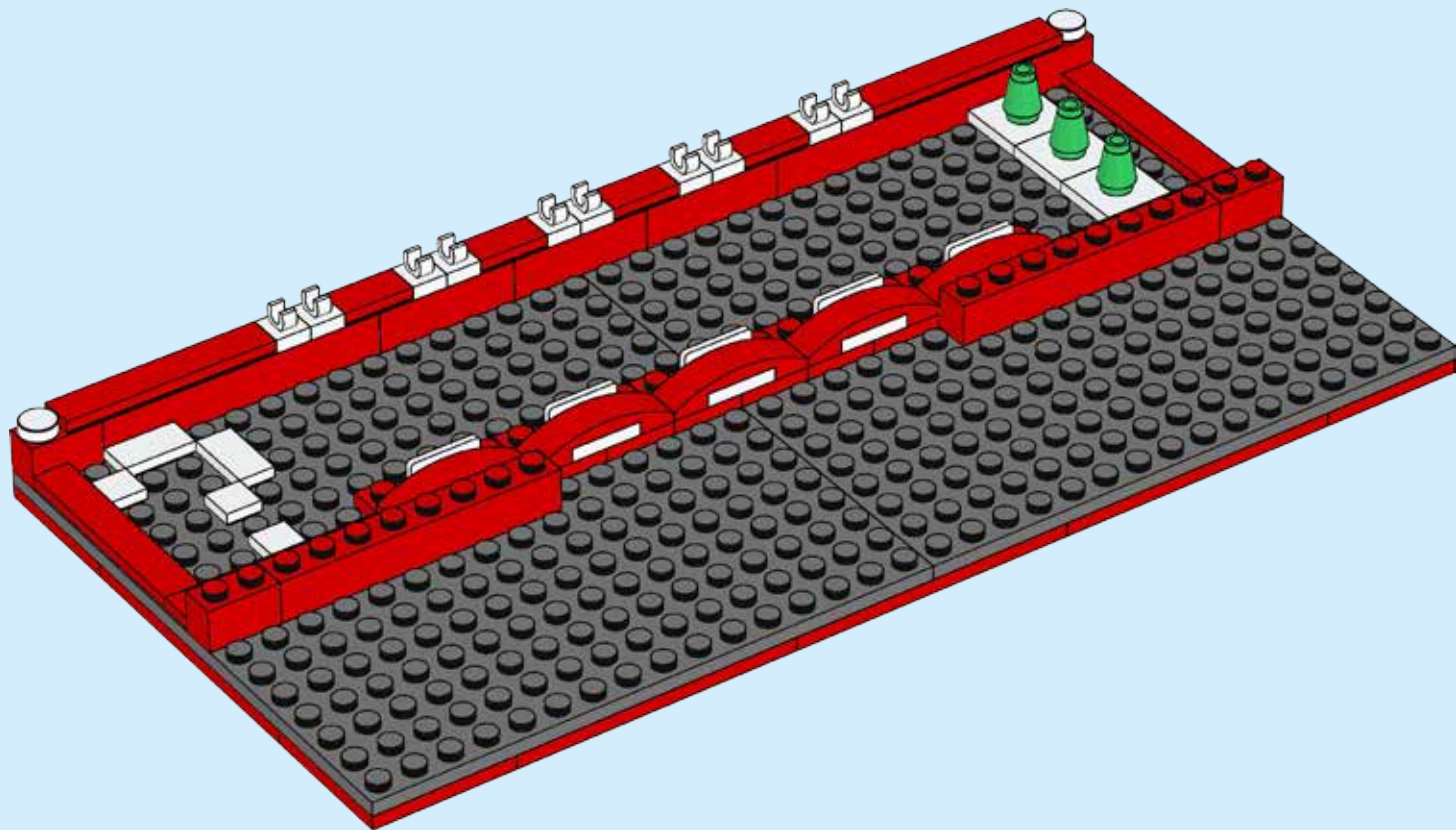


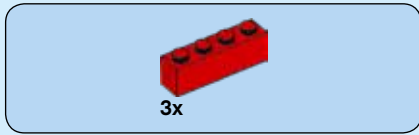
18



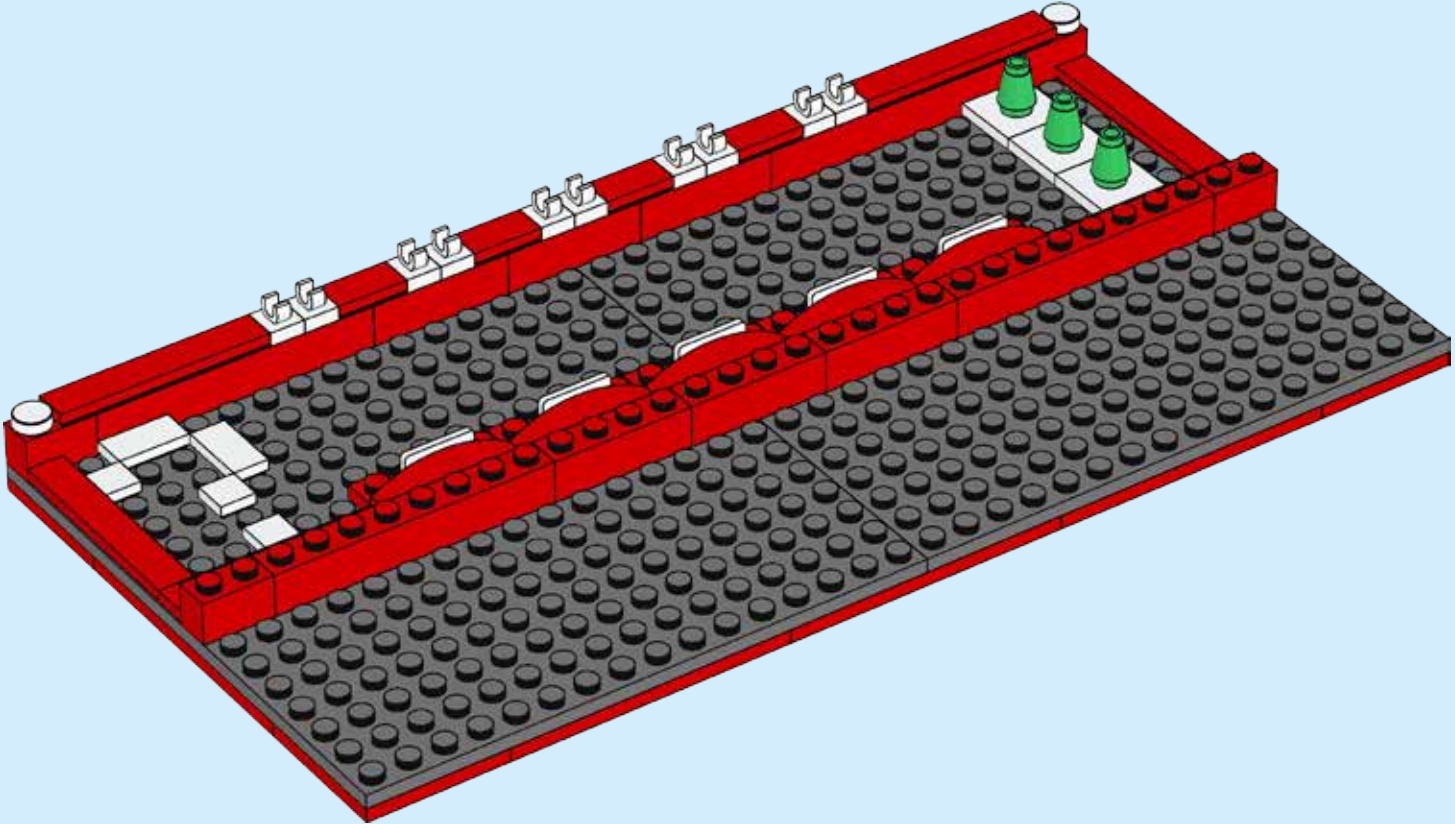


19





20



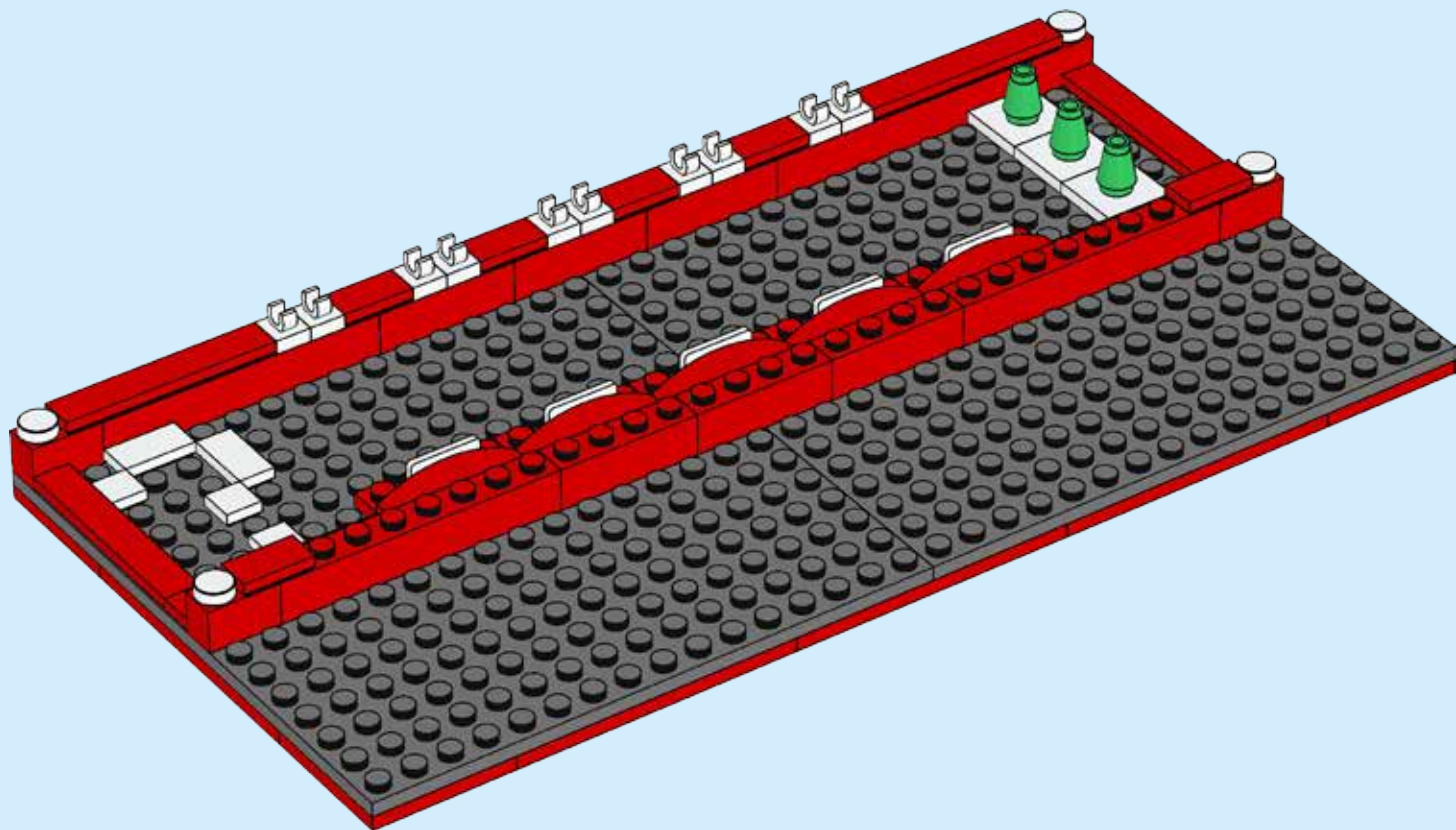


2x



2x

21



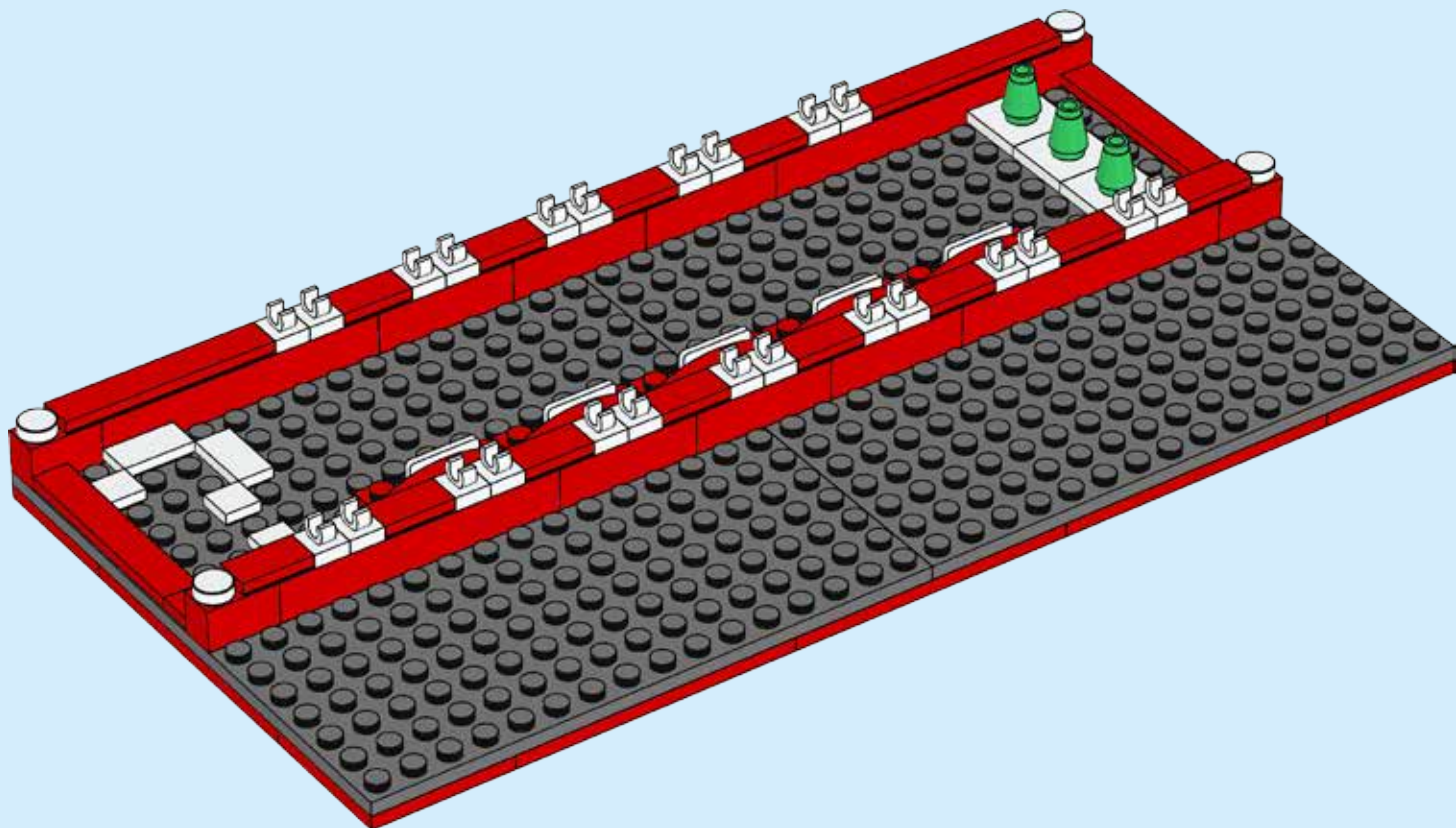


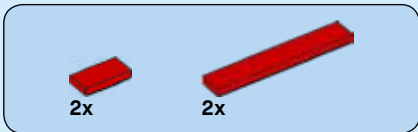
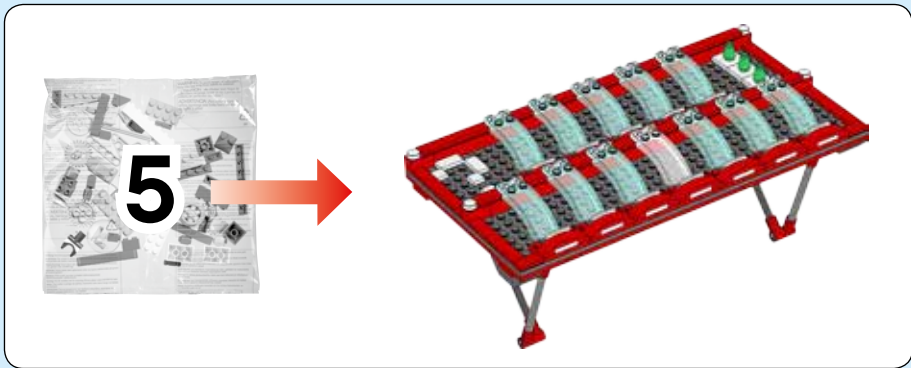
6x



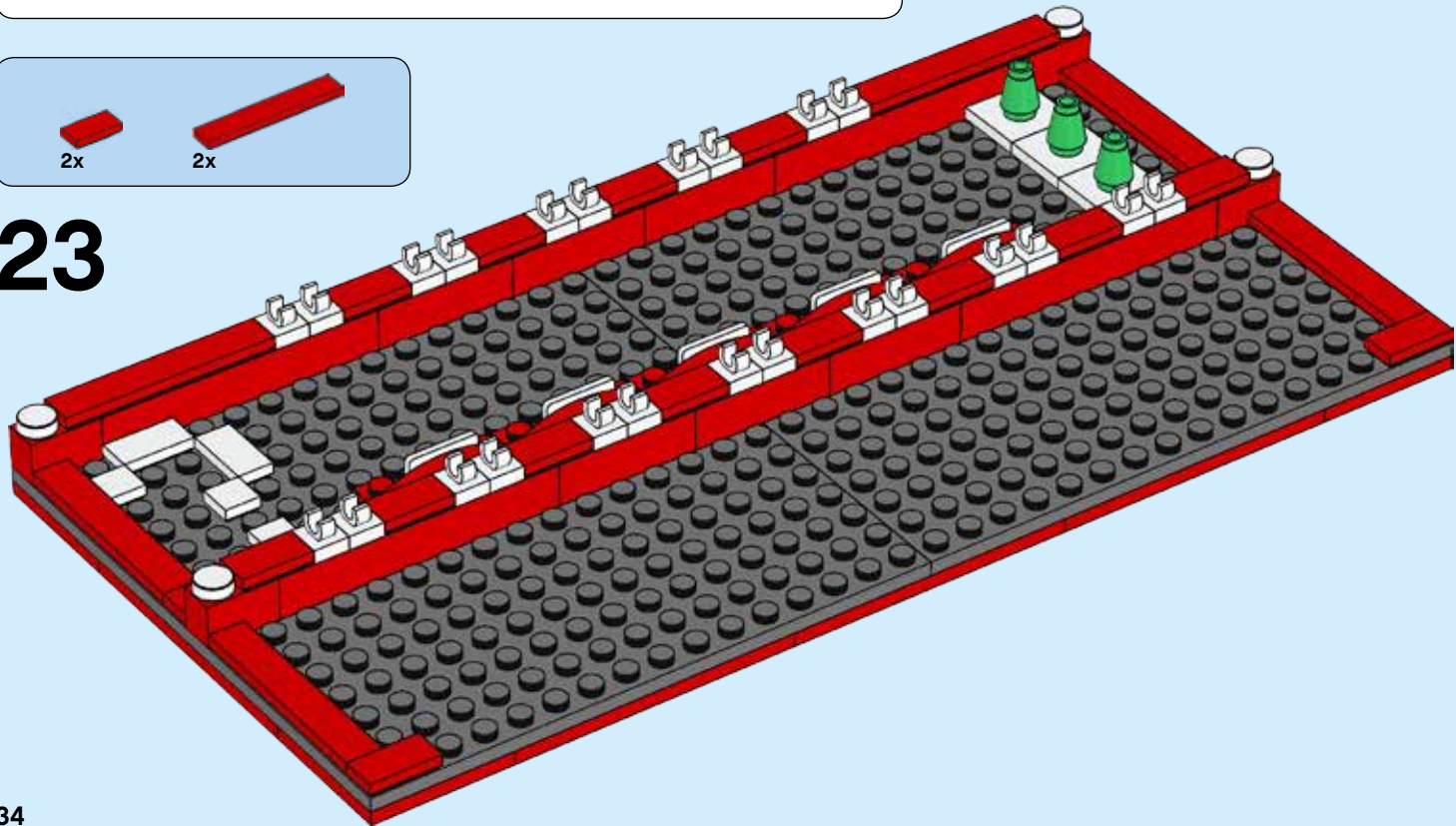
14x

22





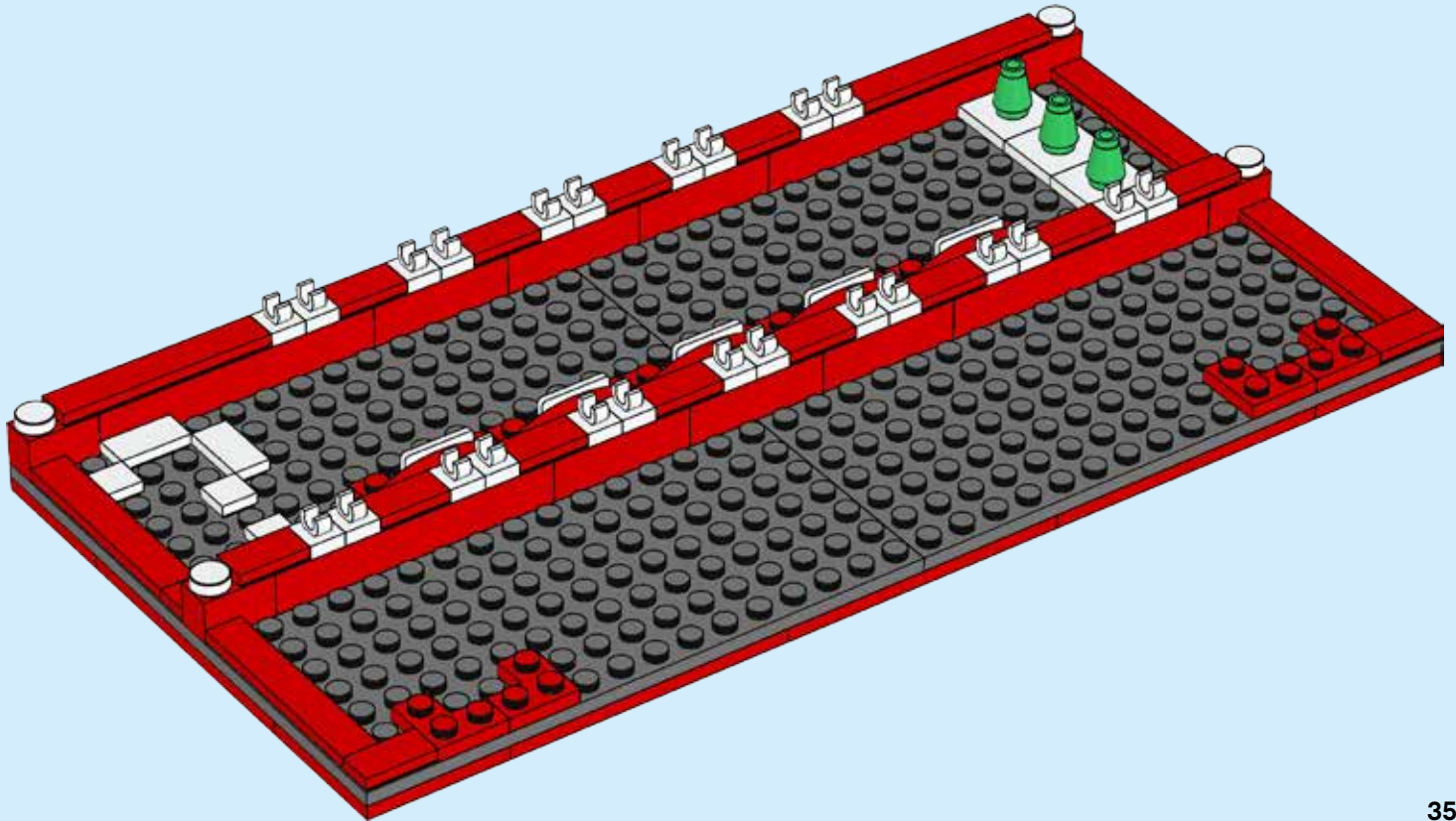
23





4x

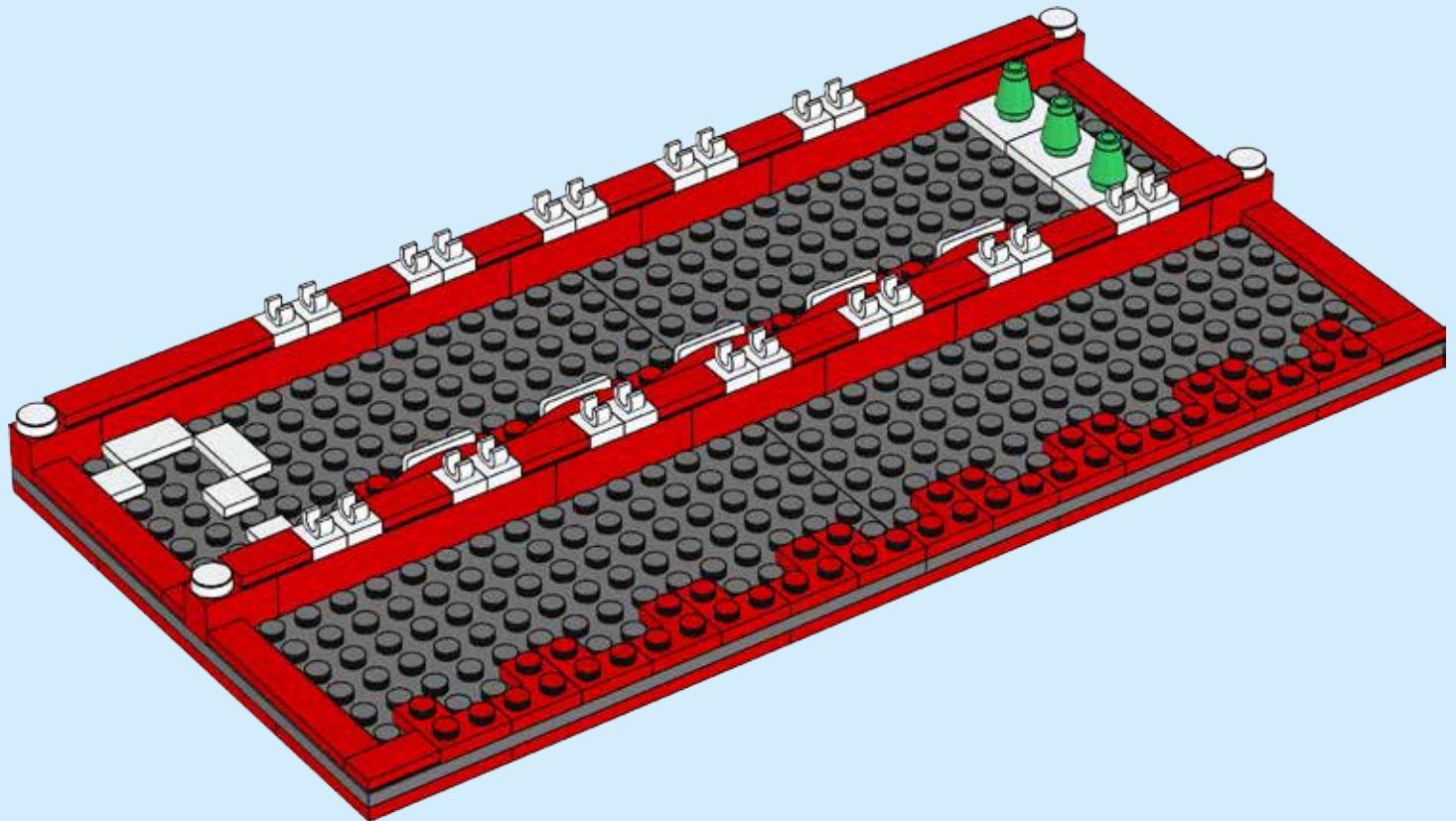
24





10x

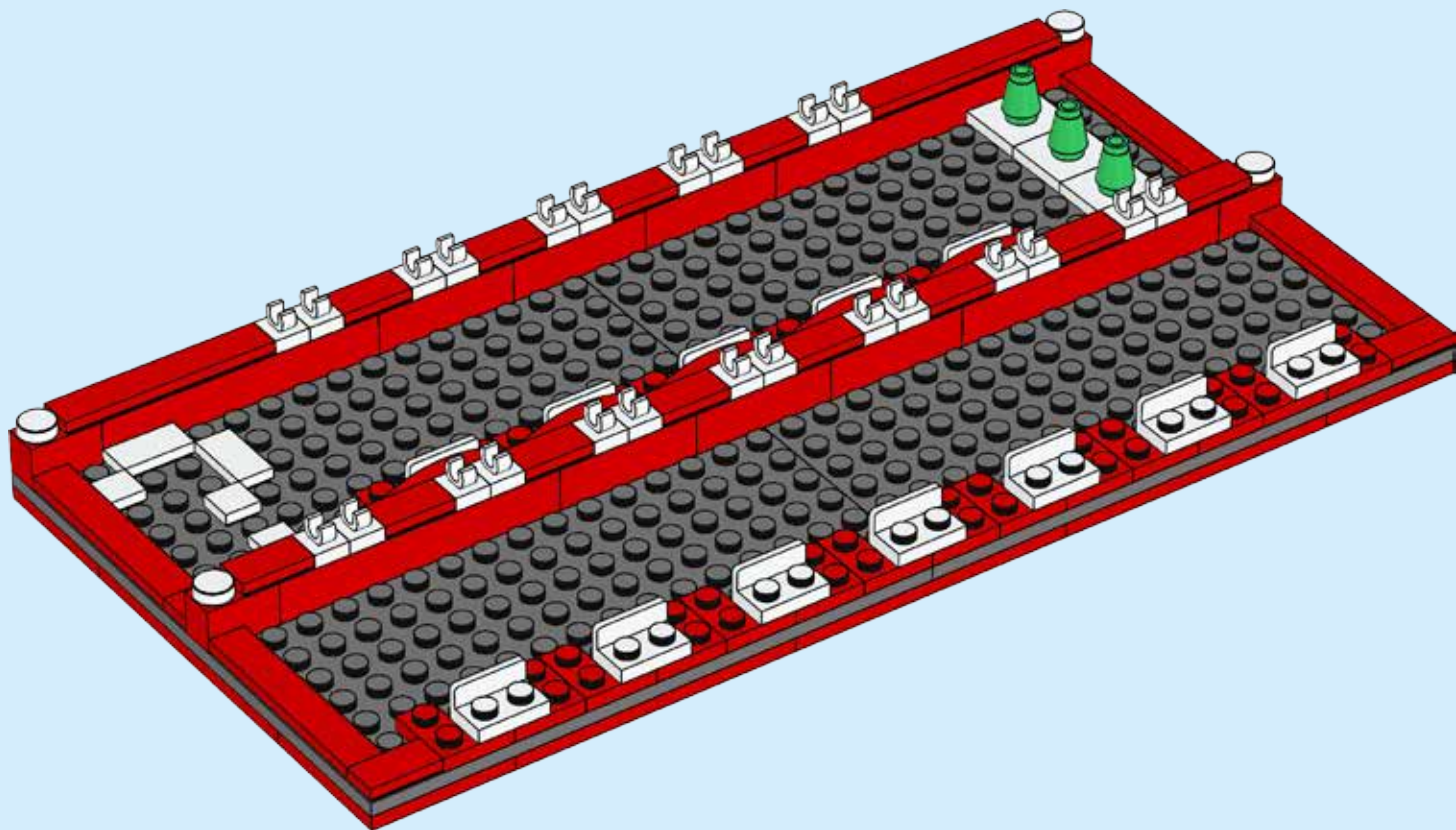
25





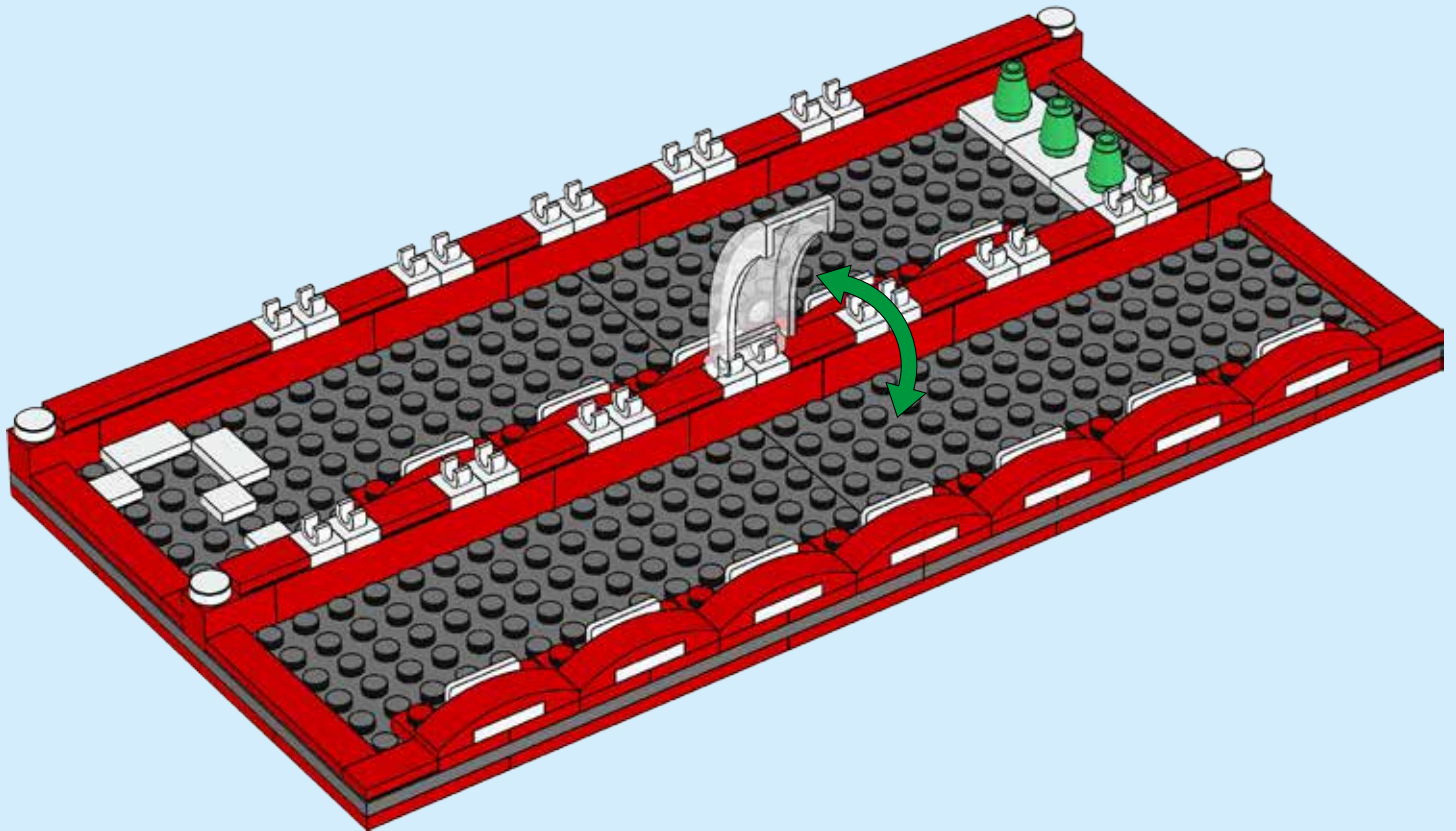
7x

26





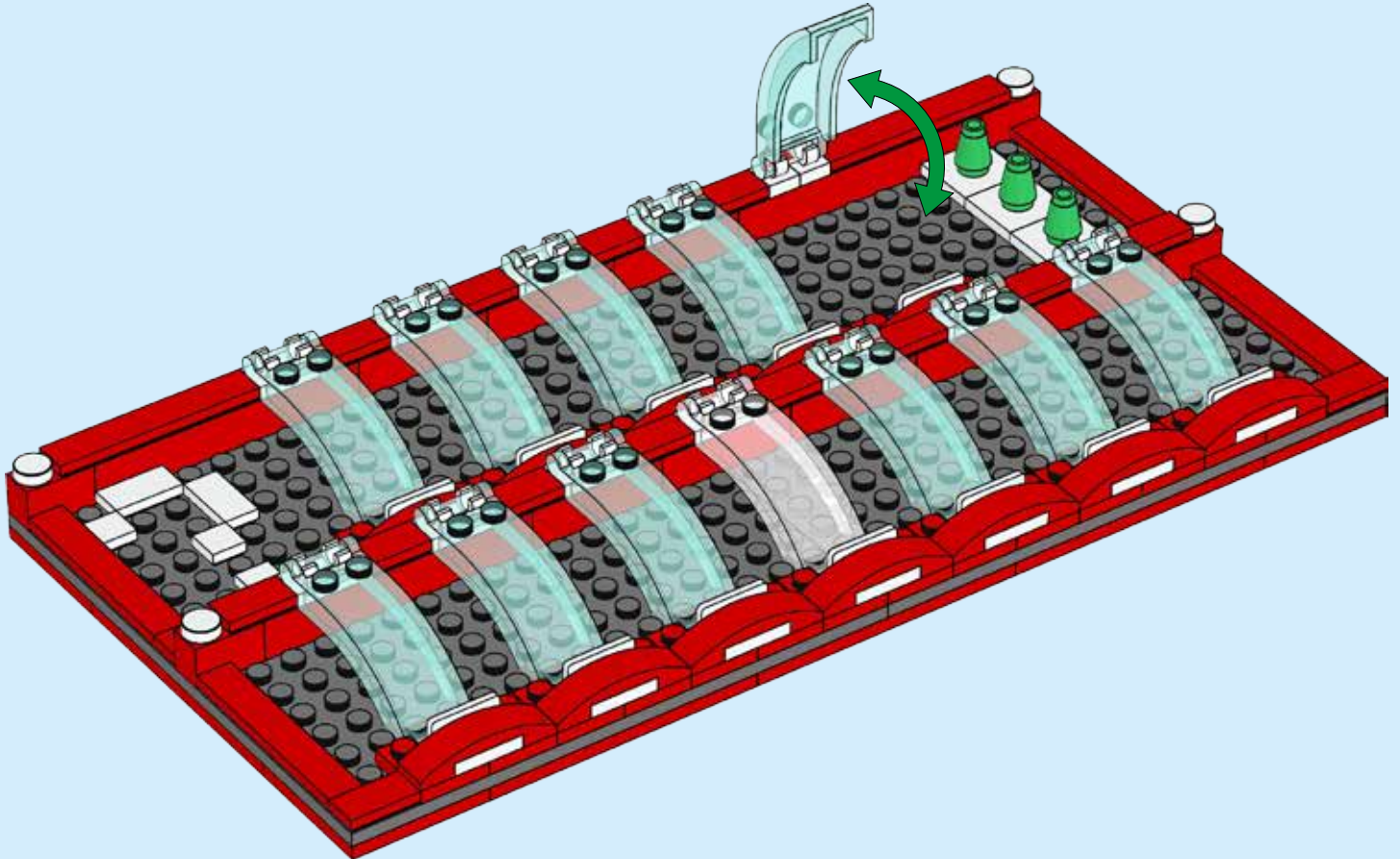
27

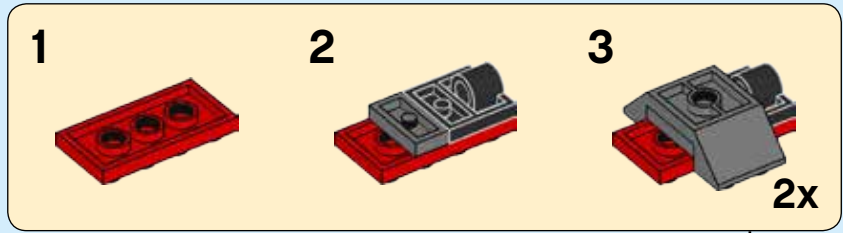
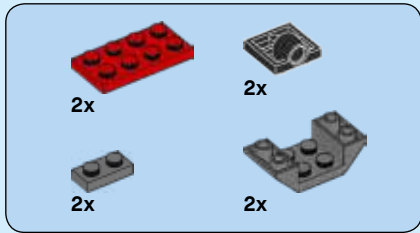




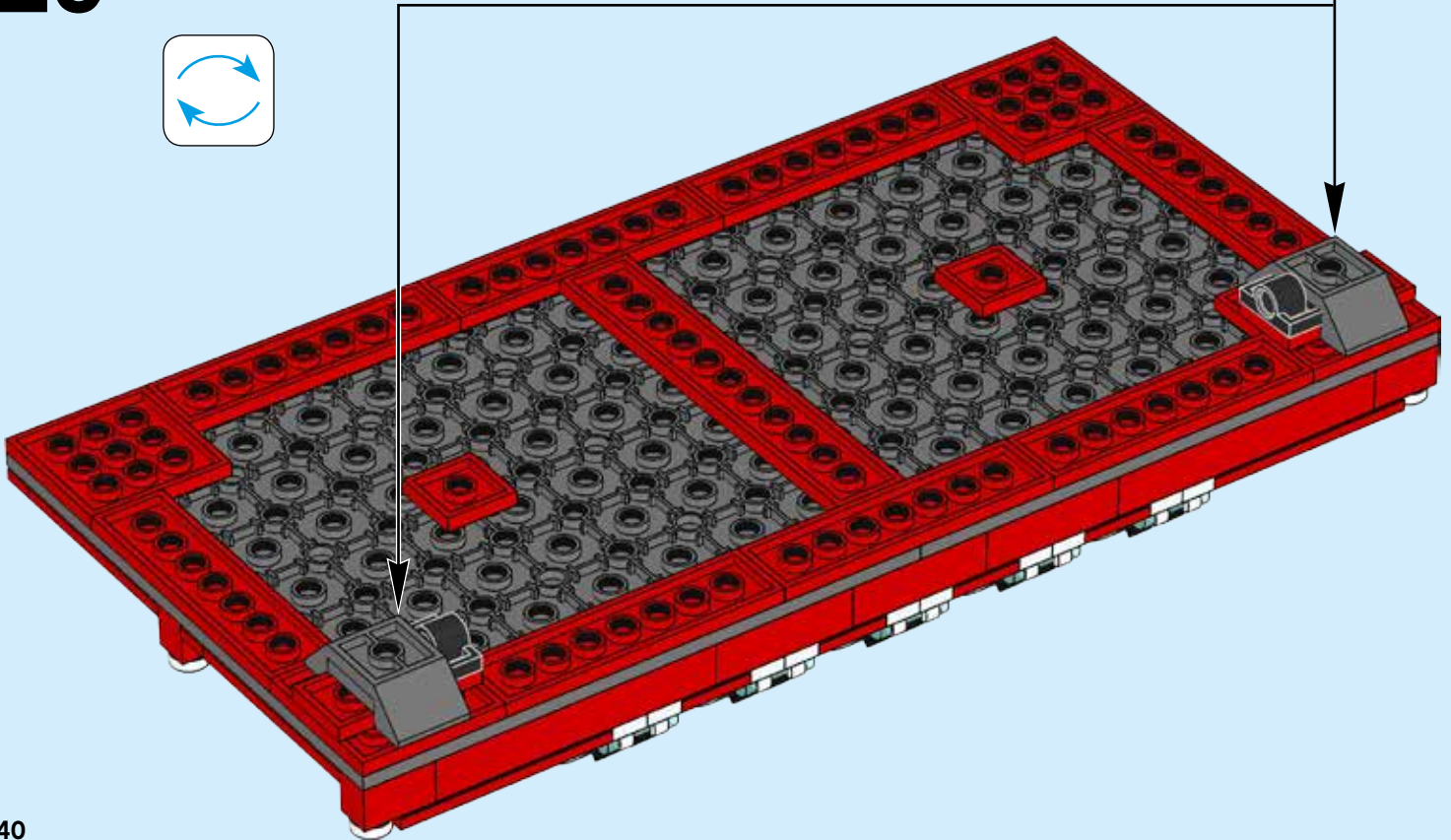
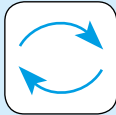
11x

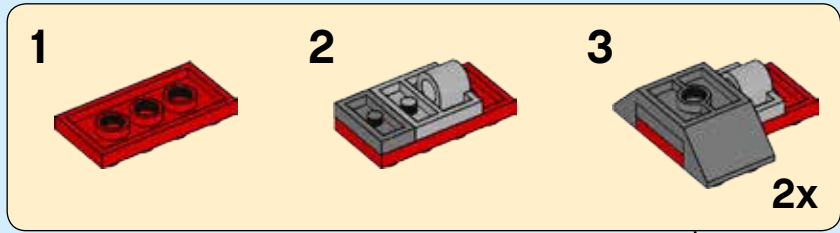
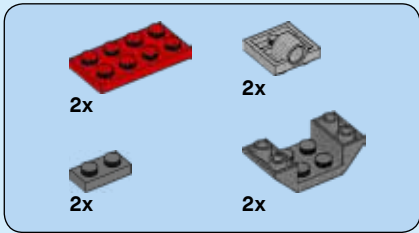
28



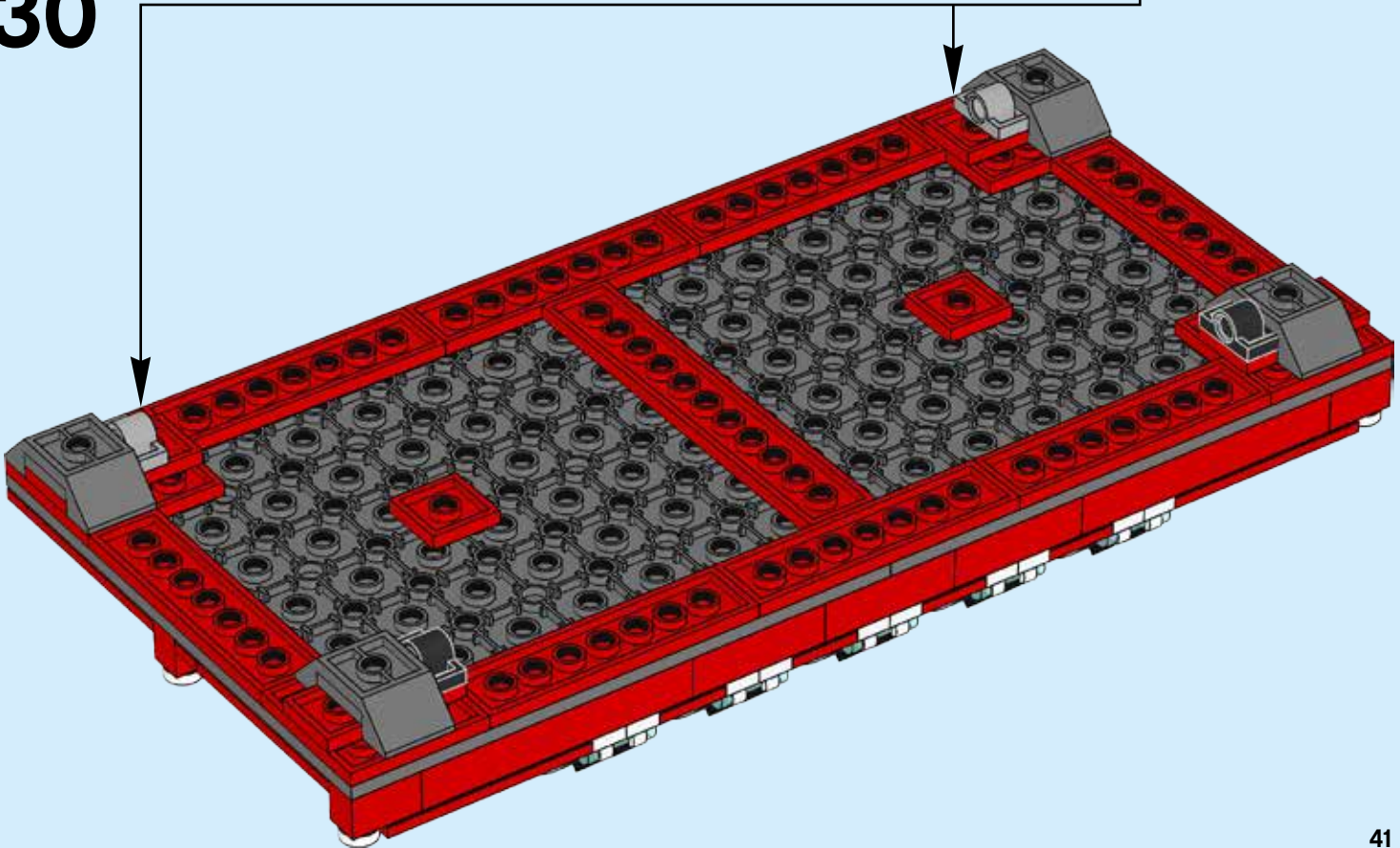


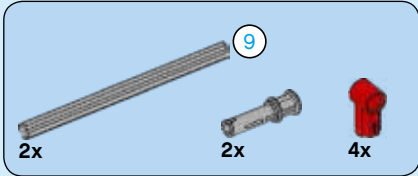
29





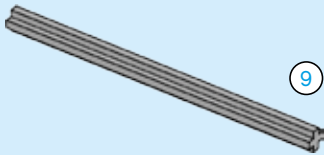
30



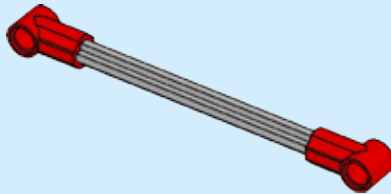


31

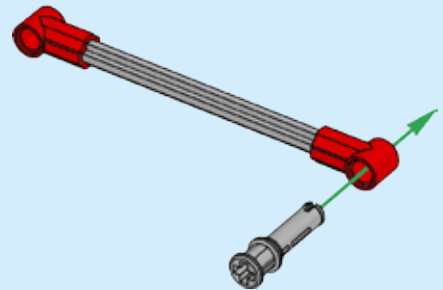
1

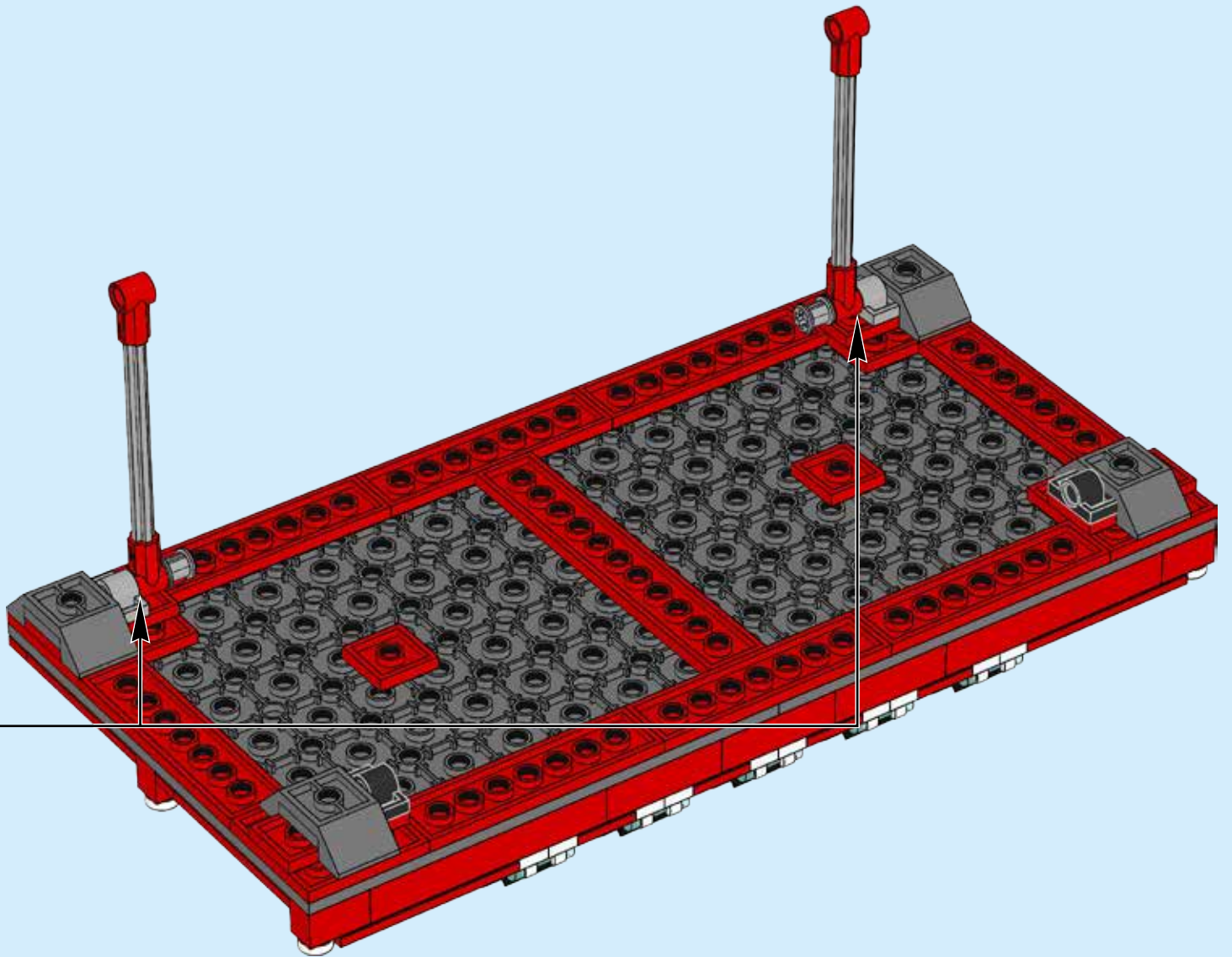


2



3

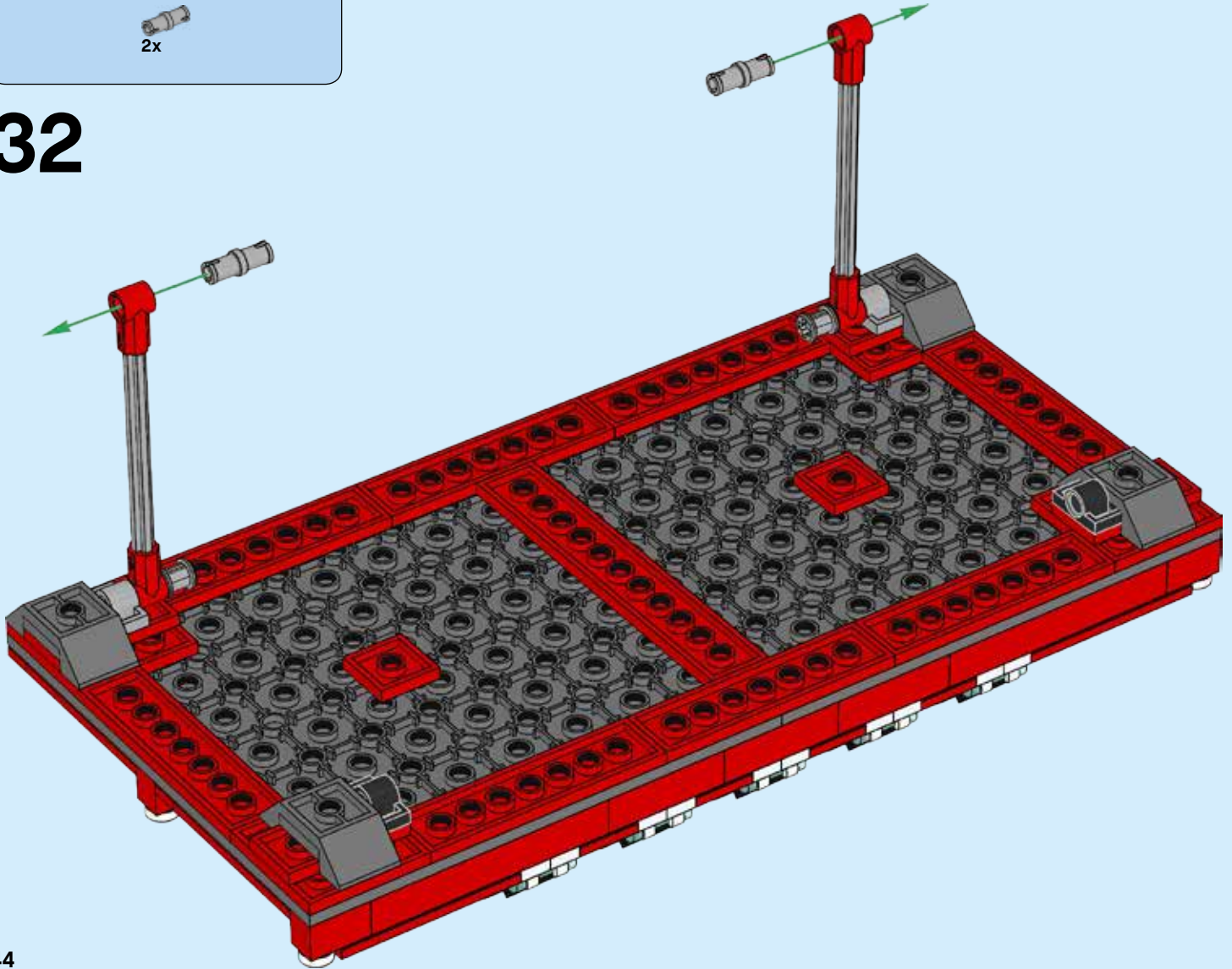


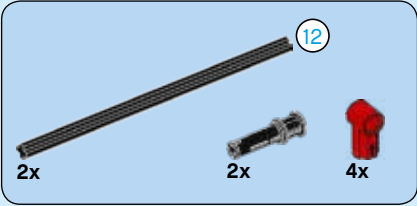
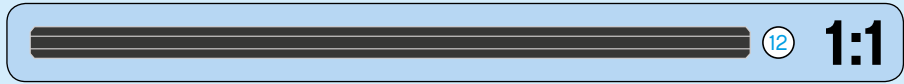
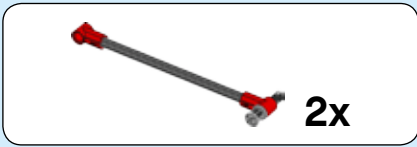




2x

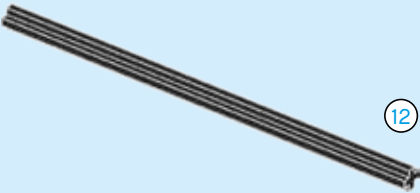
32



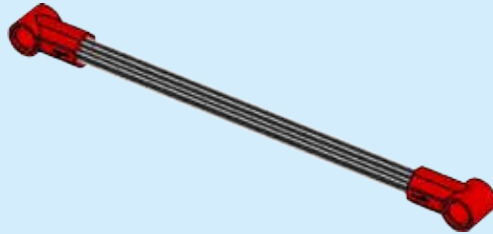


33

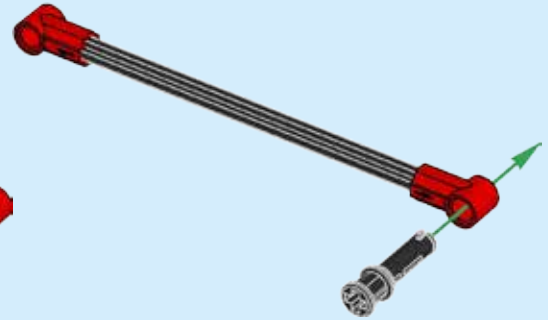
1



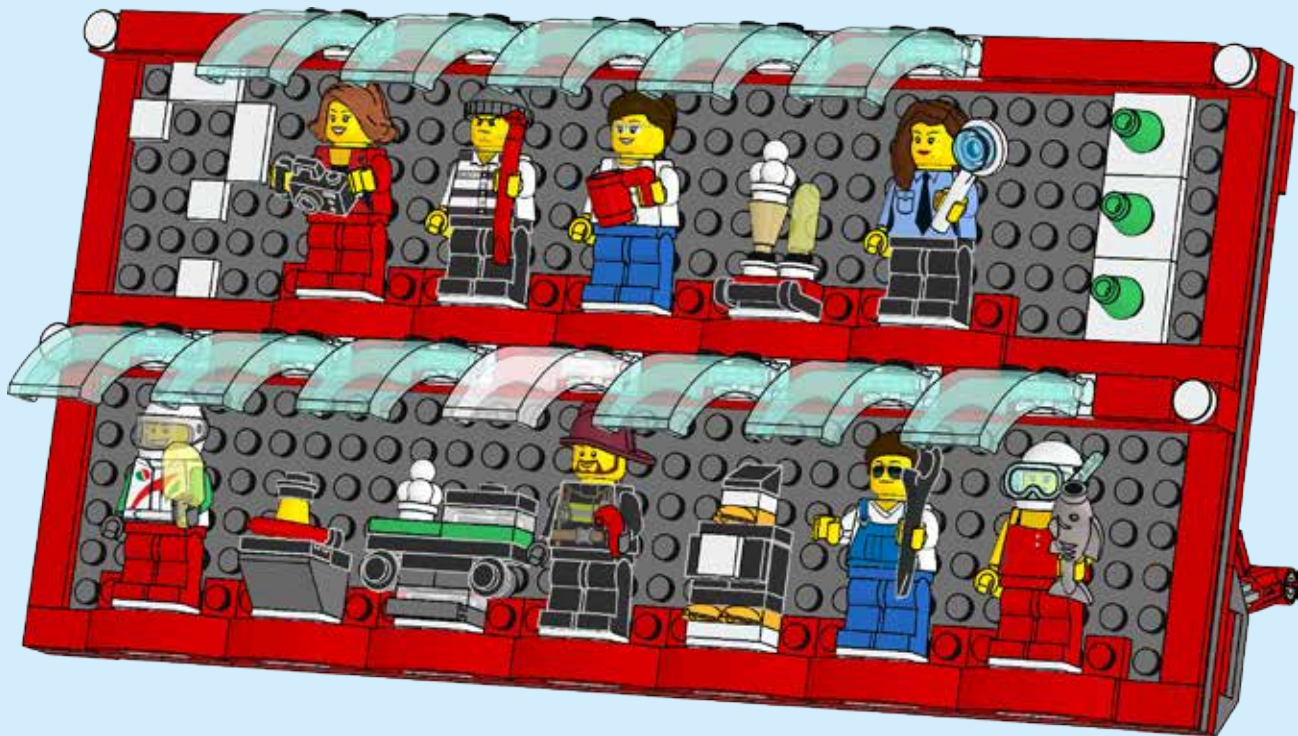
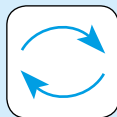
2

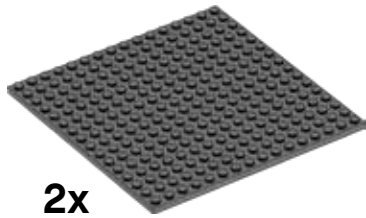


3

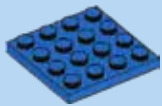
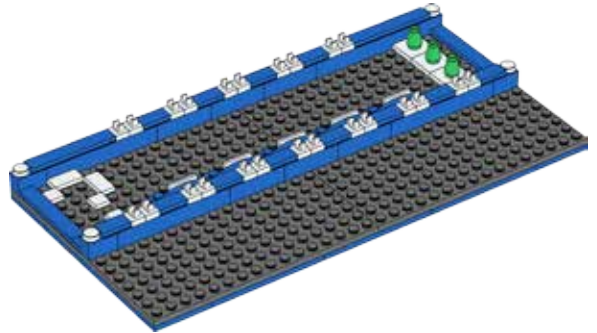


34



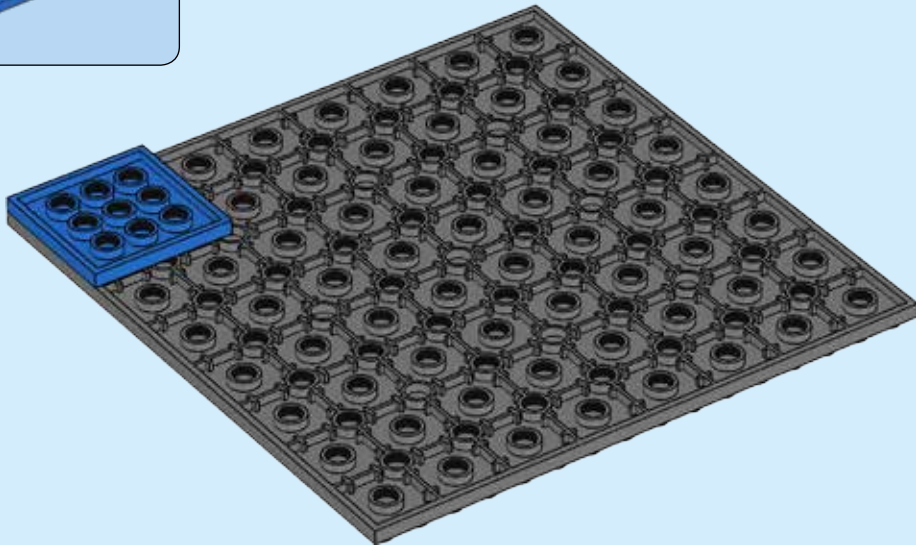


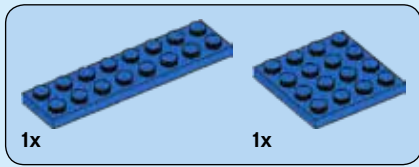
+



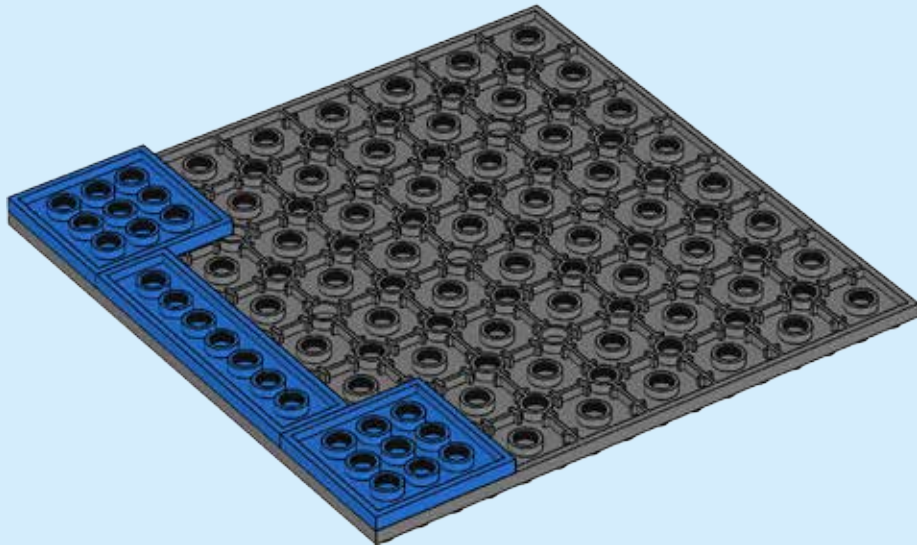
1x

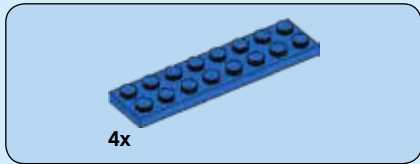
1



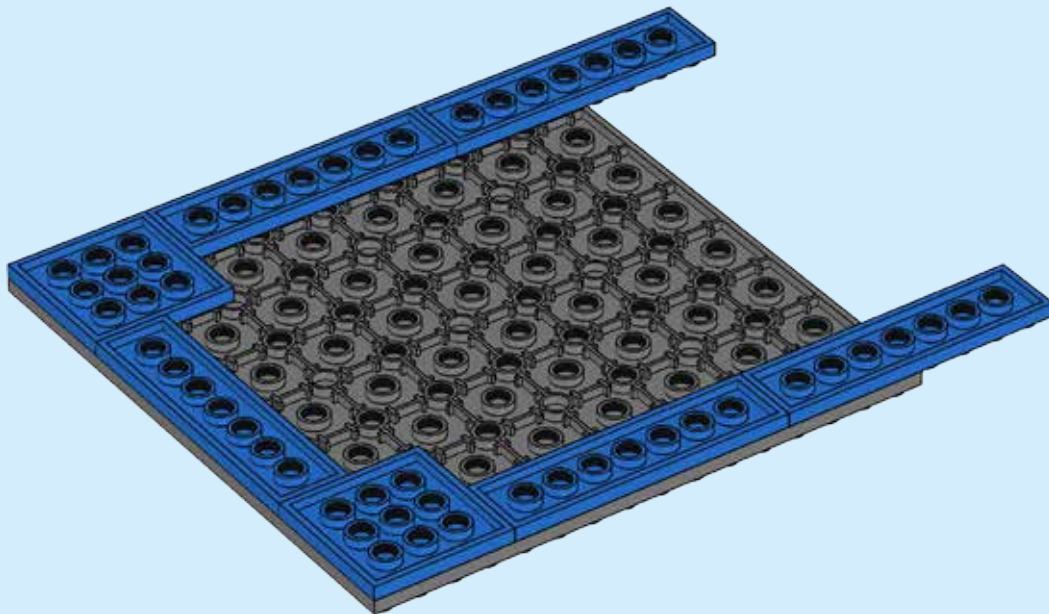


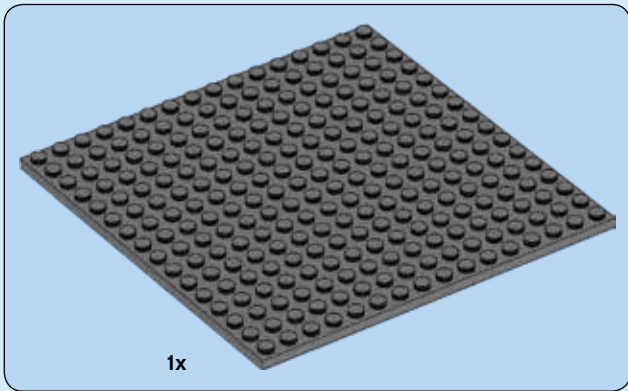
2



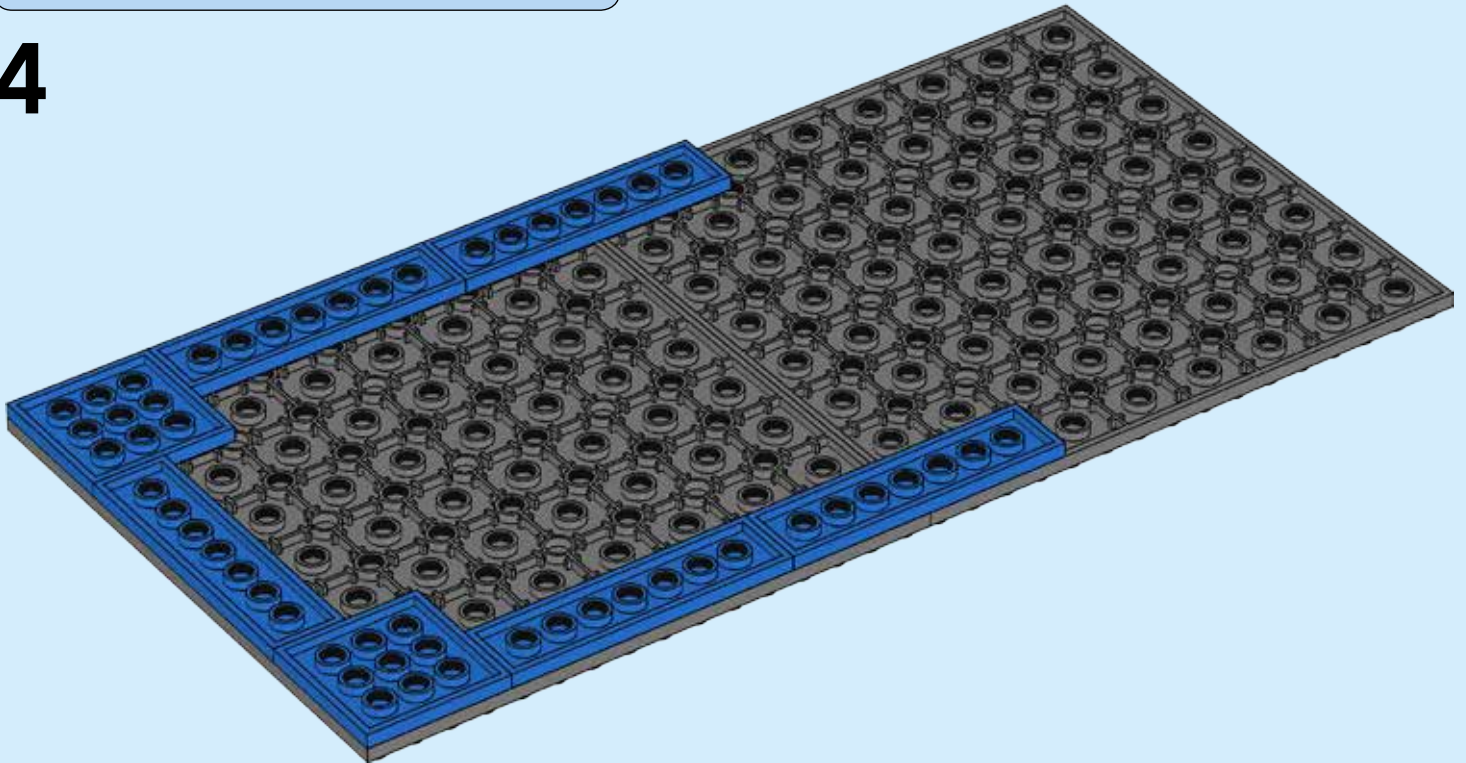


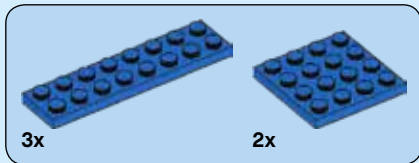
3



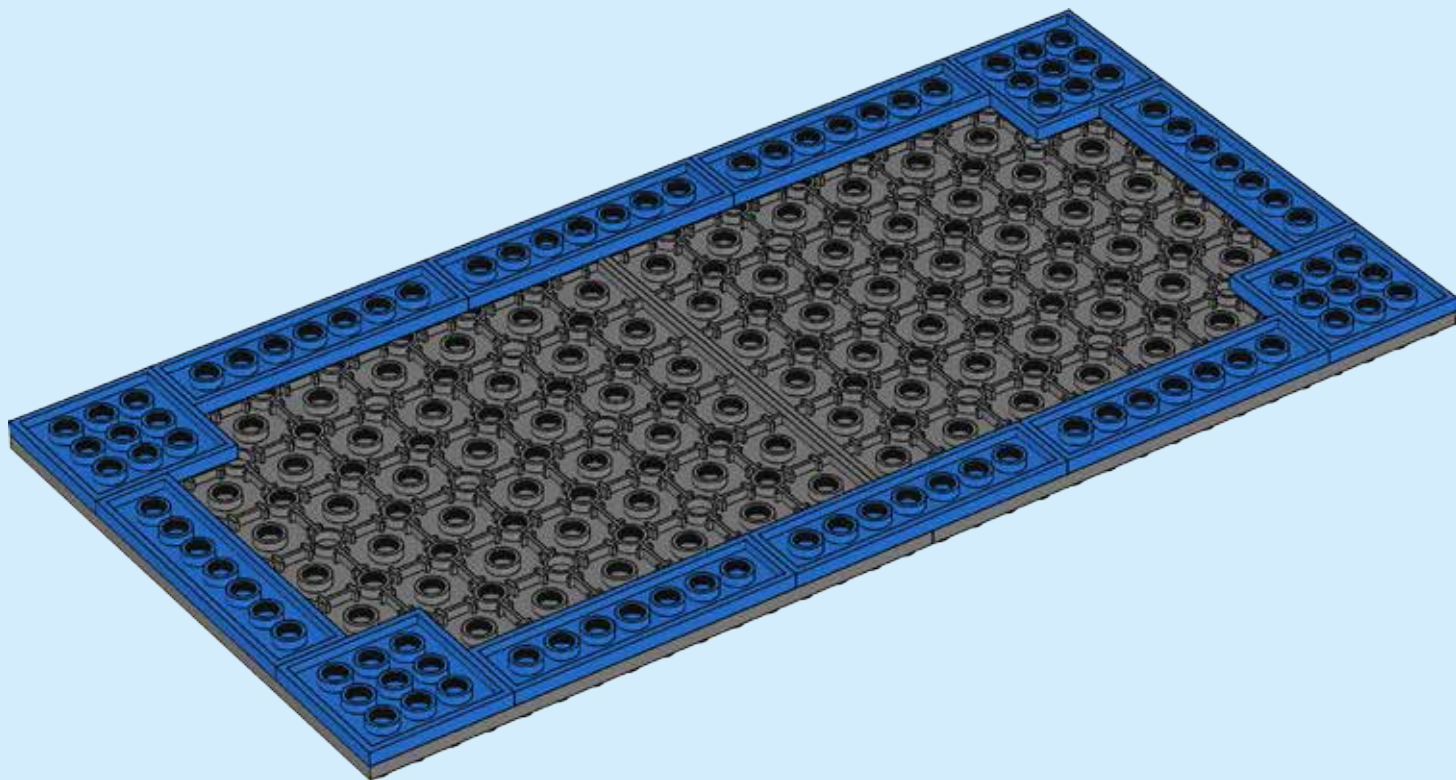


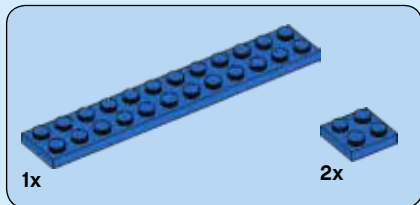
4



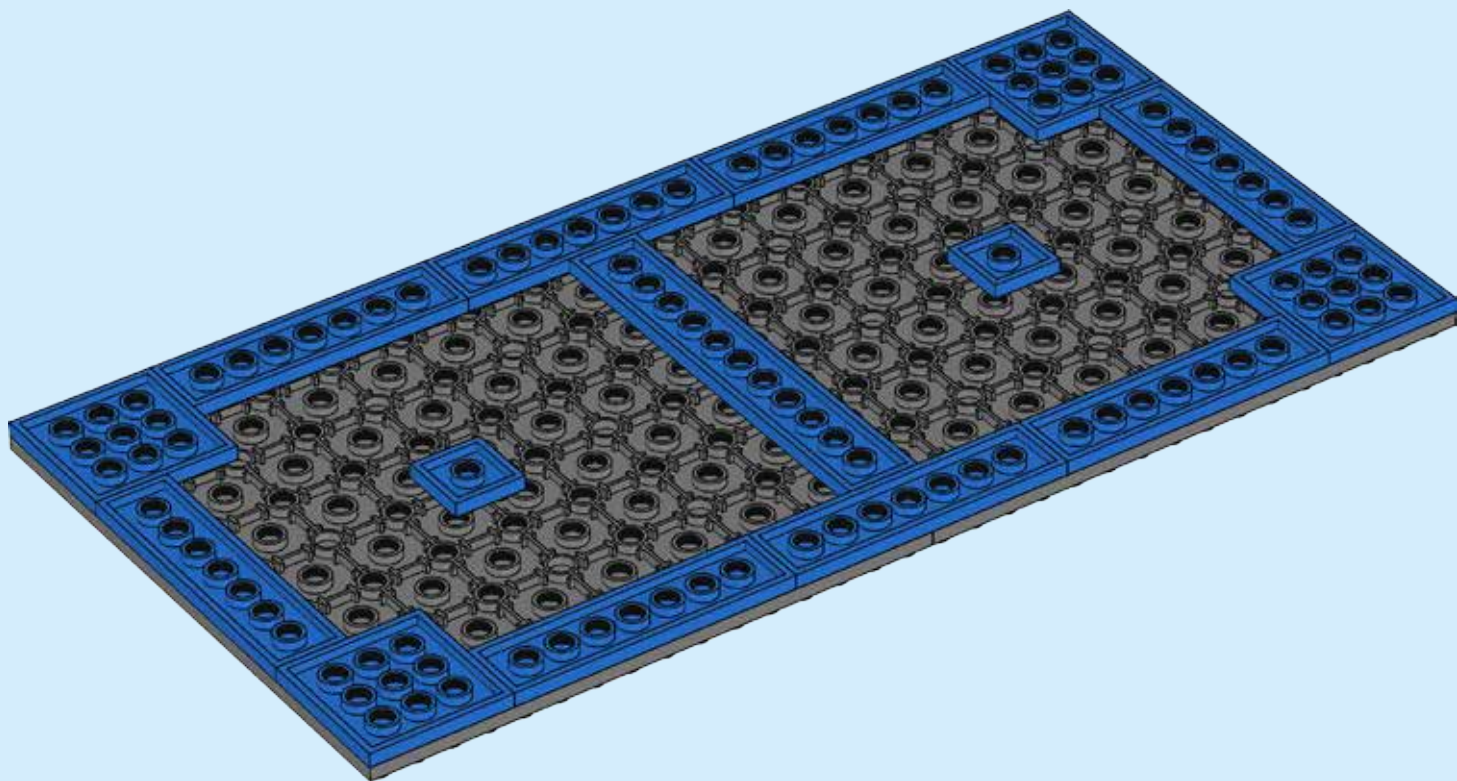


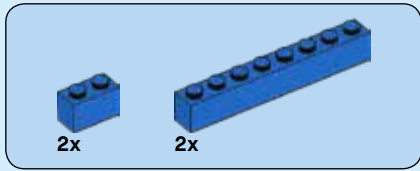
5



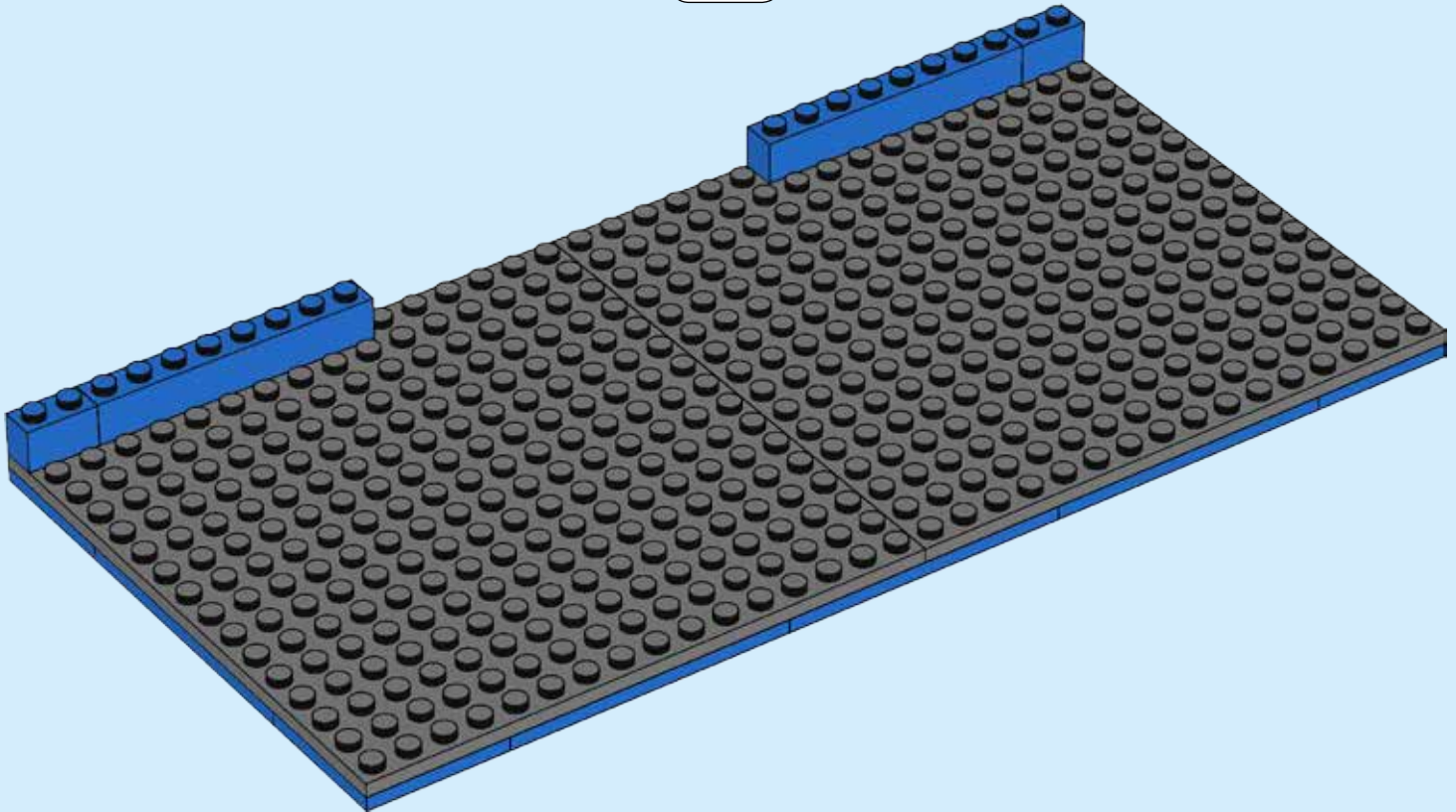
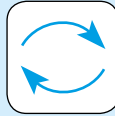


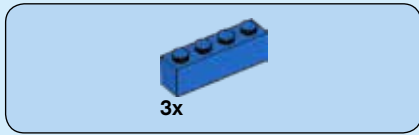
6



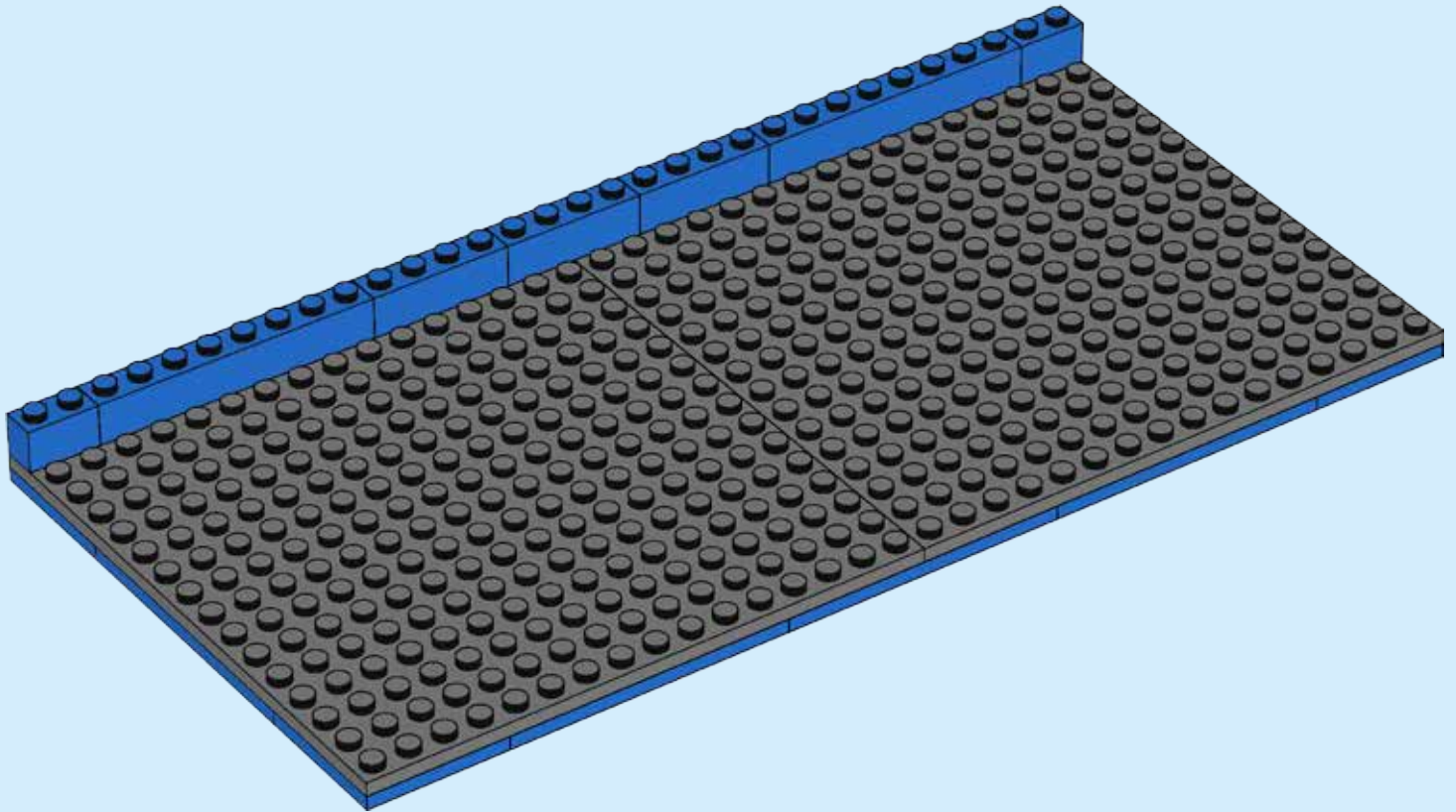


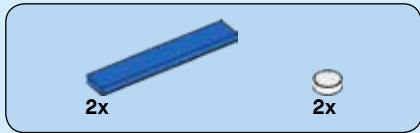
7



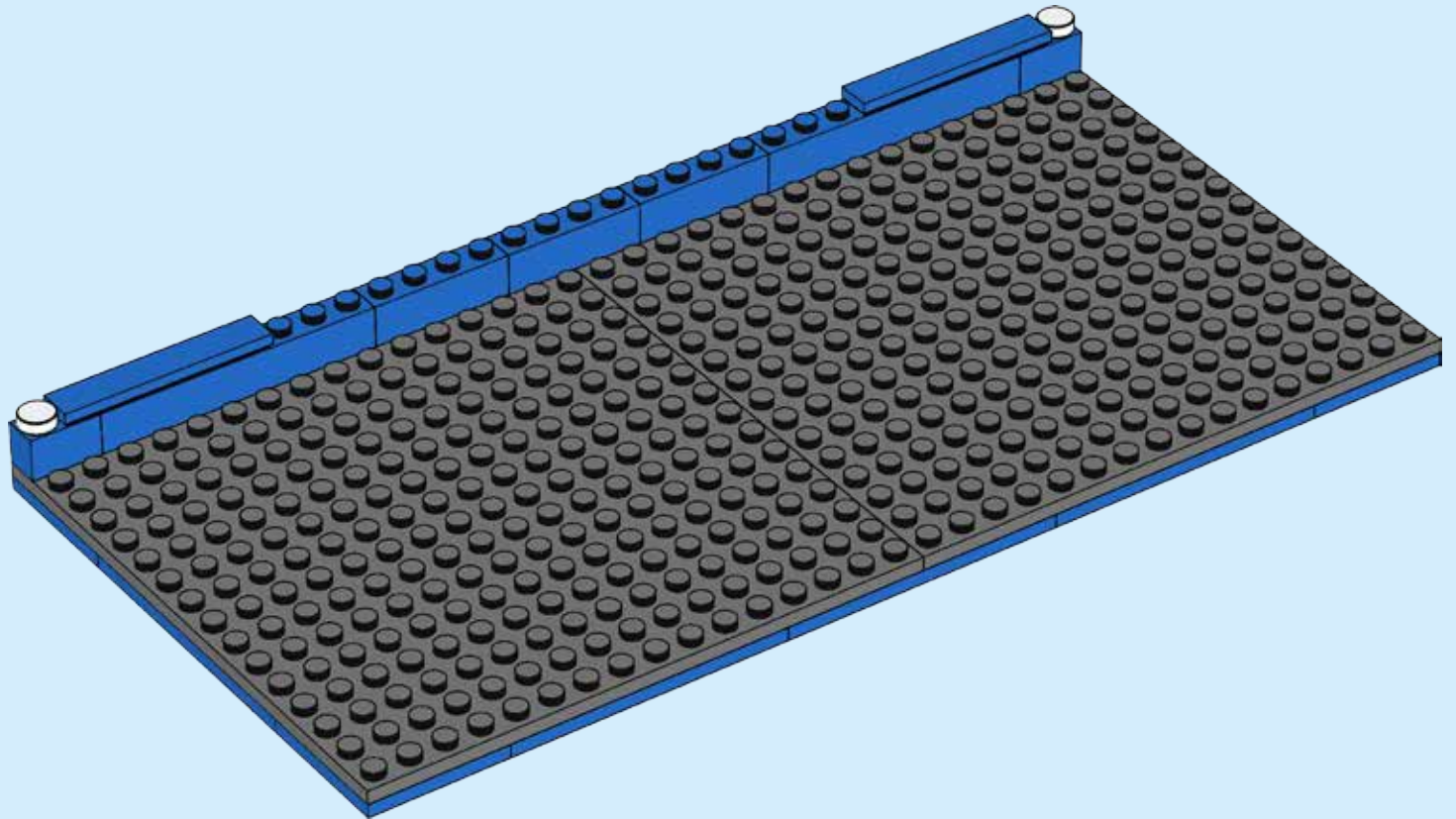


8





9



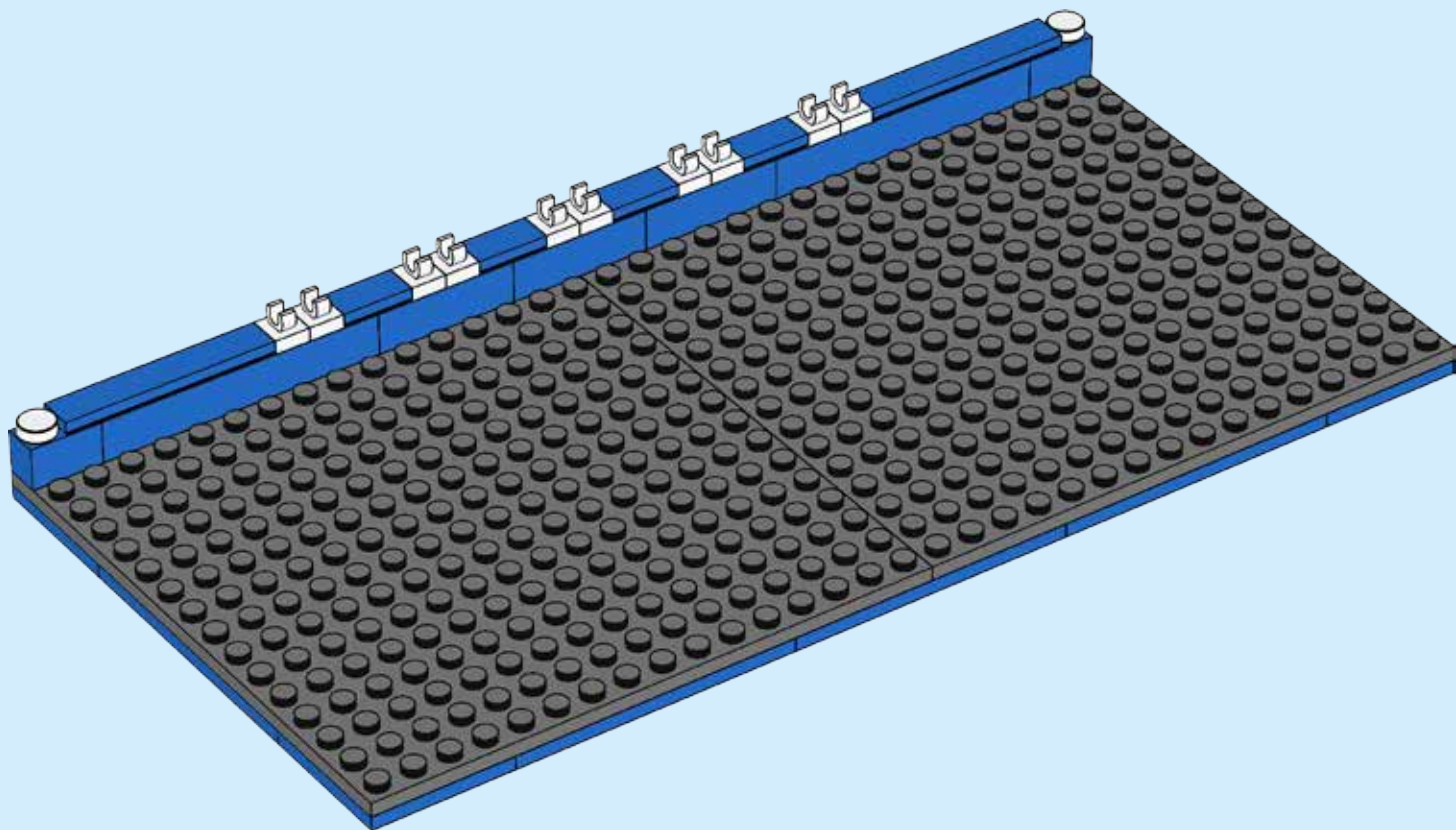


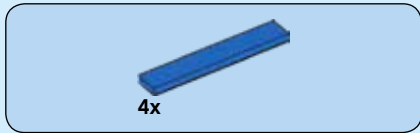
4x



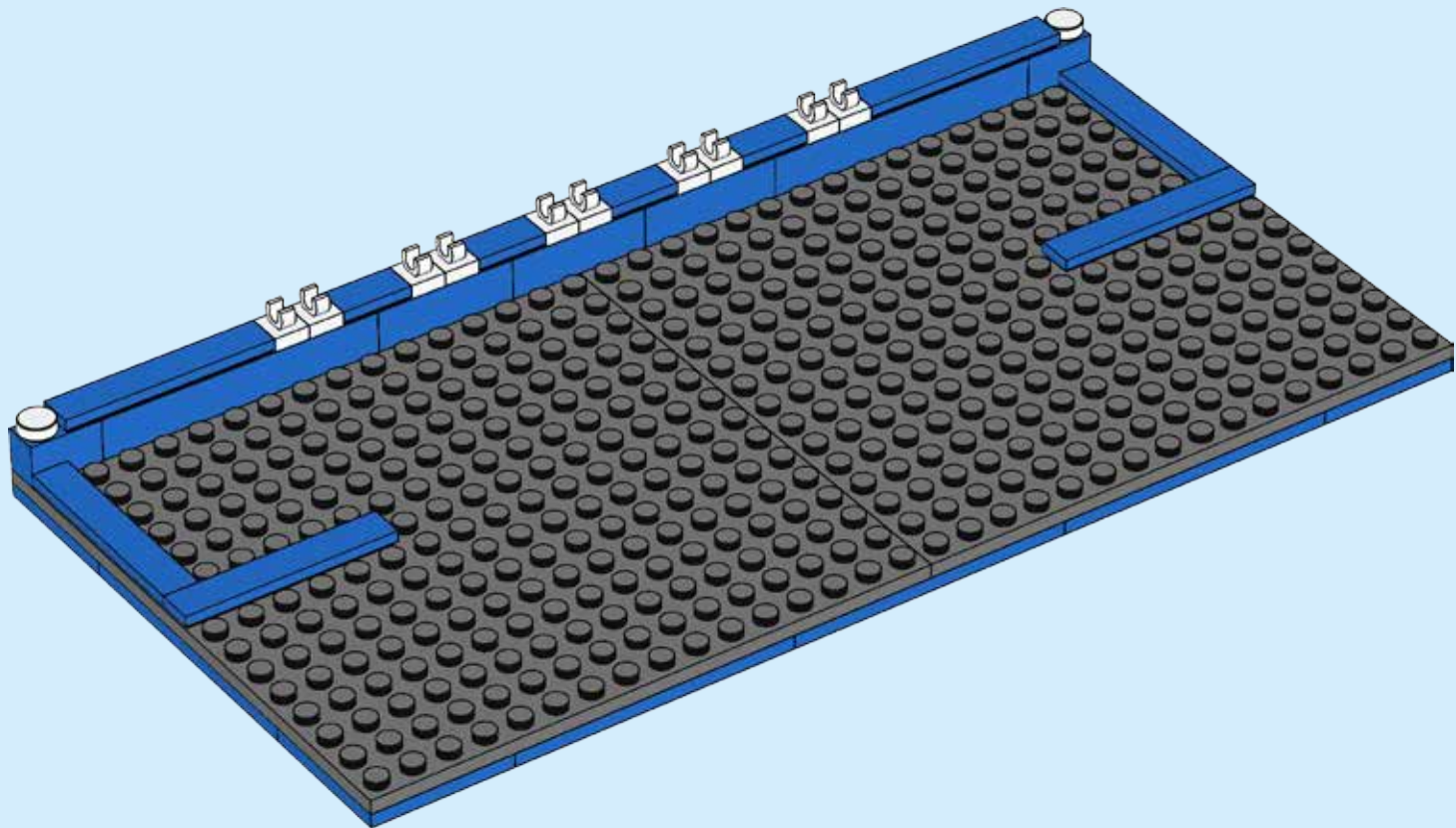
10x

10





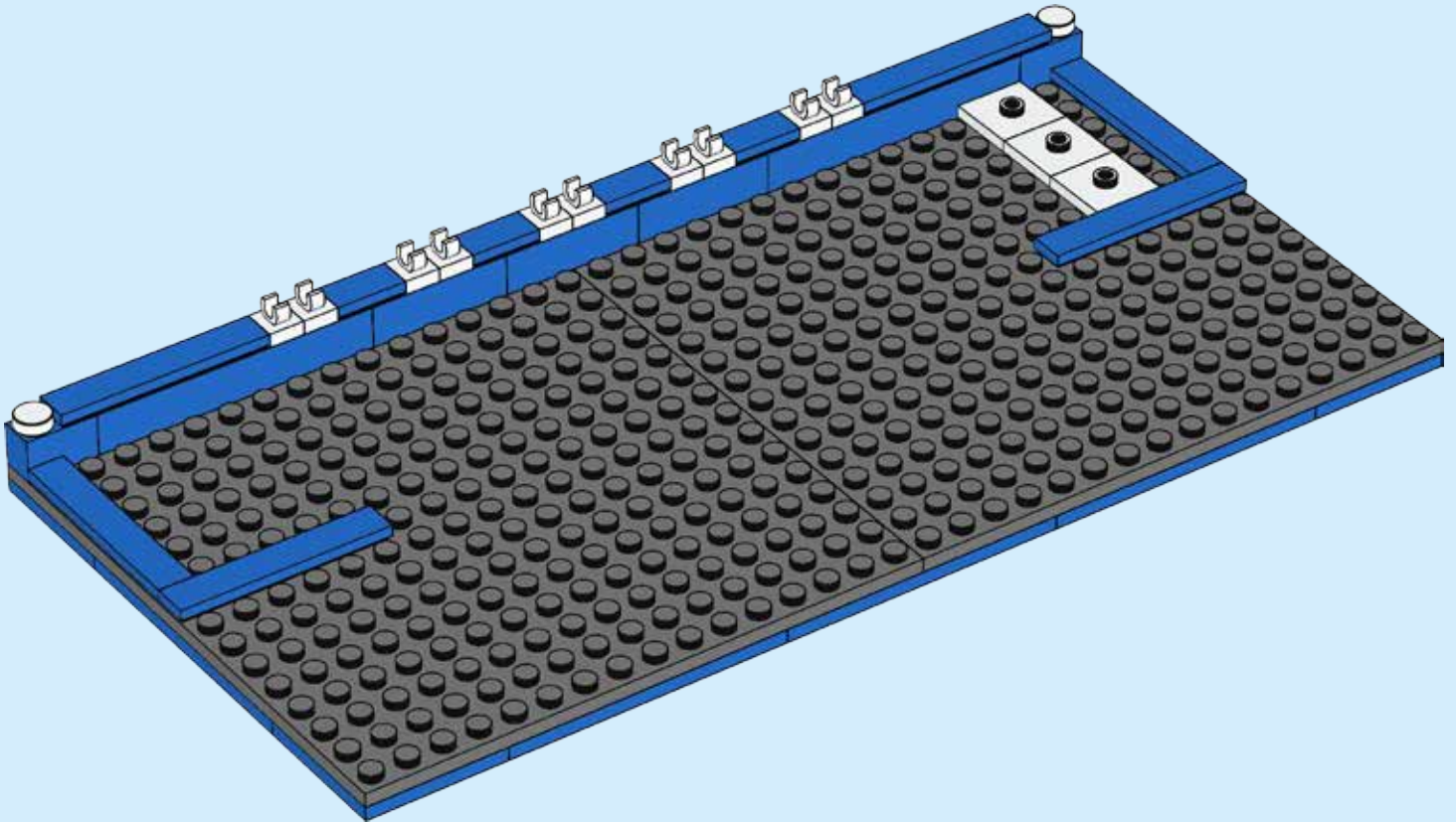
11





3x

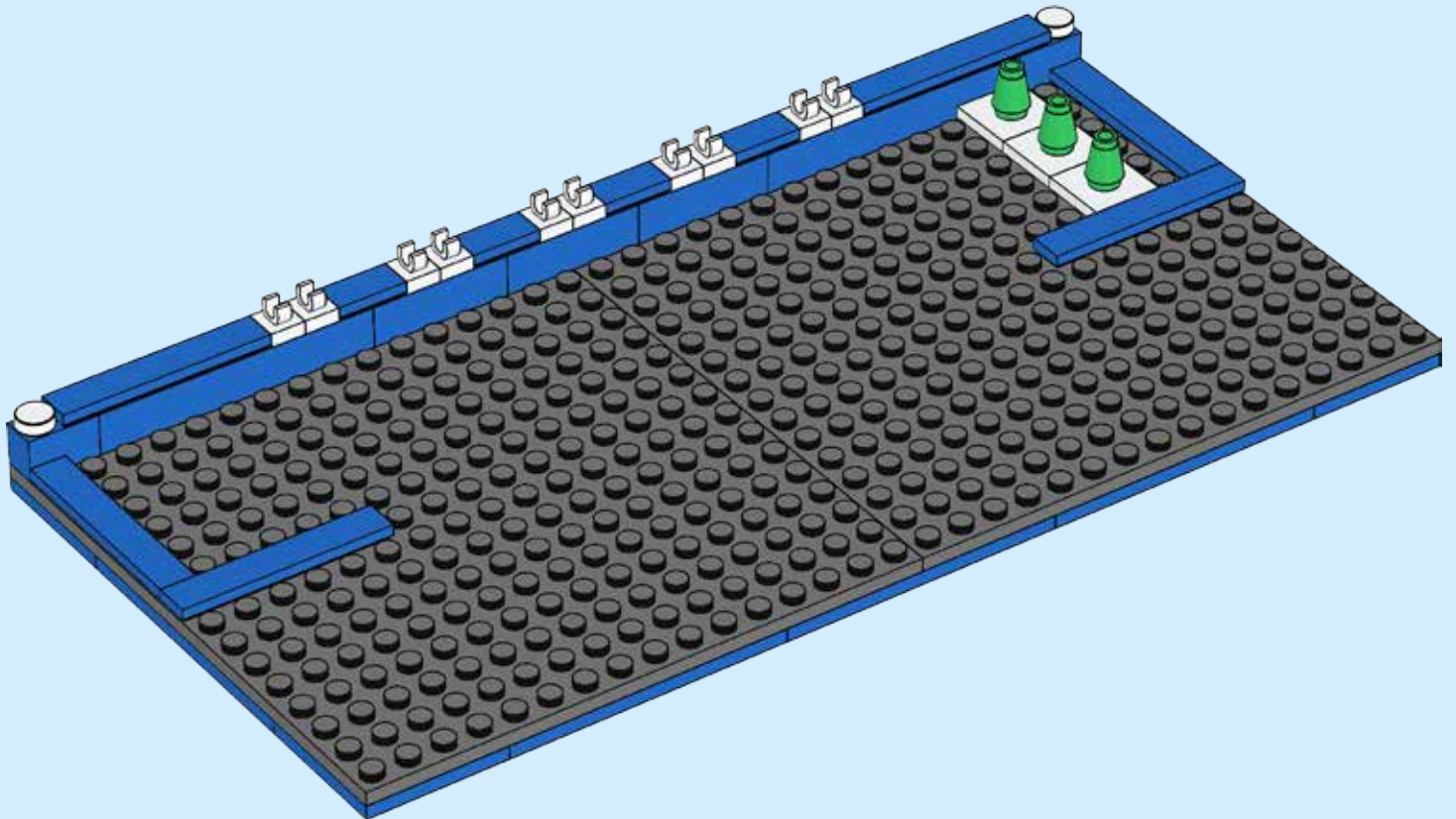
12





3x

13



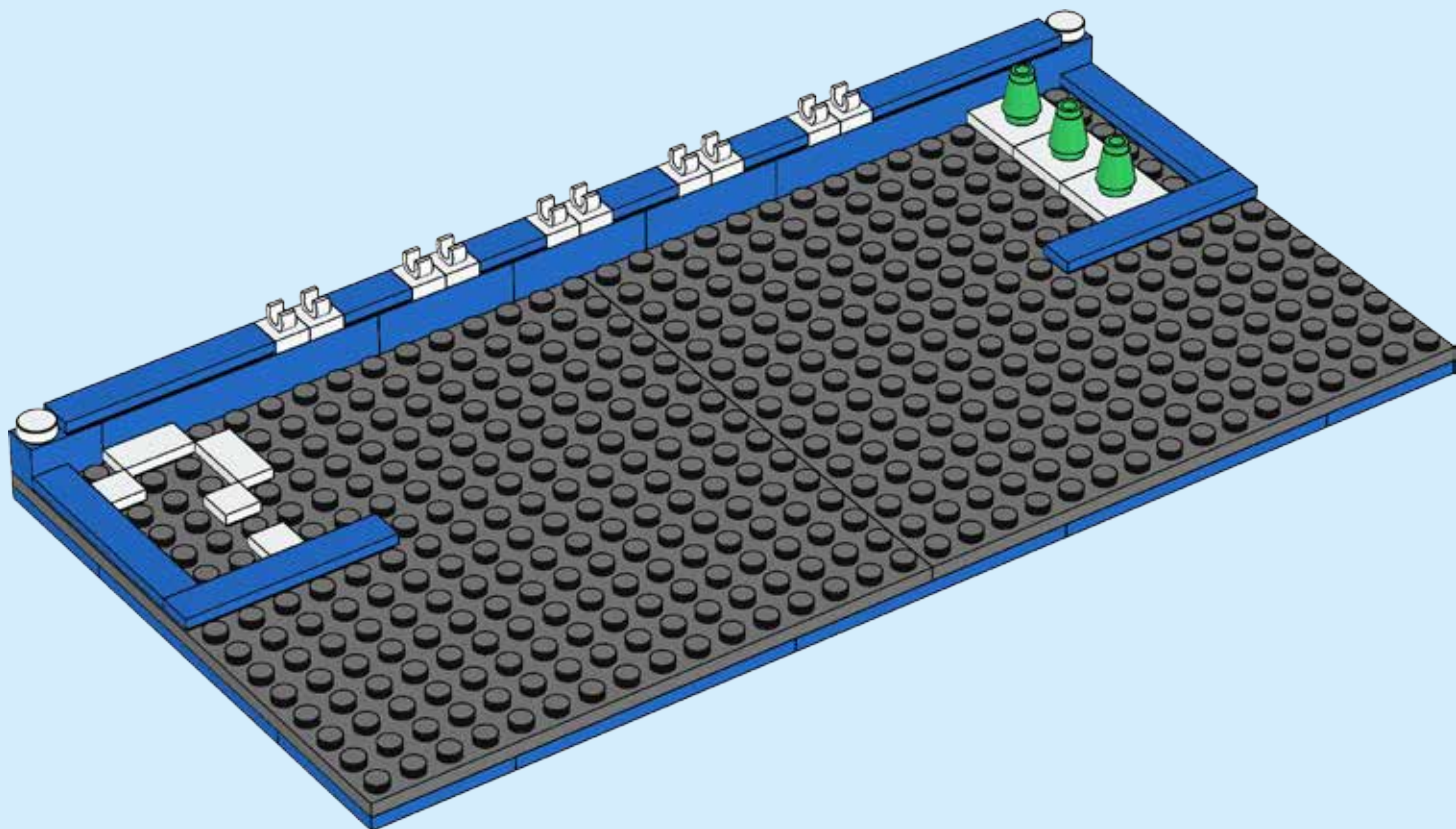


2x



3x

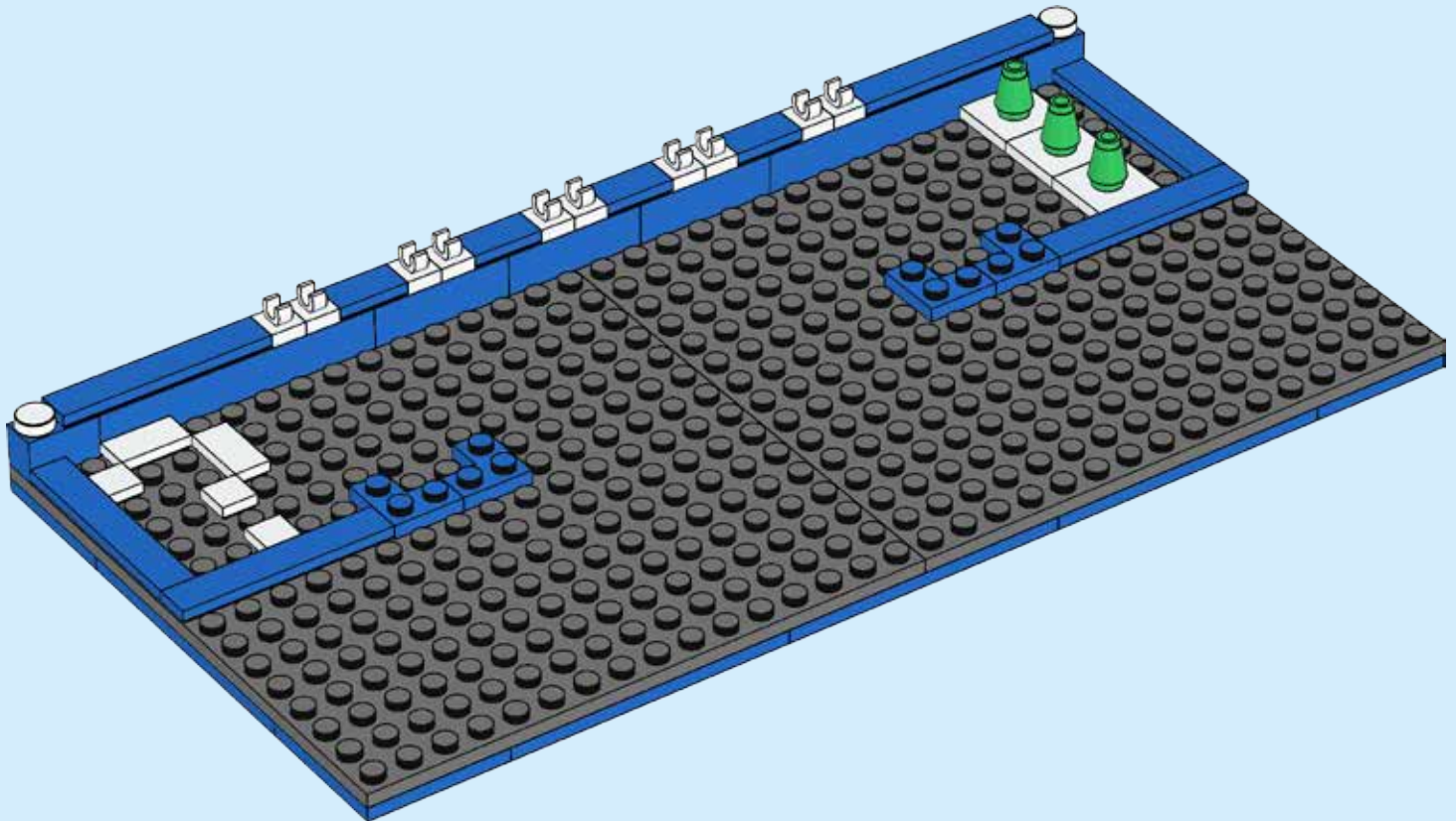
14





4x

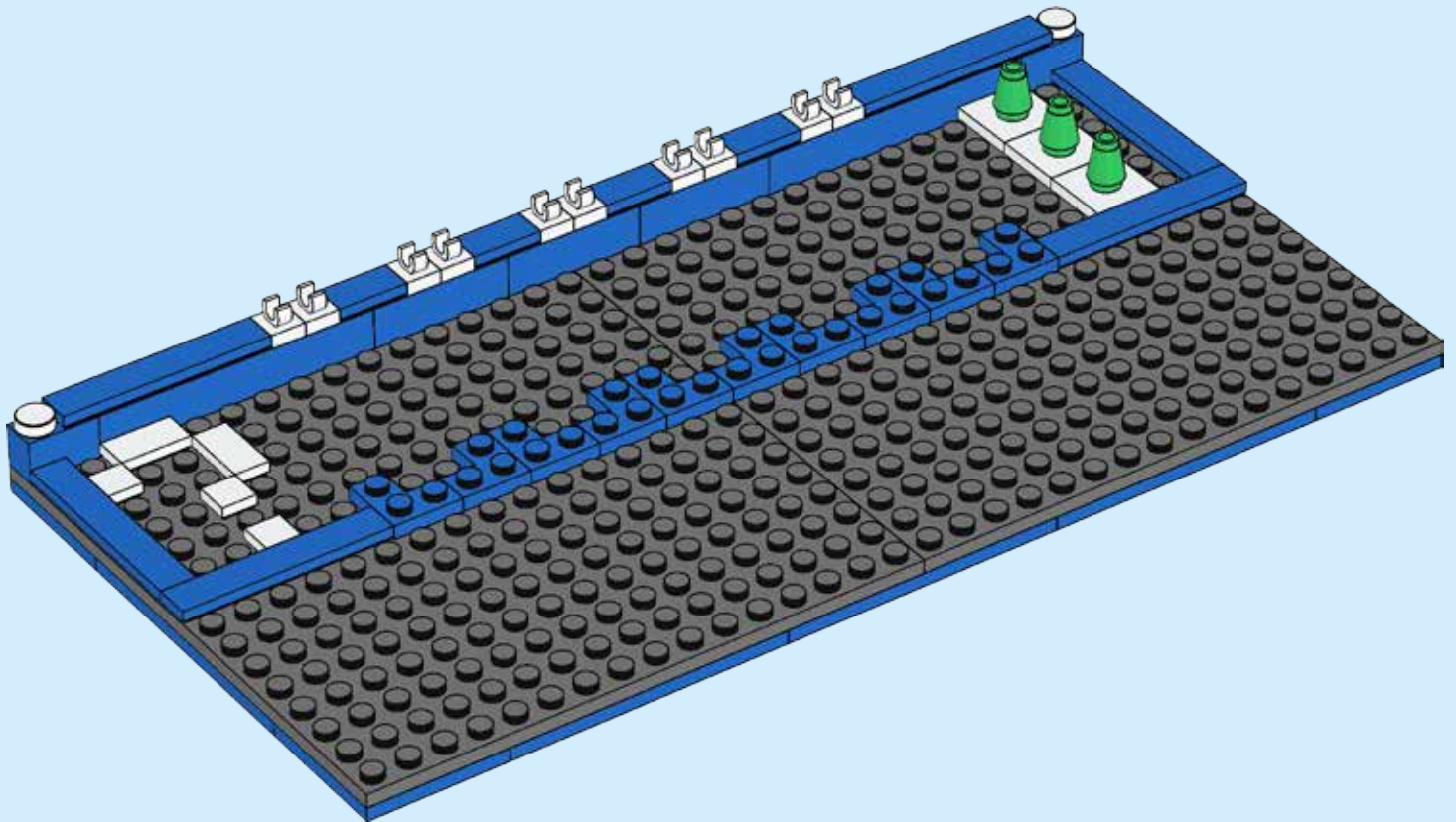
15





6x

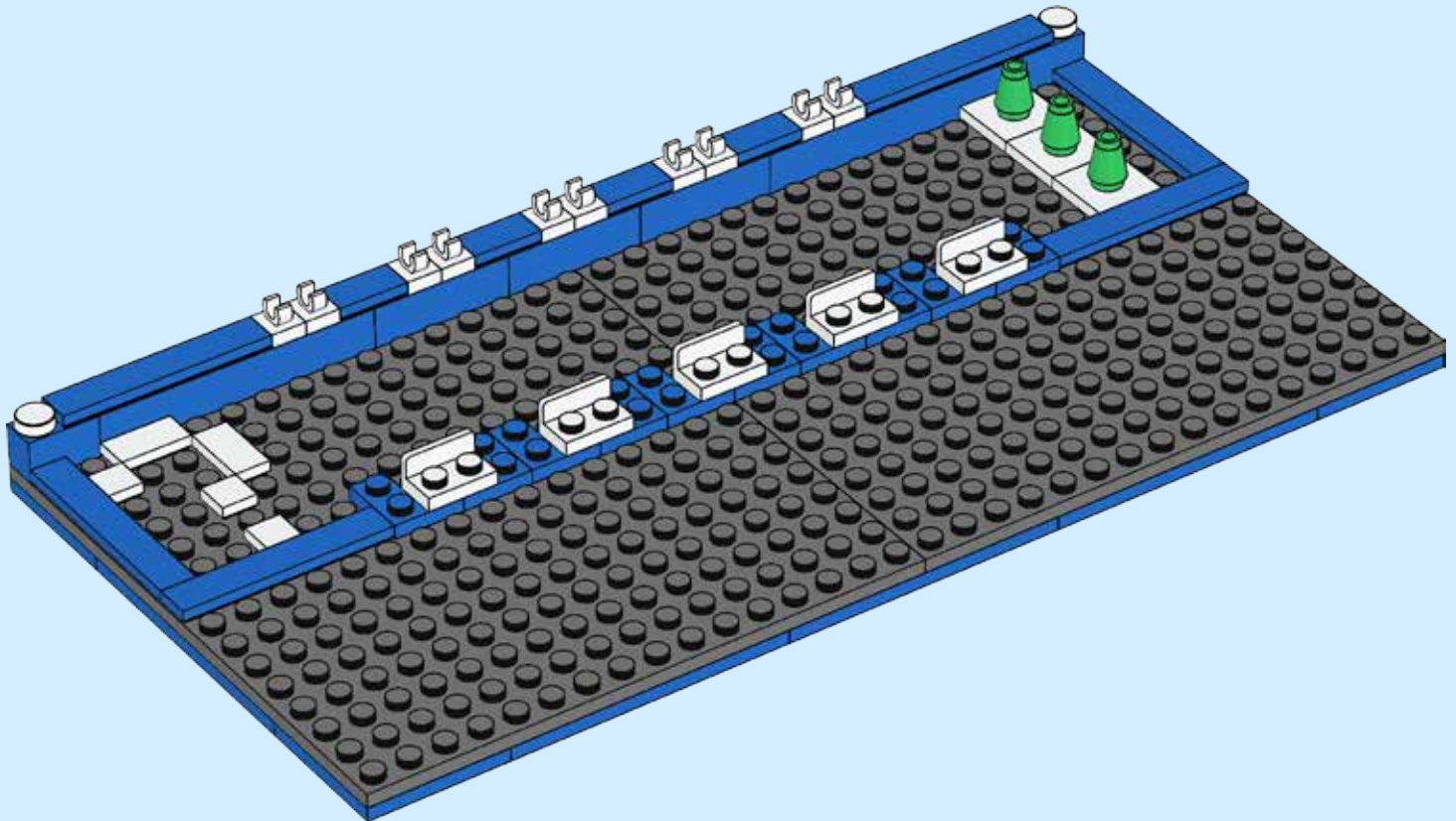
16





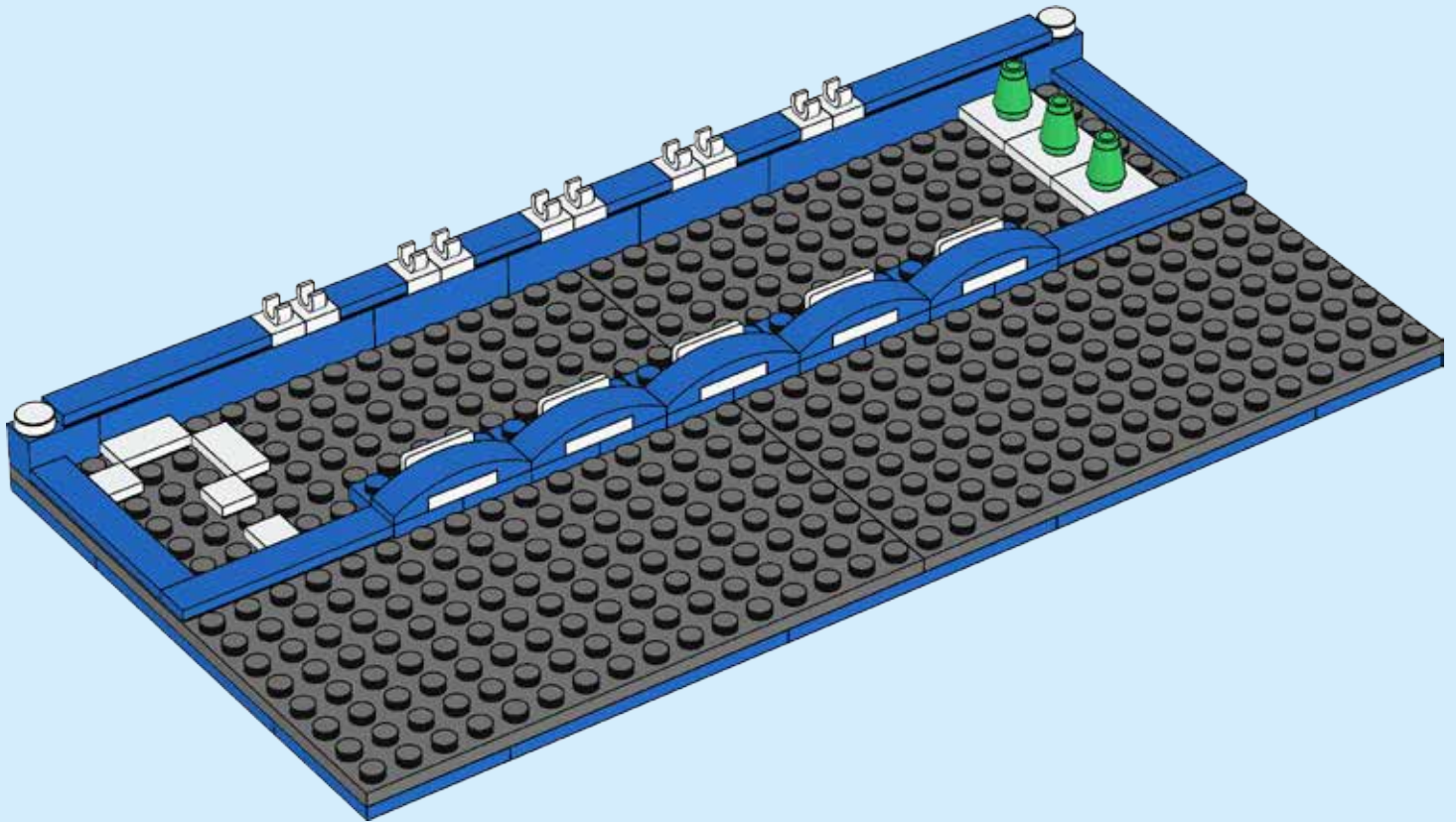
5x

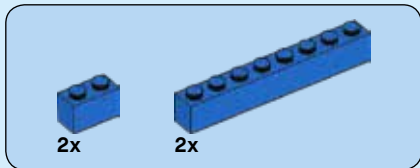
17



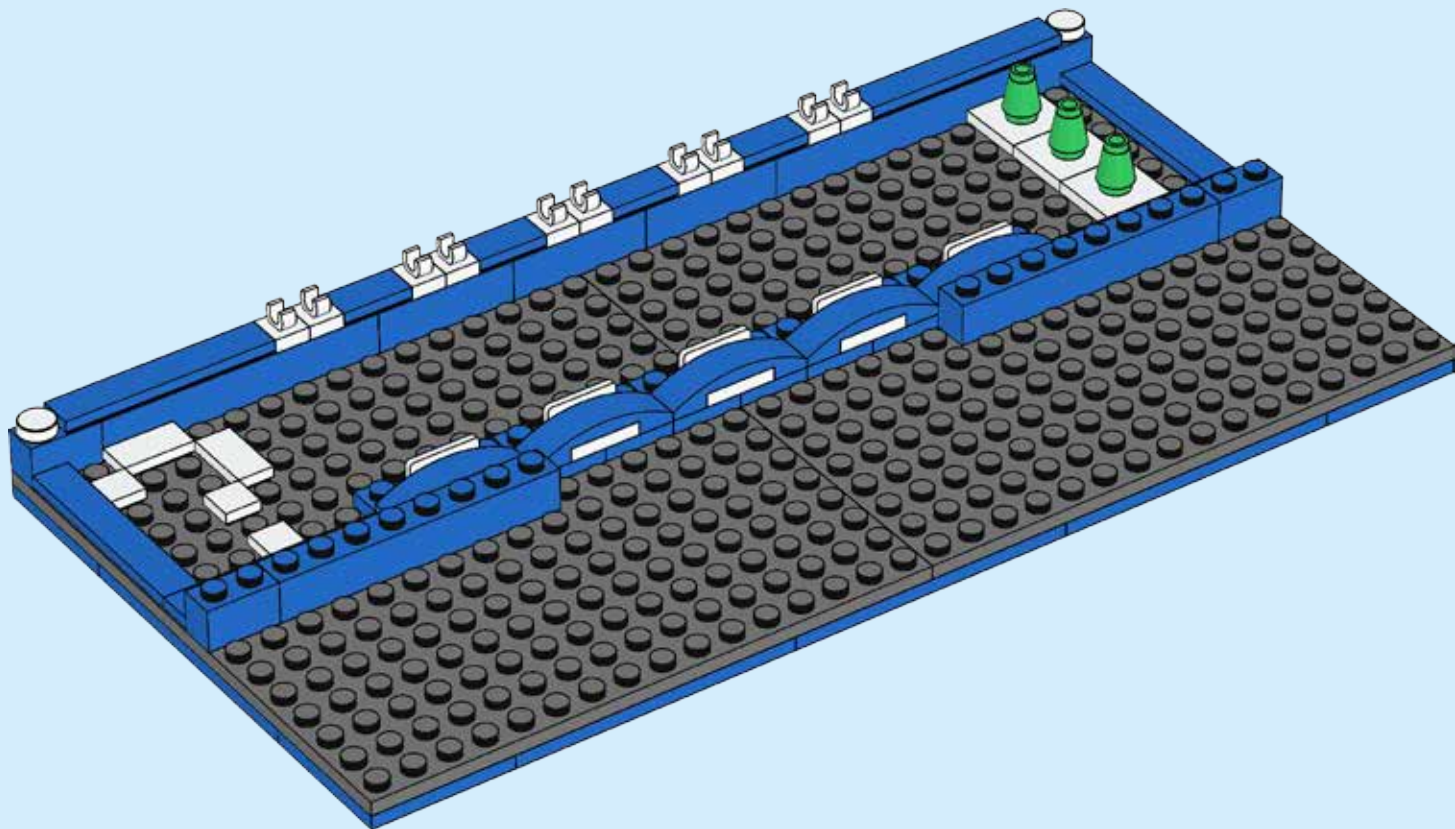


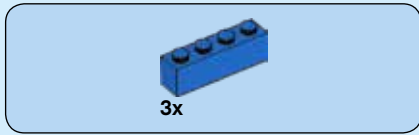
18



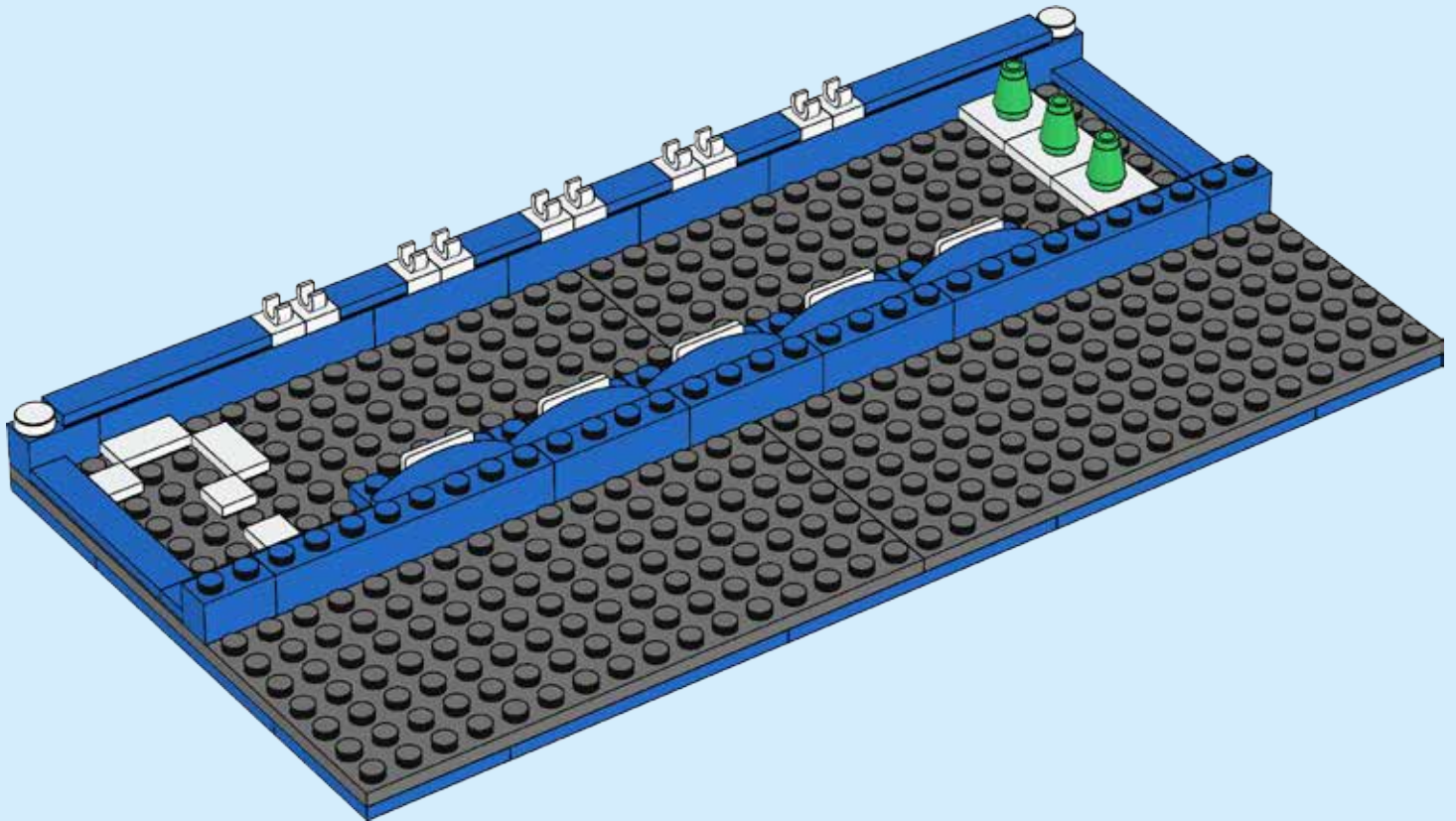


19





20



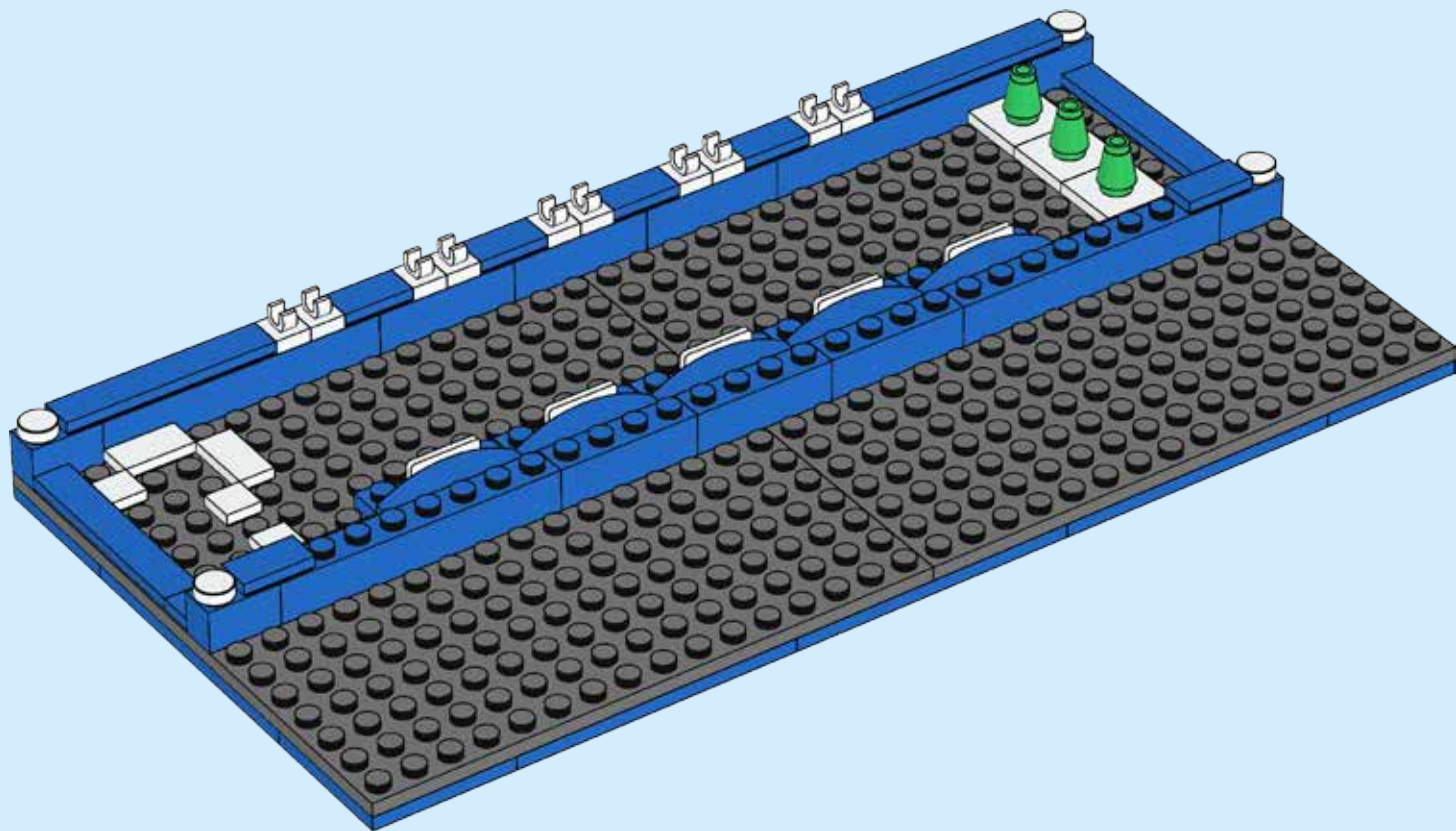


2x



2x

21



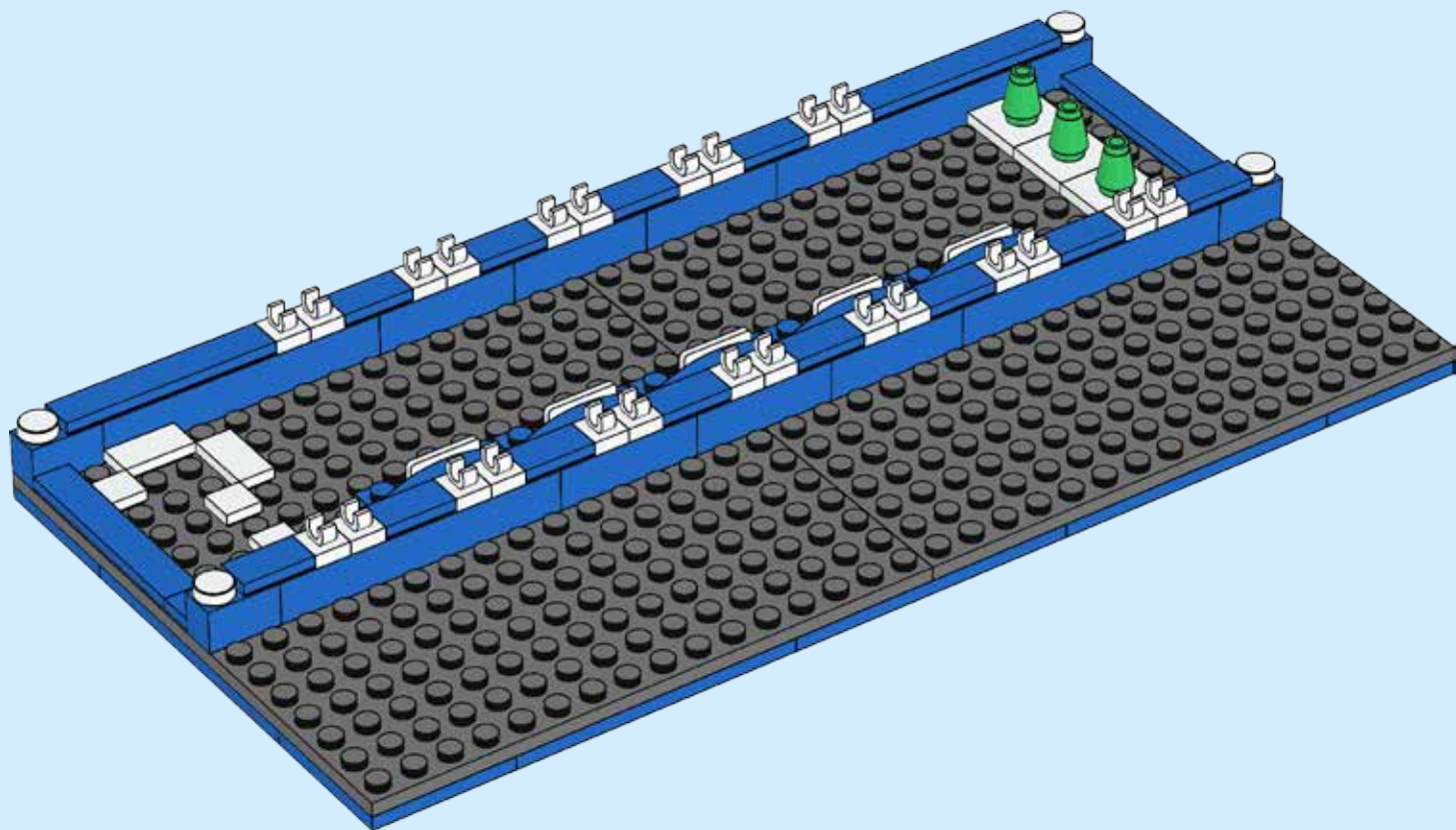


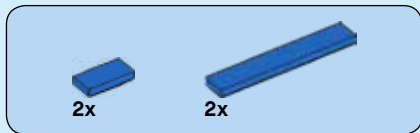
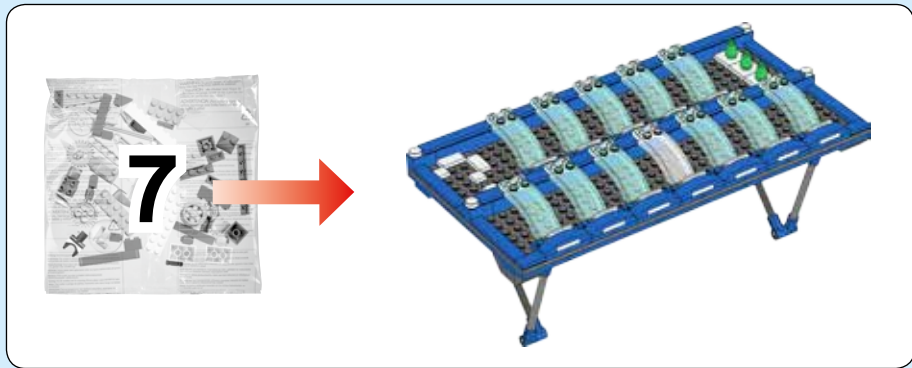
6x



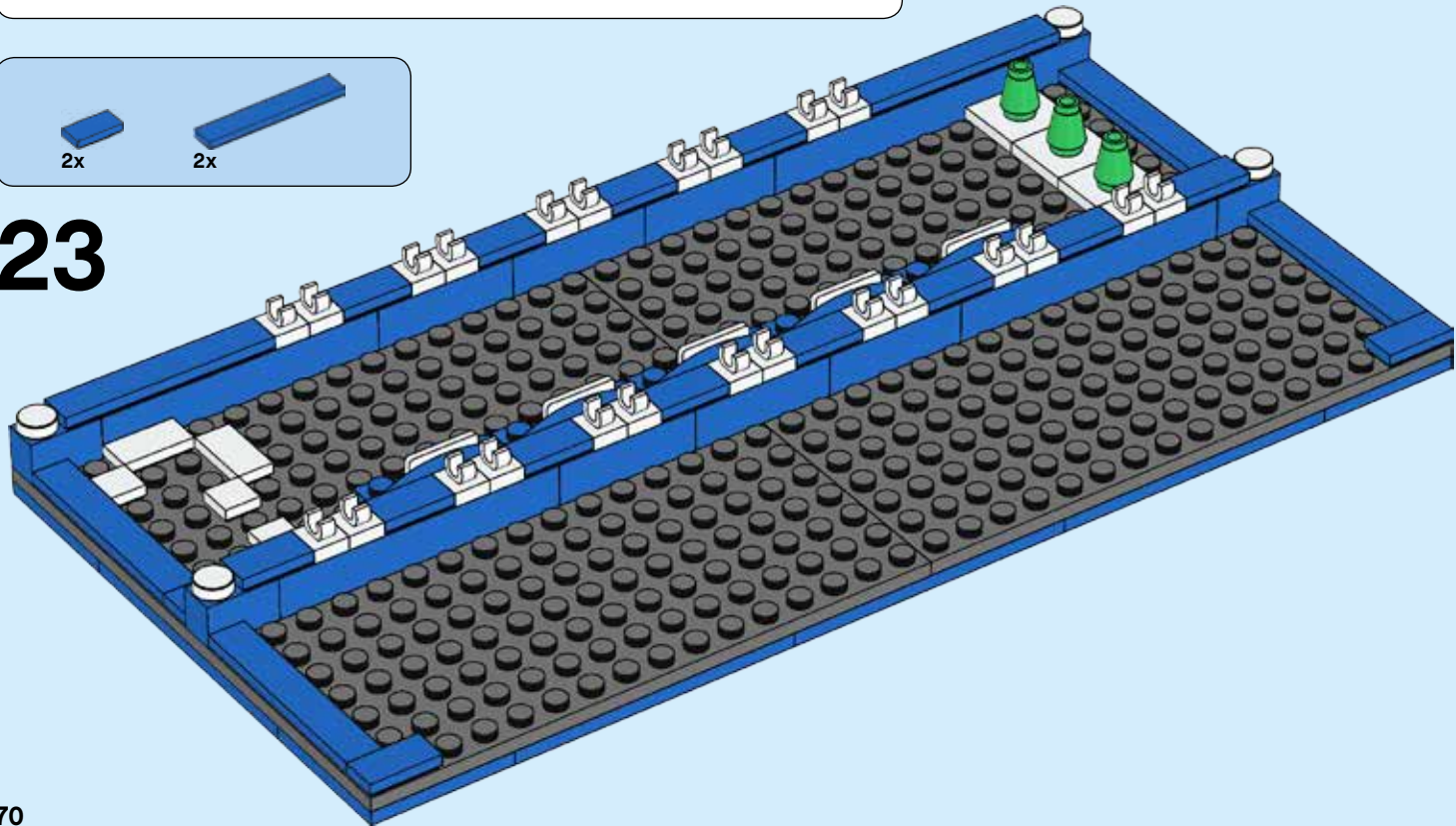
14x

22





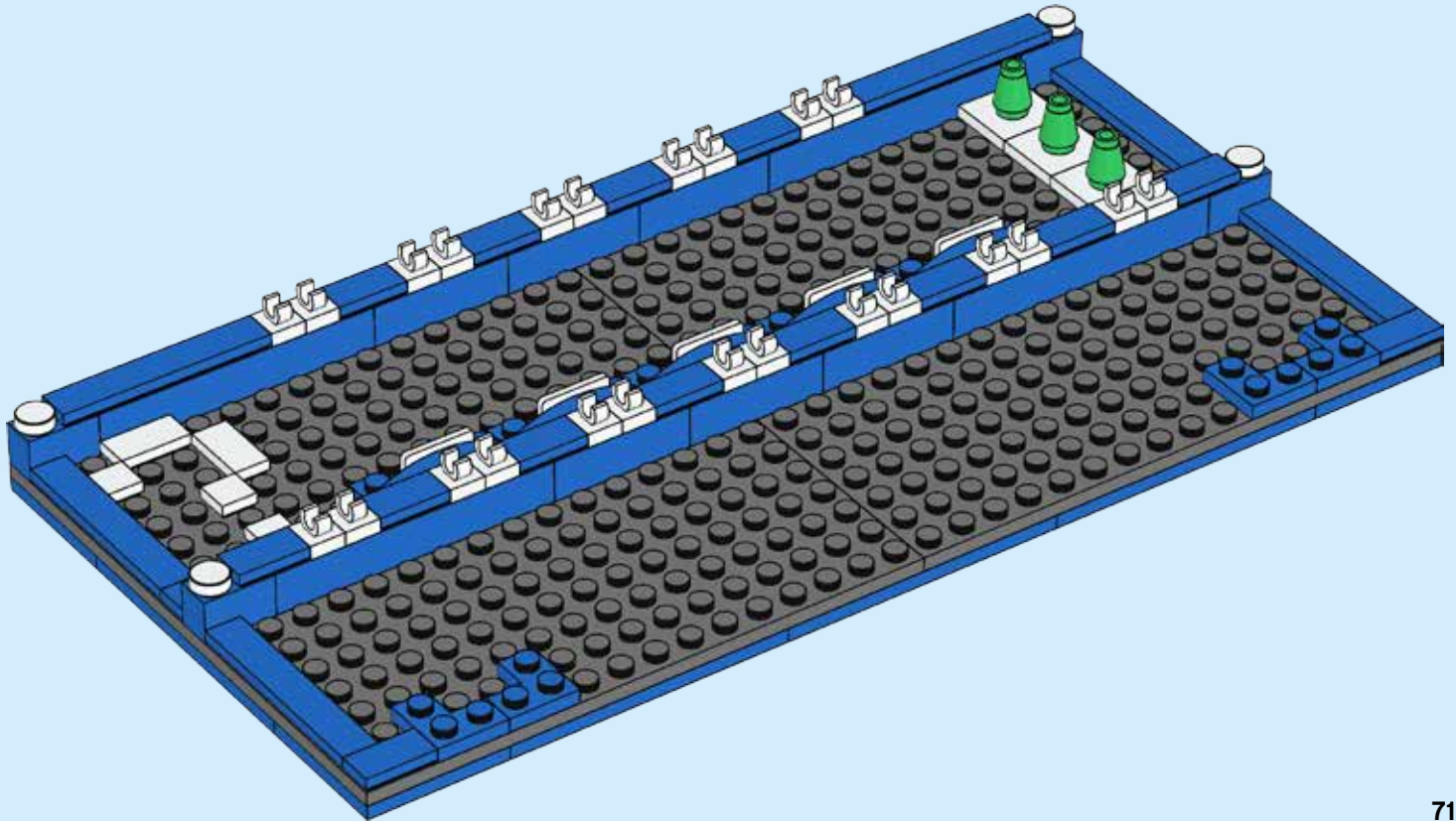
23





4x

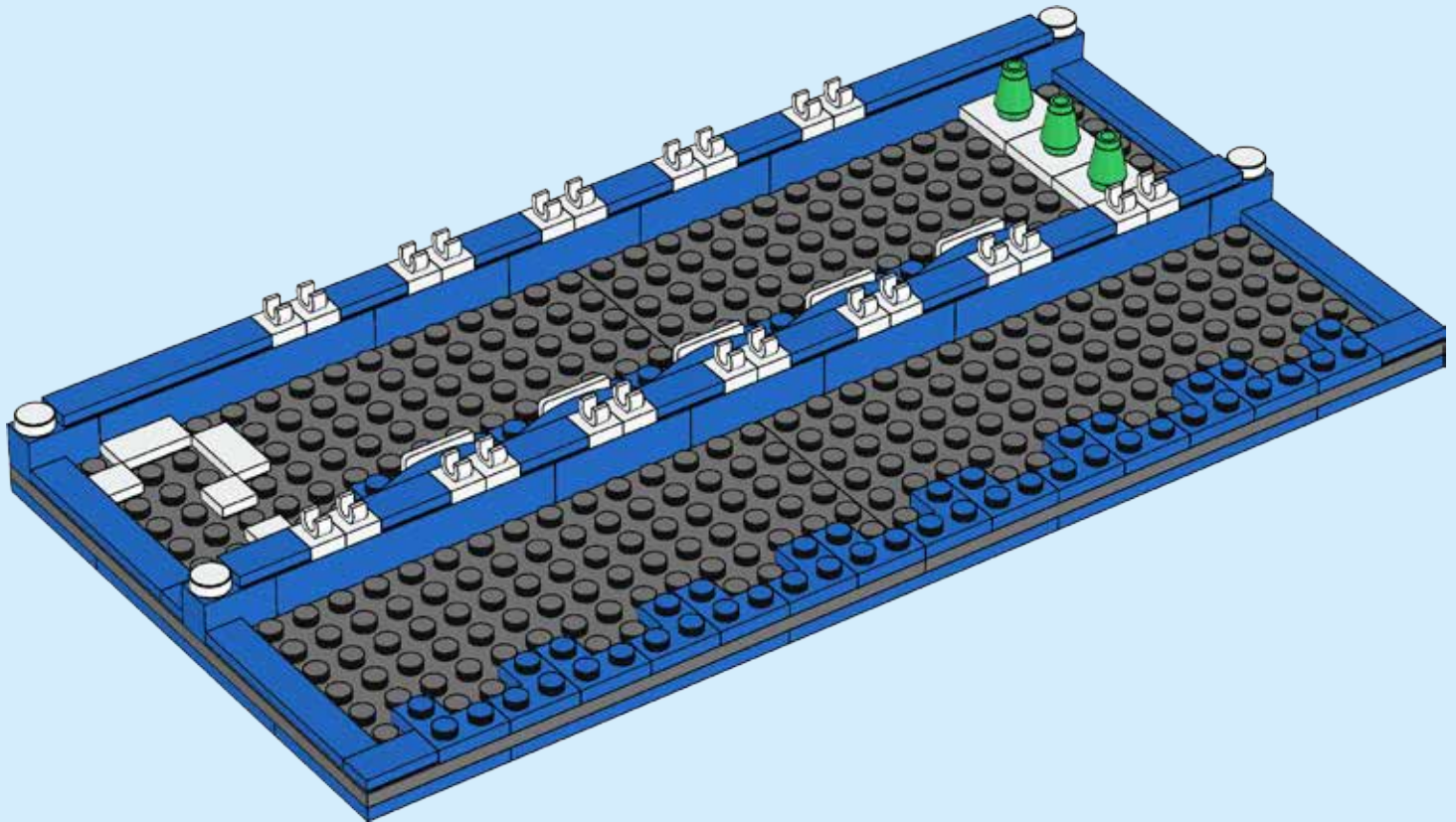
24





10x

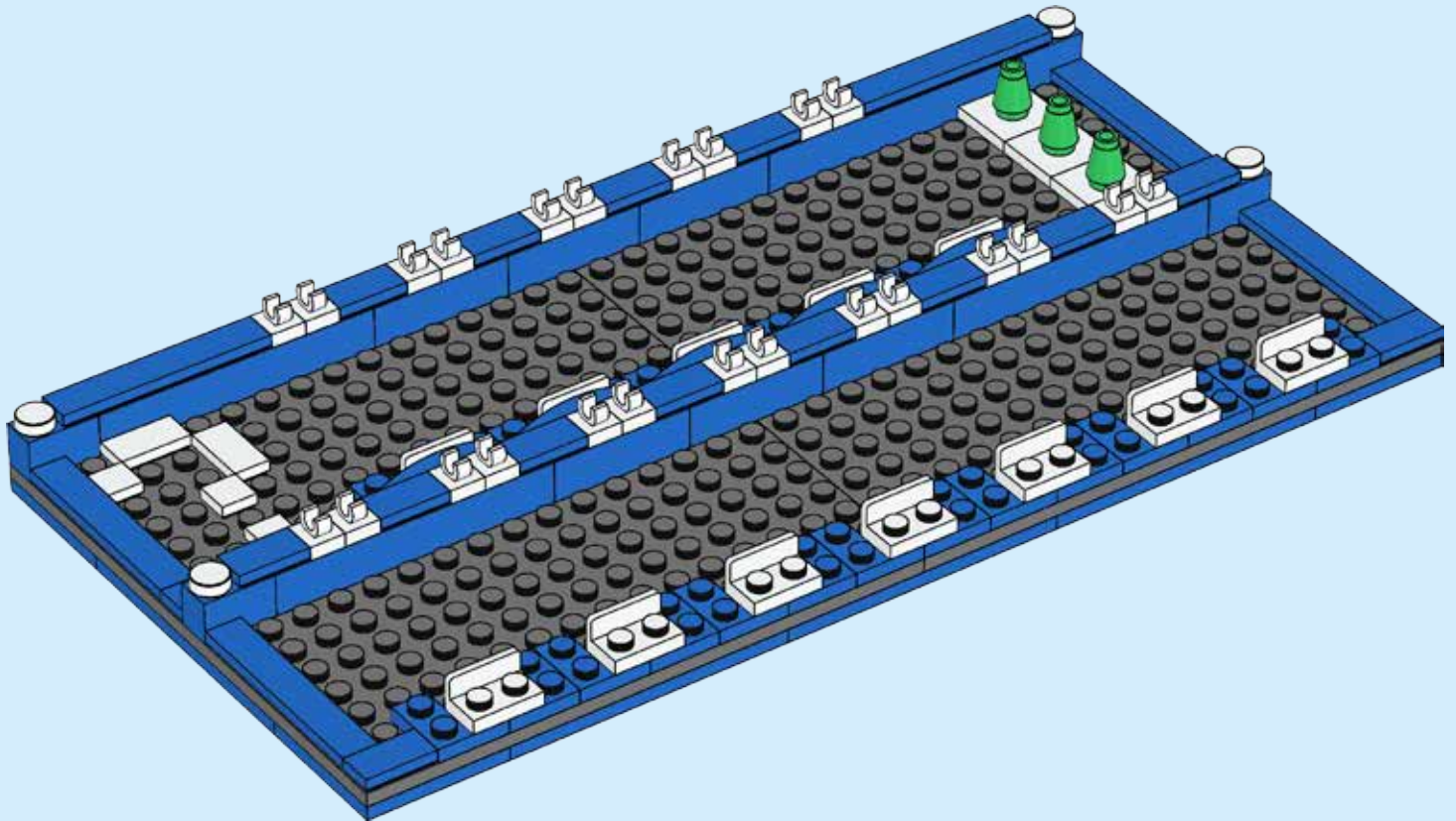
25





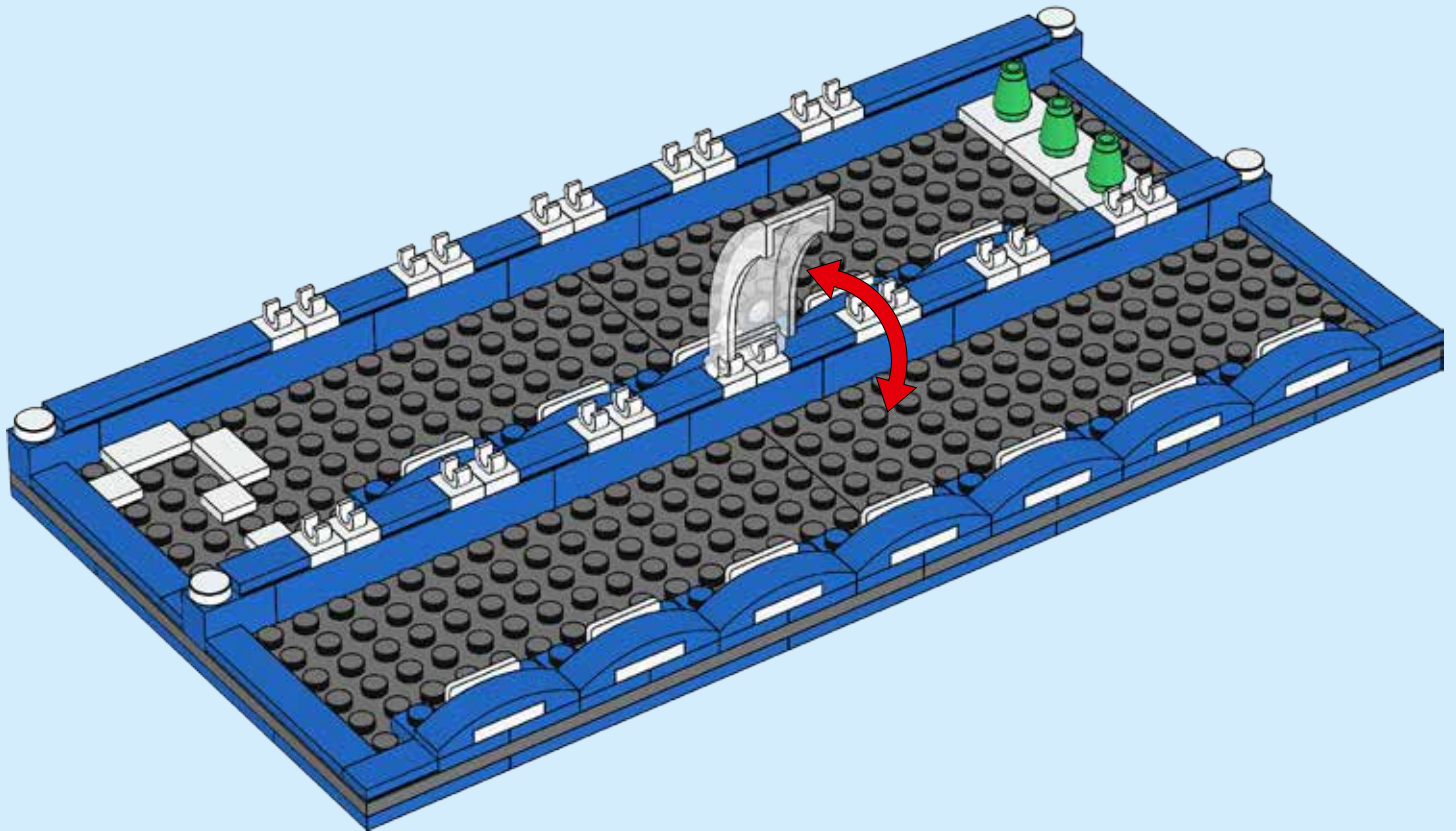
7x

26





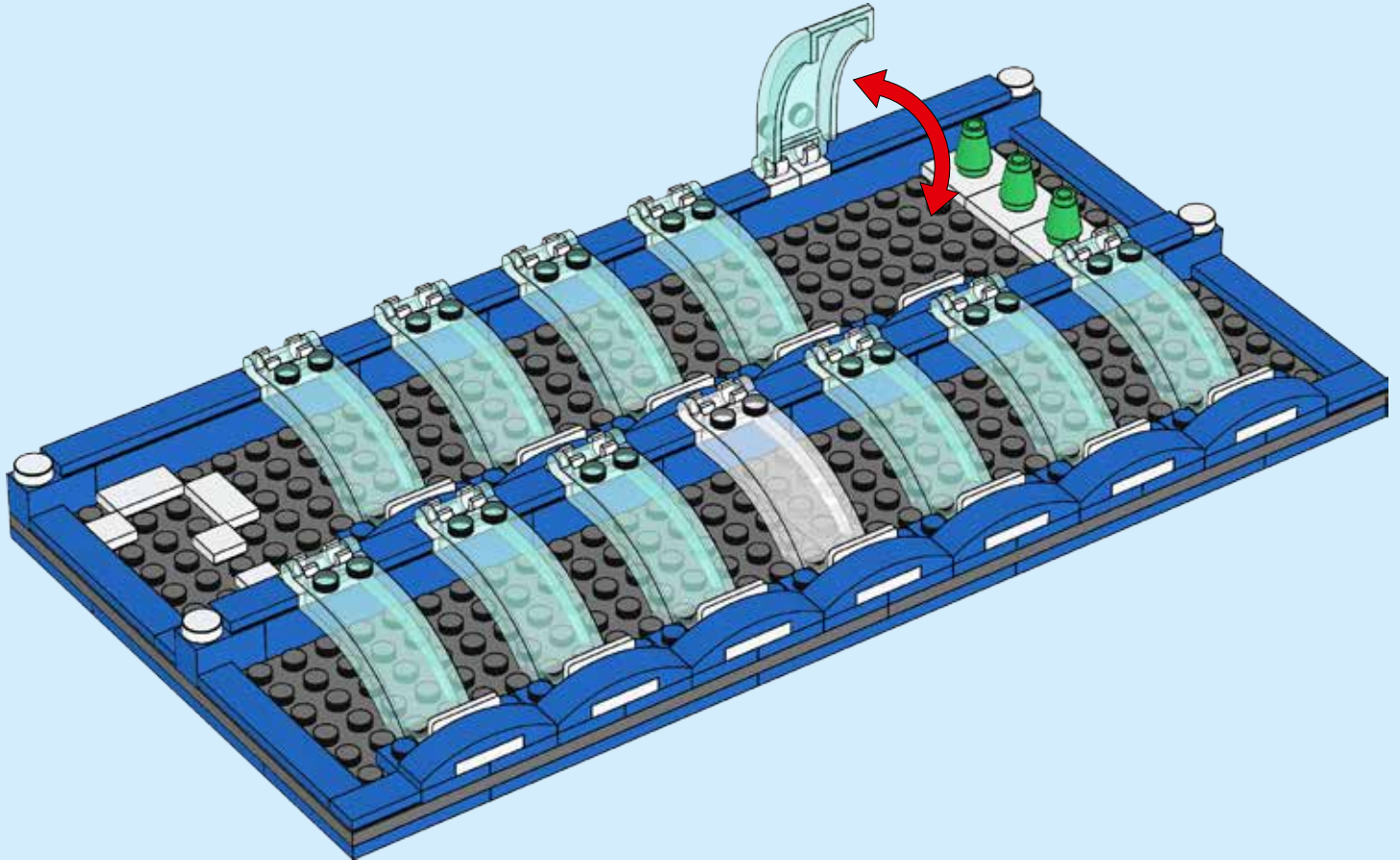
27

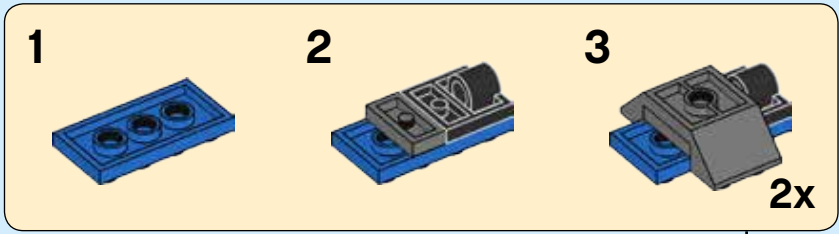
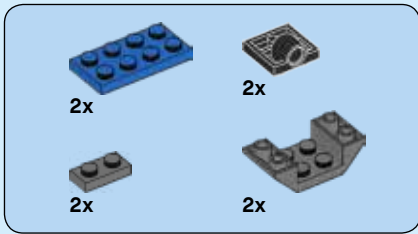




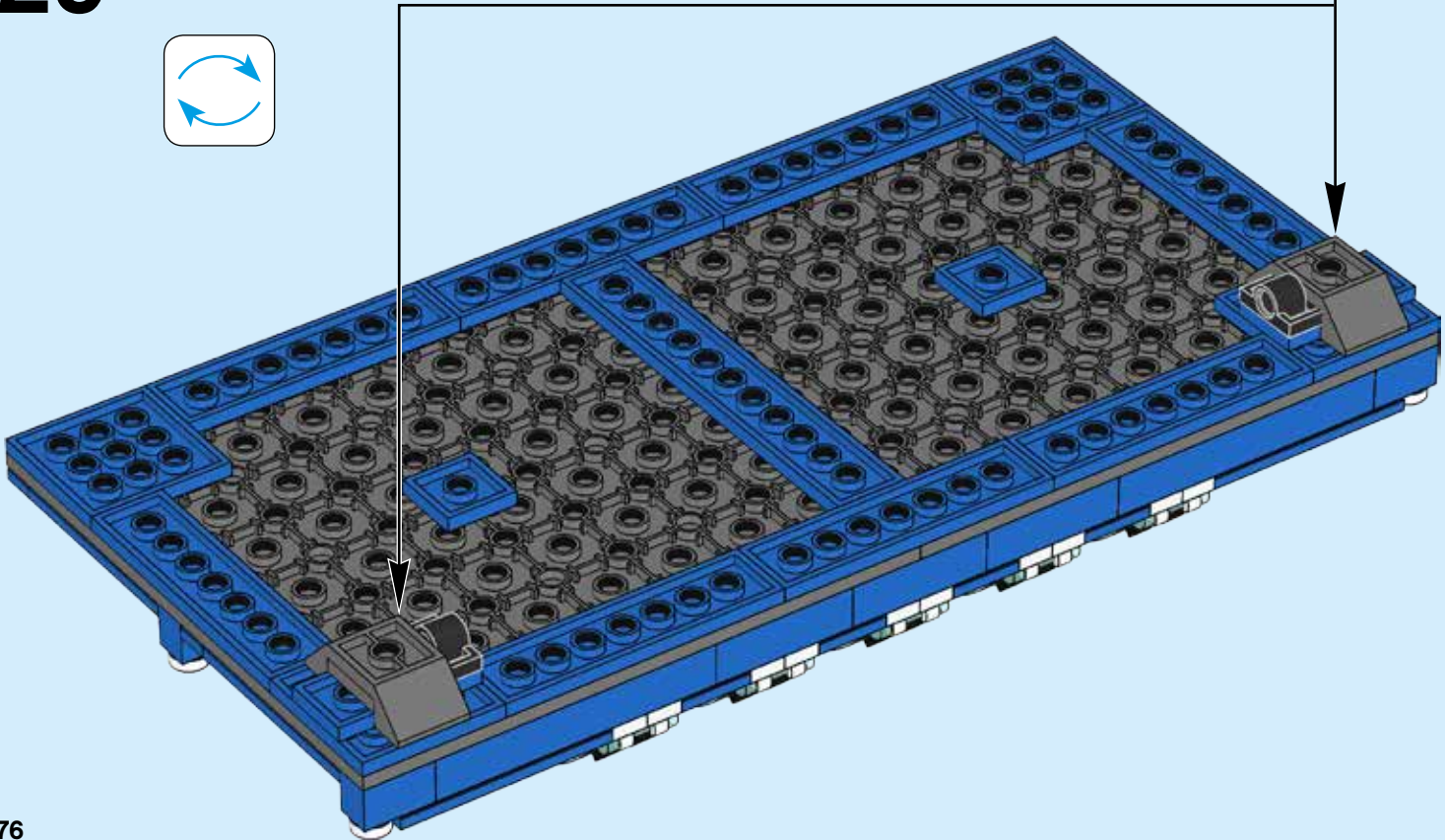
11x

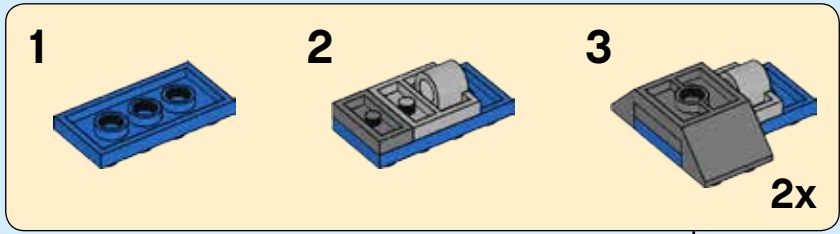
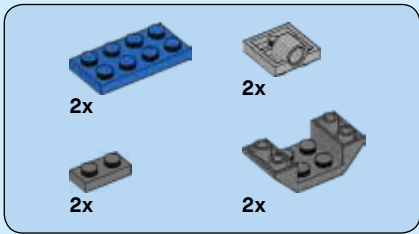
28



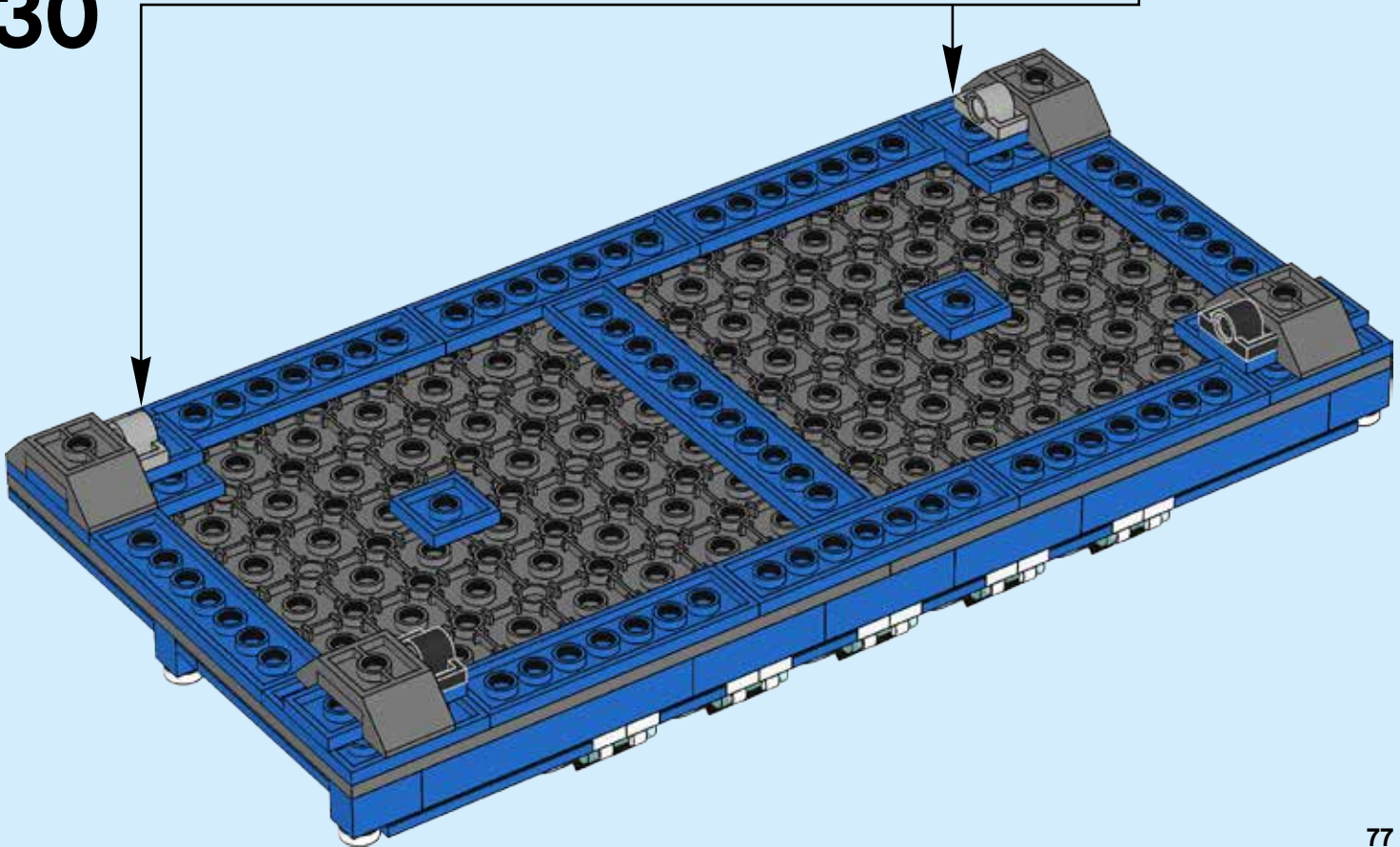


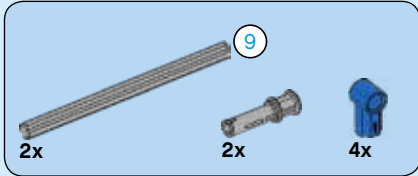
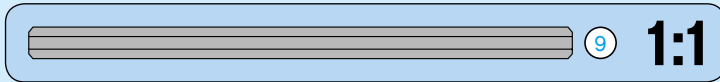
29





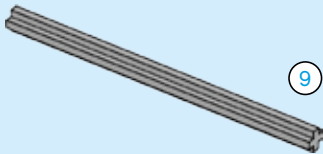
30



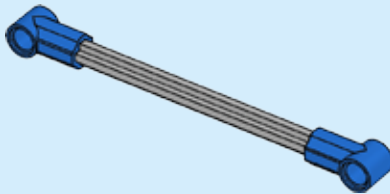


31

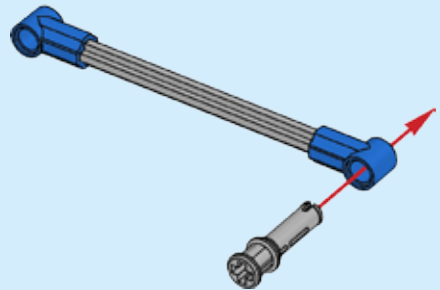
1

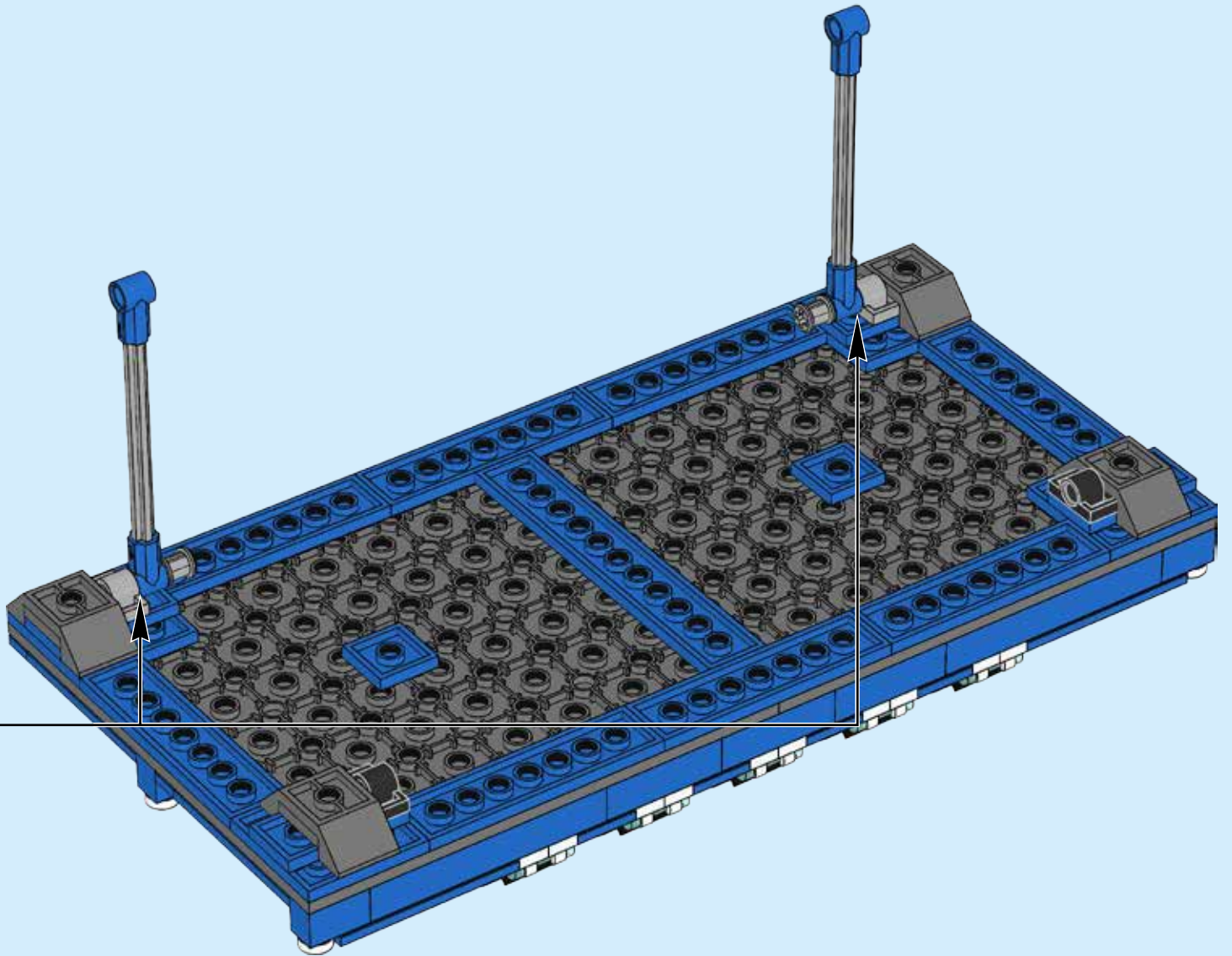


2



3

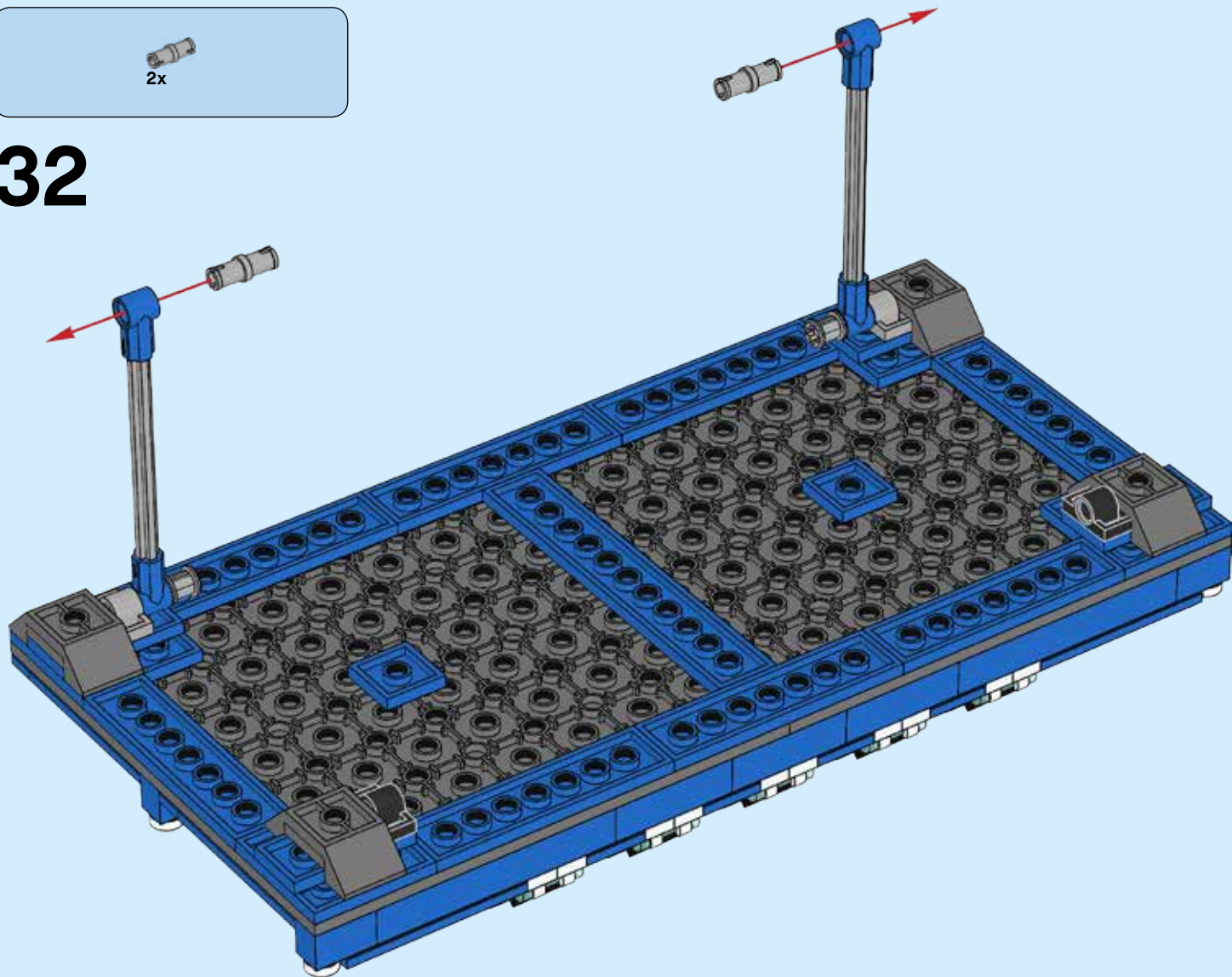


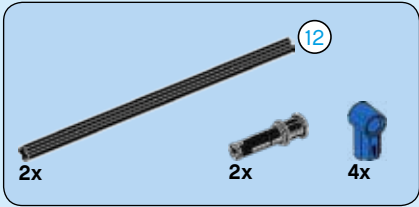
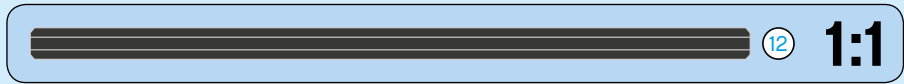




2x

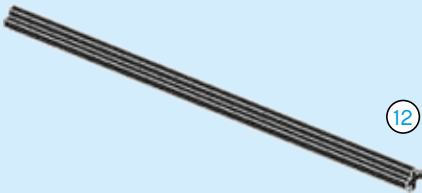
32



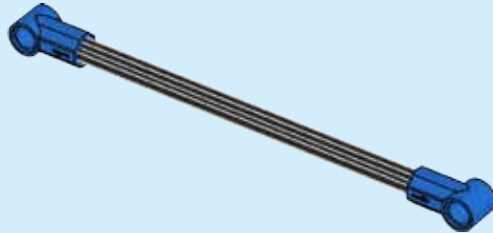


33

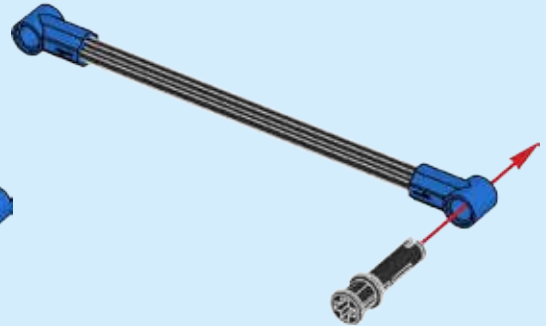
1

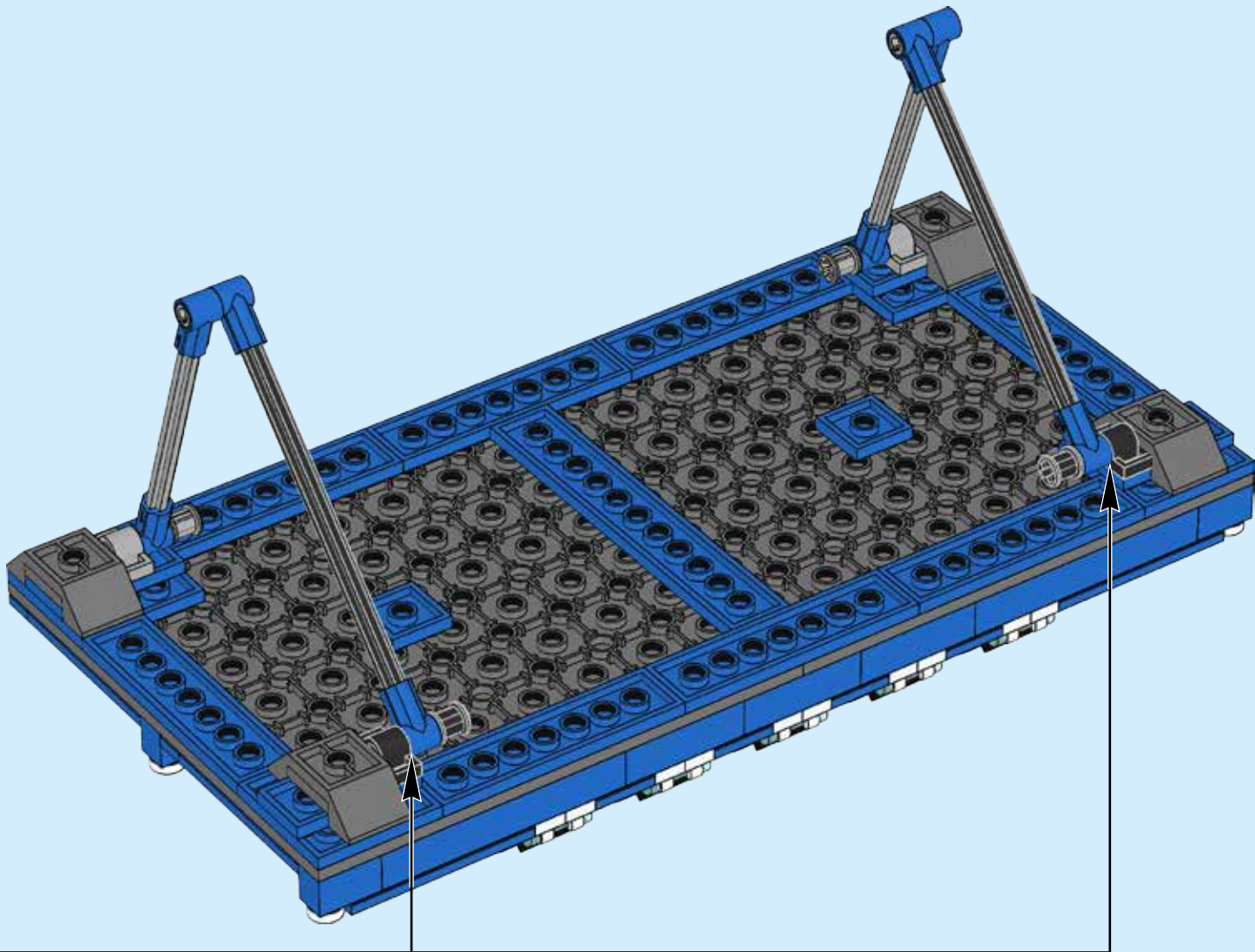


2

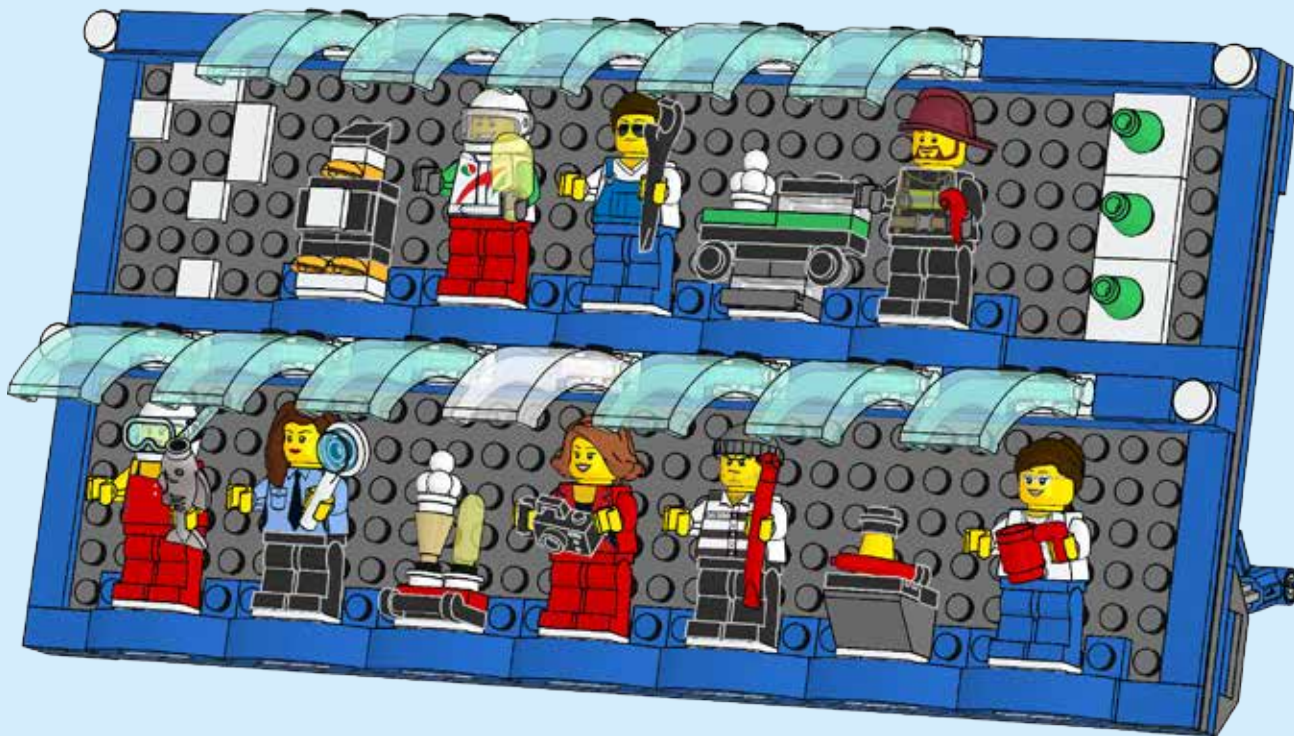
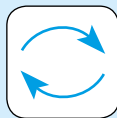


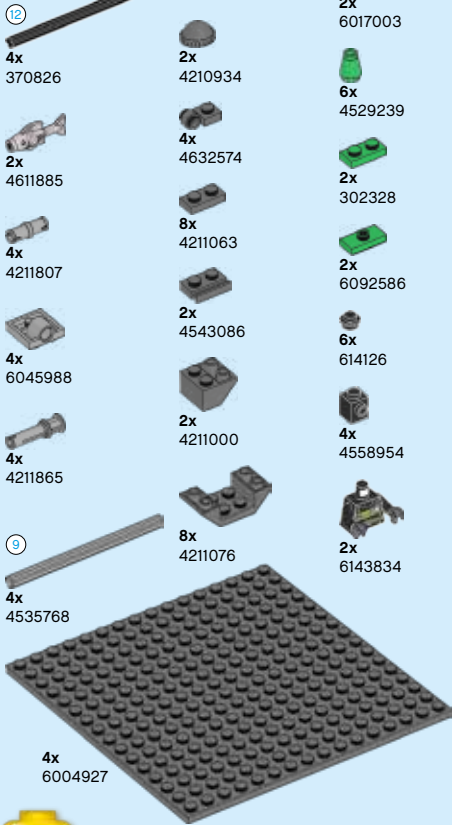
3





34





Customer Service

Kundenservice

Service Consommateurs

Servicio Al Consumidor

LEGO.com/service or dial



00800 5346 5555 :



1-800-422-5346 :





40161





EN

What am I? Game instructions

Game Objective:

This is a game about guessing who or what your opponent's secret character/object is.

Preparation:

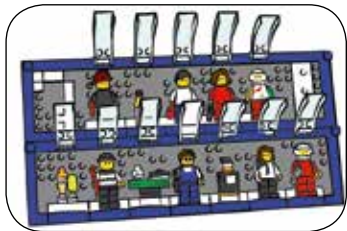
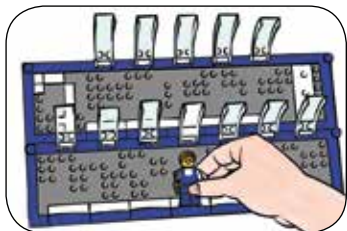
Each player takes a board, secretly chooses a character/object and places it in the space with the WHITE clear window on their board.

Make sure the BLUE windows contain the other 11 characters/objects, all 12 windows are OPEN and your opponent cannot see your characters/objects.

Gameplay:

1. The youngest player starts.
2. Players try to find out each other's chosen character/object by taking turns to ask each other a question that must only be answered with YES or NO.

Example: You ask "Does your character/object wear a hat?"
Opponent answers "No!"



3. You then CLOSE all windows containing characters/objects you have now discovered are NOT your opponent's character/object (i.e. any characters/objects with a hat).

How to guess a player's character:

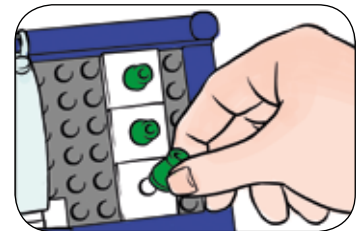
When you think you know which character/object your opponent has chosen, you use your turn to take out and show them the character/object you think they are.

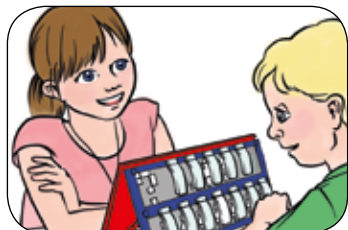
If you are right, you win! If you are wrong, put the character/object back and close the window, it is now your opponent's turn again.

Winning the game:

If a player correctly guesses their opponent's secret character/object, they win and the game ends.

You can then select new characters/objects and play again! You can use the green cones included to help you keep track of the score.



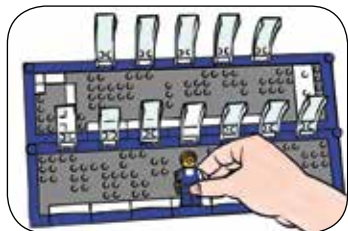


DE

Was bin ich? Spielanleitung

Ziel des Spiels:

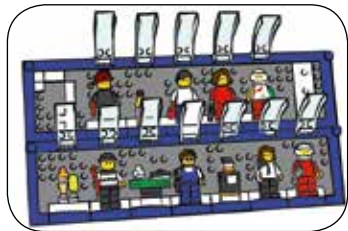
In diesem Spiel geht es darum, zu erraten, welchen geheimen Charakter oder Gegenstand dein Gegenspieler gewählt hat.



Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält eine Spieltafel und sucht sich einen geheimen Charakter oder einen Gegenstand aus, den er dann in das WEISSE Fenster seiner Tafel stellt.

Die anderen BLAUEN Fenster müssen die anderen 11 Charaktere/Gegenstände enthalten. Alle 12 Fenster sind geöffnet und der Gegenspieler kann deine Charaktere/Gegenstände nicht sehen.



Das Spiel:

1. Der jüngste Spieler beginnt.
2. Die Spieler versuchen, die Charaktere/Gegenstände herauszufinden, die von den anderen Spielern gewählt wurden, indem sie sich abwechselnd Fragen stellen, die nur mit JA oder NEIN beantwortet werden müssen.

Beispiel: Du fragst: „Trägt dein Charakter/Gegenstand einen Hut?“
Der Gegenspieler antwortet: „Nein!“

3. Du SCHLIESST dann alle Fenster, die Charaktere/Gegenstände enthalten, von denen du nun weißt, dass sie NICHT der Charakter/Gegenstand deines Gegenspielers sein können (d. h. alle Charaktere/Gegenstände mit Hut).

Das Erraten des Charakters eines Spielers:

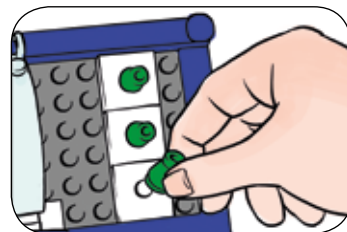
Sobald du glaubst zu wissen, welchen Charakter oder welchen Gegenstand dein Gegenspieler gewählt hat, zeigst du dem anderen Spieler – wenn du an der Reihe bist – den Charakter/Gegenstand, den dein Gegenspieler deiner Meinung nach gewählt hat.

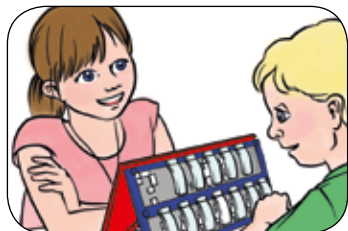
Wenn du recht hast, gewinnst du das Spiel! Wenn du falsch liegst, stellst du den Charakter/Gegenstand zurück und schließt das Fenster. Nun ist dein Gegenspieler wieder an der Reihe.

Spielende

Wenn ein Spieler den Charakter/Gegenstand seines Gegenspielers erraten hat, gewinnt er und das Spiel ist beendet.

Ihr könnt nun neue Charaktere/Gegenstände wählen und erneut spielen! Mithilfe der grünen Kegel könnt ihr den Punktestand verfolgen.



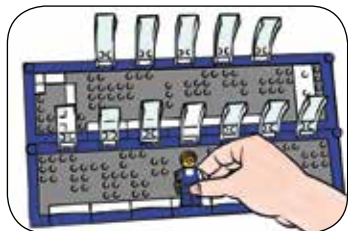


FR

Que suis-je ? Règles du jeu

Objectif du jeu :

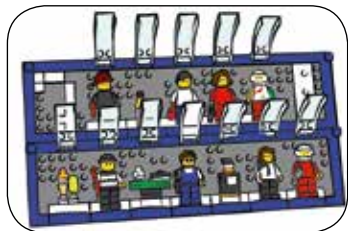
Le but du jeu est de deviner le personnage ou objet choisi par ton adversaire.



Préparation :

Chaque joueur prend un plateau, choisit secrètement un personnage/objet et le place dans l'espace avec la fenêtre BLANCHE transparente sur son plateau.

Assure-toi que les fenêtres BLEUES contiennent les 11 autres personnages/objets, que les 12 fenêtres sont OUVERTES et que ton adversaire ne peut pas voir tes personnages/objets.



Déroulement du jeu :

1. Le joueur le plus jeune commence.
2. Les joueurs essaient de deviner le personnage/objet choisi par l'autre en posant chacun à leur tour une question avec comme unique réponse possible OUI ou NON.

Exemple : Tu demandes « Ton personnage/objet porte-t-il un chapeau ? »
L'adversaire répond « Non ! »

3. Tu FERMES alors toutes les fenêtres contenant des personnages/objets qui ne sont PAS le personnage/objet de ton adversaire (tous les personnages/objets avec un chapeau).

Comment deviner le personnage d'un joueur :

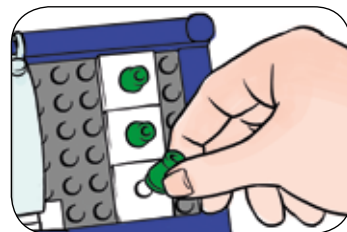
Lorsque tu penses savoir quel personnage/objet ton adversaire a choisi, utilise ton tour pour prendre et montrer le personnage/objet en question.

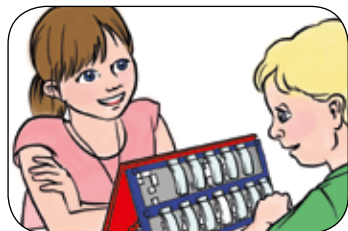
Si tu as raison, tu gagnes ! Si tu as tort, tu remets le personnage/objet, tu fermes la fenêtre et c'est au tour de ton adversaire de jouer.

Gagner la partie

Si un joueur devine correctement le personnage/objet de son adversaire, il gagne et la partie se termine.

Tu peux alors sélectionner de nouveaux personnages/objets et rejouer ! Tu peux utiliser les cônes verts inclus pour t'aider à noter le score.





IT

Chi sono? Regole del gioco

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è indovinare il personaggio/oggetto segreto dell'avversario.

Preparazione:

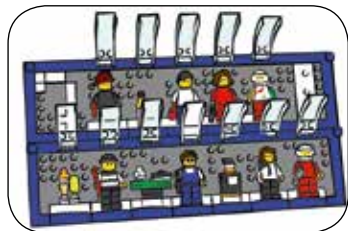
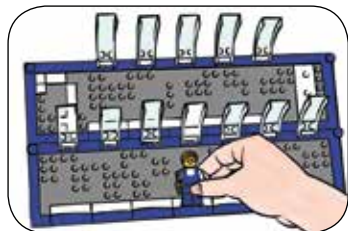
Ogni giocatore prende un tabellone, sceglie segretamente un personaggio/oggetto e lo colloca nello spazio con il coperchio BIANCO trasparente sul tabellone.

Assicurarsi che sotto i coperchi BLU vi siano gli altri 11 personaggi/oggetti, tutti e 12 i coperchi siano APERTI e che i giocatori non possano vedere i rispettivi personaggi/oggetti.

Gioco:

1. Il giocatore più giovane inizia per primo.
2. I giocatori cercano di scoprire il personaggio/oggetto scelto dall'avversario ponendo domande alle quali è possibile rispondere solo con SÌ o NO.

Esempio: un giocatore chiede: "Il tuo personaggio/oggetto indossa un copricapo?"
L'avversario risponde "No!"



3. I giocatori chiudono quindi tutti i coperchi che contengono personaggi/oggetti che NON sono il personaggio/oggetto dell'avversario (vale a dire tutti i personaggi/oggetti con un copricapo).

Come indovinare il personaggio/oggetto dell'avversario:

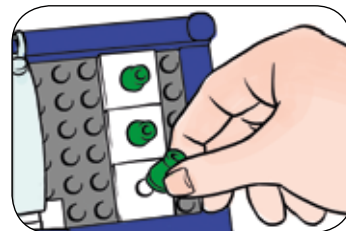
Se si pensa di sapere quale personaggio/oggetto l'avversario abbia scelto, al proprio turno è necessario estrarre e mostrare il personaggio/oggetto che si pensa l'avversario abbia selezionato.

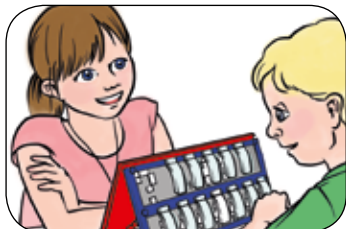
Se si tratta del personaggio/oggetto giusto, il giocatore vince il gioco! Se il personaggio/oggetto non è quello giusto, si ripone il personaggio/oggetto sotto il coperchio e il turno passa all'avversario.

Chi vince?

Se un giocatore indovina il personaggio/oggetto segreto dell'avversario, conquista la vittoria e il gioco finisce.

È quindi possibile selezionare nuovi personaggi/oggetti e giocare di nuovo! È possibile utilizzare i coni verdi inclusi per tenere il punteggio.



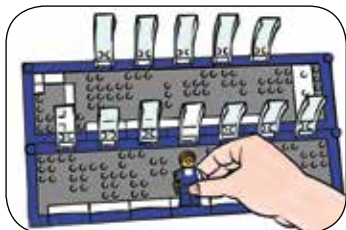


NL

Wat ben ik? Spelinstructies

Doel van het spel:

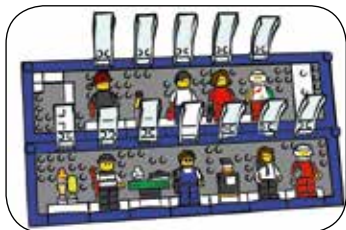
Dit is een spel waarin geraden moet worden wie of wat je tegenstanders geheime personage/voorwerp is.



Vorbereiding:

Elke speler neemt een bord, kiest in het geheim een personage/voorwerp en plaatst het in de ruimte met het WITTE venster op zijn/haar bord.

Zorg ervoor dat de BLAUWE vensters de andere 11 personages/voorwerpen bevatten, alle 12 vensters OPEN staan en je tegenstander je personages/voorwerpen niet kan zien.



Spelregels:

1. De jongste speler begint.
2. Spelers proberen elkaars gekozen personage/voorwerp te achterhalen door elkaar om beurten een vraag te stellen die alleen met JA of NEE mag worden beantwoord.

Voorbeeld: jij vraagt: "Draagt je personage/voorwerp een hoed?"

De tegenstander antwoordt: "Nee!"

3. Daarna SLUIT je alle vensters met personages/voorwerpen waarvan je nu hebt ontdekt dat ze het personage/voorwerp van je tegenstander NIET zijn (alle personages/voorwerpen met een hoed).

Hoe kan je een spelers personage/voorwerp raden:

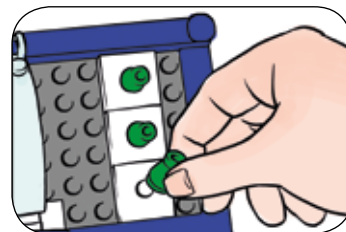
Wanneer je denkt te weten welk personage/voorwerp je tegenstander heeft gekozen, wacht je op je beurt om het personage/voorwerp dat hij/zij volgens jou is eruit te nemen en aan de tegenstander te tonen.

Als je het juist hebt, ben jij de winnaar! Als je het fout hebt, plaats je het personage/voorwerp terug en sluit je het venster. Vervolgens is je tegenstander weer aan de beurt.

Het spel winnen

Als een speler het geheime personage/voorwerp van zijn/haar tegenstander juist raadt, wint hij/zij en is het spel afgelopen.

Daarna kun je nieuwe personages/voorwerpen kiezen en opnieuw spelen! Je kunt de groene kegels gebruiken om de score bij te houden.





ES

¿Qué soy?

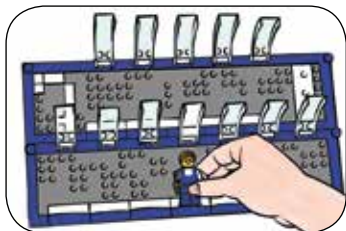
Reglas del juego

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es adivinar quién o qué es el personaje/objeto secreto de tu oponente.

Preparación:

Cada jugador toma un panel, elige un personaje/objeto en secreto y lo coloca en el casillero de su panel con la cubierta transparente de color BLANCO.



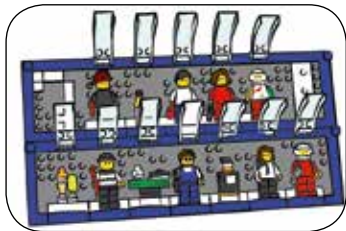
Asegúrate de que los casilleros con cubiertas transparentes de color AZUL contengan los otros 11 personajes/objetos, de que las 12 cubiertas transparentes estén ABIERTAS y de que tu oponente no pueda ver tus personajes/objetos.

Desarrollo del juego:

1. Comienza el jugador más joven.
2. Los jugadores deben tratar de averiguar el personaje/objeto elegido por su oponente, turnándose para realizar preguntas que puedan contestarse con SÍ o NO.

Por ejemplo, tú preguntas: “¿Usa sombrero tu personaje/objeto?”

Tu oponente contesta: “¡No!”



3. A continuación, debes CERRAR todos los casilleros que contengan personajes/objetos que NO puedan ser el personaje/objeto de tu oponente (por ejemplo, todos los personajes/objetos con sombrero).

Cómo adivinar el personaje de un jugador:

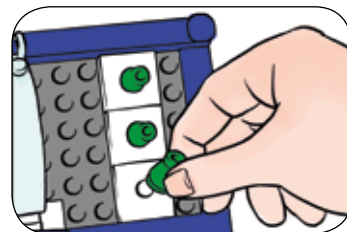
Cuando creas que sabes cuál es el personaje/objeto que ha elegido tu oponente, usa tu turno para sacar y enseñar el personaje/objeto que creas que es.

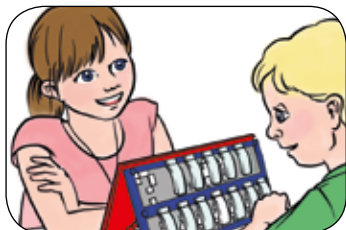
Si estás en lo cierto, ¡ganas! Si no es así, introduce de nuevo el personaje/objeto y cierra el casillero; el turno volverá entonces a tu oponente.

Ganar el juego:

Si un jugador adivina correctamente el personaje/objeto secreto de su oponente, el jugador gana y el juego termina.

¡Puedes volver a elegir nuevos personajes/objetos y jugar otra vez! Usa los conos de color verde incluidos para llevar la cuenta de la puntuación.



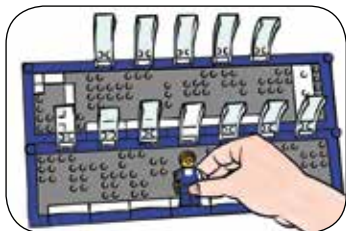


DA

Hvad er jeg? Spillevejledning

Formål med spillet:

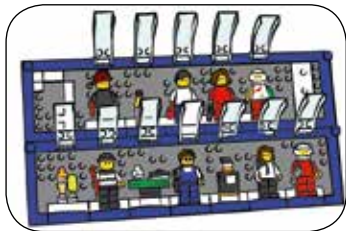
Dette spil handler om at gætte, hvem eller hvad modstanderens hemmelige figur er.



Forberedelse:

Hver spiller tager en spilleplade, vælger i hemmelighed en figur og anbringer den i feltet med det HVIDE gennemsigtige vindue på sin plade.

De BLÅ vinduer skal dække over de andre 11 figurer. Alle 12 vinduer skal være ÅBNE, og modstanderne må ikke kunne se hinandens figurer.



Sådan spilles spillet:

1. Den yngste spiller starter.
2. Spillerne skal prøve at gætte hinandens udvalgte figur ved på skift at stille hinanden et spørgsmål, der kun kan besvares med JA eller NEJ.

Eksempel: Du spørger: "Har din figur en hat på?"
Modstanderen svarer: "Nej!"

3. Derefter LUKKER du alle vinduer med figurer, som du nu ved, IKKE er din modstanders figur (dvs. alle figurer med en hat).

Sådan gætter du din modstanders figur:

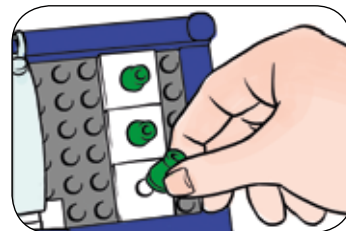
Når du tror, at du ved, hvilken figur din modstander har valgt, bruger du din tur til at tage den pågældende figur ud af din egen spilleplade og vise ham/hende den.

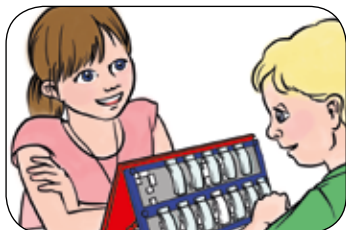
Hvis du har ret, vinder du! Hvis du tager fejl, skal du sætte figuren tilbage og lukke vinduet, og så er det modstanderens tur igen.

Sådan vindes spillet:

Den spiller, der gætter modstanderens hemmelige figur, vinder, og spillet er slut.

Derefter kan I vælge nye figurer og spille igen! I kan bruge de medfølgende grønne kegler til at hjælpe jer med at holde styr på pointene.





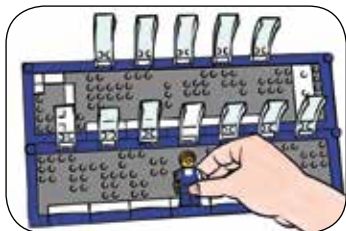
IS

Hvað er ég?

Leikreglur

Markmið leiksins:

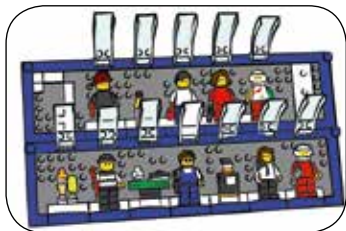
Leikurinn gengur út á að geta sér til um hver eða hvað leynipersóna eða leynihlutur andstæðingsins er.



Undirbúningur:

Hver leikmaður tekur sér borð, velur í laumi persónu eða hlut og setur persónuna eða hlutinn í rammann með HVÍTA gegnsæja glugganum á spilaborðinu sínu.

Gangið úr skugga um að BLÁU gluggarnir séu með hinum 11 persónunum eða hlutunum, að allir 12 gluggarnir séu OPNIR og að andstæðingurinn sjái ekki persónurnar eða hlutina hjá hinum.



Gangur leiksins:

1. Yngsti leikmaðurinn byrjar.
2. Leikmennirnir reyna að komast að því hver leynipersóna eða leynihlutur andstæðingsins er, með því að skiptast á að spyrja hvor annan spurninga sem aðeins má svara með JÁ eða NEI.

Dæmi: Þú spyrð: „Er persónan þín eða hluturinn með húfu eða hatt?“
Andstæðingurinn svarar: „Nei“

3. Þá getur þú LOKAÐ öllum gluggum með persónum eða hlutum sem þú veist nú að eru EKKI persóna eða hlutur andstæðingsins (þ.e. eru með húfu eða hatt).

Hvernig er best að geta upp á persónu andstæðingsins:

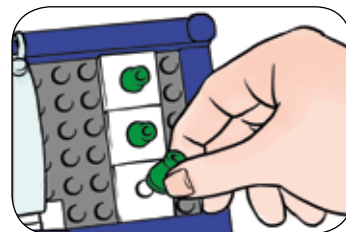
Þegar þú telur þig vita hvaða persónu eða hlut andstæðingurinn valdi notar þú næstu umferðina þína til að ná í og sýna þá persónu eða þann hlut sem þú heldur að sé réttur.

Ef þú hefur rétt fyrir þér sigrar þú! Ef ágiskunin er röng skal setja persónuna eða hlutinn aftur í rammann og loka glugganum. Og þá á andstæðingurinn leik á ný.

Að vinna leikinn

Sá leikmaður sem giskar rétt á leynipersónuna eða leynihlutinn hjá andstæðingnum sigrar og þá er leiknum lokið.

Þá er hægt að velja sér nýja persónu eða hlut og taka annan leik! Það er hægt að nota grænu pinnana sem fylgja með til að fylgjast með stigatölunni.



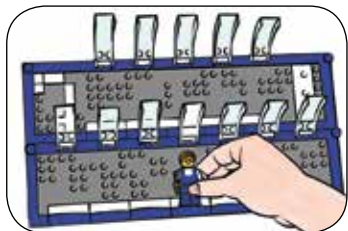


FI

Mikä olen?
Peliohjeet

Pelin tavoite:

Tässä pelissä arvataan, kuka tai mikä vastapelaajan salainen hahmo tai esine on.



Valmistelut:

Kumpikin pelaaja ottaa laudan, valitsee salaa hahmon tai esineen ja panee sen laudalle paikkaan, jossa on VALKOINEN läpinäkyvä ikkuna.

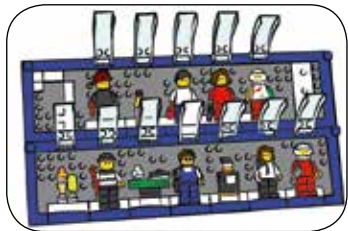
Varmista, että SINISISSÄ ikkunoissa on 11 muuta hahmoa tai esinettä, kaikki 12 ikkunaa ovat AUKI ja että vastapelaajasi ei näe hahmojasi tai esineitäsi.

Pelin kulku:

1. Nuorin pelaaja aloittaa.
2. Pelaajat yrittävät selvittää vastapelaajan valitseman hahmon esittämällä toisilleen vuorotellen kysymyksiä, joihin voi vastata vain KYLLÄ tai EI.

Esimerkki: Kysymys: "Onko hahmolla tai esineellä hattu?"

Vastaus: "Ei!"



3. Kun saat selville, mitkä hahmot tai esineet EIVÄT ole vastapelaajasi salainen hahmo tai esine, SULJE niiden ikkunat (tässä esimerkissä kaikki ne ikkunat, joiden hahmoilla tai esineillä on hattu).

Vastapelaajan hahmon arvaaminen:

Kun luulet tietäväsi, minkä hahmon tai esineen vastapelaajasi on valinnut, näytä kyseinen hahmo tai esine hänelle omalla vuorollasi.

Jos olit oikeassa, voitat pelin! Jos olit väärässä, pane hahmo tai esine takaisin ja sulje sen ikkuna. Vuoro siirtyy vastapelaajalle.

Pelin voittaminen

Jos pelaaja arvaa oikein vastapelaajan salaisen hahmon tai esineen, hän voittaa ja peli päättyy.

Sitten pelaajat voivat valita uudet hahmot tai esineet ja pelata uudestaan! Pisteistä voi pitää kirjaa vihreiden kartionuppien avulla.



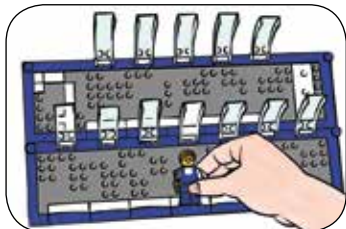


SV

Vad är jag? Spelinstruktioner

Spelets mål:

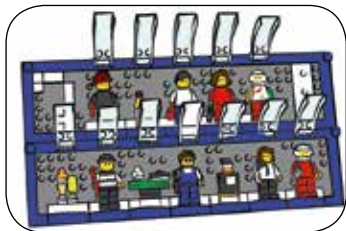
Det här spelet går ut på att gissa vilken hemlig karaktär eller vilket hemligt föremål din motståndare är.



Förberedelser:

Varje spelare tar ett bräde, väljer i hemlighet en karaktär/ett föremål och placerar den/det på platsen med det VITA genomskinliga fönstret på sitt bräde.

Se till att de BLÅ fönstren innehåller de andra 11 karaktärerna/föremålen, att alla 12 fönster är ÖPPNA och att din motståndare inte kan se dina karaktärer/föremål.



Så spelar du:

1. Den yngsta spelaren börjar.
2. Spelarna ska försöka lista ut varandras karaktärer/föremål genom att turas om att ställa en fråga till motspelaren som bara kan besvaras med JA eller NEJ.

Exempel: Du frågar "Bär din karaktär/ditt föremål hatt?"
Motståndaren svarar "Nej!"

3. Då kan du STÄNGA alla fönster som innehåller karaktärer/föremål som alltså INTE är din motståndares karaktär/föremål (dvs. alla karaktärer/föremål med en hatt).

Så här gissar du en spelares karaktär:

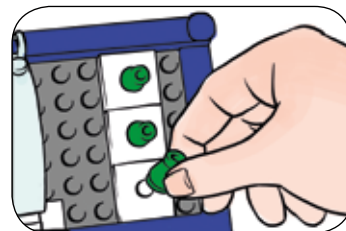
När du tror du vet vilken karaktär/vilket föremål din motståndare har valt tar du ut och visar karaktären/föremålet som du tror att han/hon är.

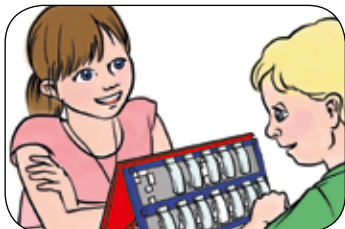
Om du har rätt vinner du! Om du har fel ställer du tillbaka karaktären/föremålet och stänger fönstret och så är det din motståndares tur igen.

Vem vinner?

Om en spelare gissar motståndarens hemliga karaktär/föremål vinner han/hon och spelet är slut.

Sedan är det bara att välja nya karaktärer/föremål och spela igen! Använd de gröna konerna som ingår i spelet för att hålla koll på ställningen.



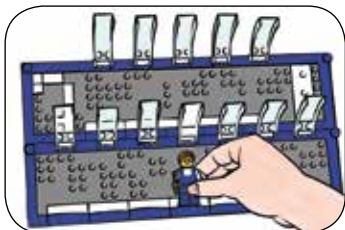


NO

Hva er jeg? Spillinstruksjoner

Målet med spillet:

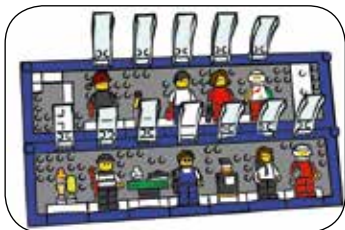
Dette spillet går ut på at man skal gjette hvem eller hva motspillerens hemmelige figur/gjenstand er.



Forberedelser:

Hver spiller tar et Brett, velger en figur/gjenstand i det skjulte og setter den på plassen med det HVITE, klare vinduet på brettet sitt.

Sørg for at de BLÅ vinduene inneholder de 11 andre figurene/gjenstandene, at alle 12 vinduer er ÅPNE, og at motspilleren ikke kan se dine figurer/gjenstander.



Slik spiller dere:

1. Den yngste spilleren begynner.
2. Spillerne skal prøve å gjette motspillerens figur/gjenstand etter tur, ved å stille hverandre et spørsmål som kun kan besvares med JA eller NEI.

Eksempel: Du spør: "Har figuren/gjenstanden din hatt på seg?"
Motspilleren svarer "Nei!"

3. Deretter LUKKER du alle vinduer med figurer/gjenstander som du har funnet ut at IKKE er motspillerens figur/gjenstand (det vil si alle figurer/gjenstander med hatt).

Slik gjetter du hvilken figur motspilleren har:

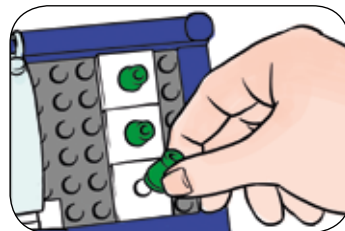
Når det er din tur og du tror at du vet hvilken figur/gjenstand motspilleren har, tar du ut og viser motspilleren figuren/gjenstanden du tror hun/han har valgt.

Har du gjettet riktig, vinner du! Tar du feil, setter du tilbake figuren/gjenstanden og lukker vinduet. Nå er det motspillerens tur til å gjette.

Vinne spillet

Hvis en spiller gjetter riktig om motspillerens hemmelige figur/gjenstand, vinner spilleren og spillet er over.

Deretter kan dere velge en ny figur/gjenstand og spille på nytt! Dere kan bruke de grønne kjeglene som hjelp til å holde oversikt over poengene.



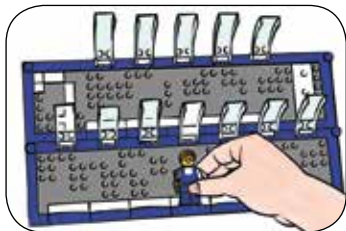


PT

O que sou? Instruções de Jogo

Objetivo do Jogo:

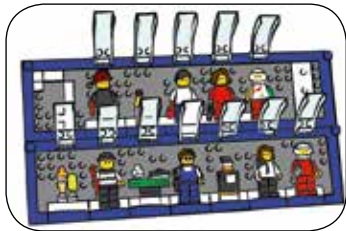
Este é um jogo de adivinhação do que ou quem é o personagem/objeto secreto do teu adversário.



Preparação:

Cada jogador pega num tabuleiro, escolhe secretamente um personagem/objeto e coloca-o no espaço com a janela transparente BRANCA no seu tabuleiro.

Certifica-te de que as janelas AZUIS contêm os outros 11 personagens/objetos, que todas as 12 janelas se encontram ABERTAS e que o teu adversário não consegue ver os teus objetos/personagens.



Regras do Jogo:

1. O jogo começa pelo jogador mais novo.
2. Os jogadores tentam descobrir o personagem/objeto escolhido um do outro, colocando à vez uma questão que tem de ser respondida com SIM ou NÃO.

Exemplo: À pergunta “O teu personagem/objeto usa chapéu?”
O adversário responde “Não!”

3. Em seguida, FECHAS todas as janelas que contêm personagens/objetos que descobriste agora NÃO serem o personagem/objeto do teu adversário (i.e. todos os personagens/objetos com um chapéu).

Como adivinhar o personagem de um jogador:

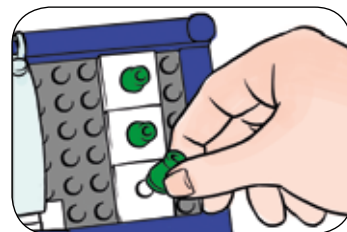
Quando achares que já sabes qual é o personagem/objeto que o teu adversário escolheu, usas a tua vez para retirares e lhe mostrares o personagem/objeto que pensas ser.

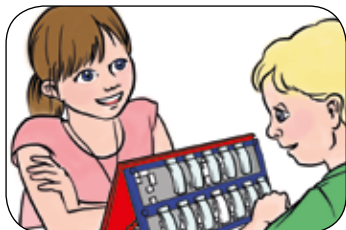
Se tiveres acertado, vences! Se errares, coloca de volta o personagem/objeto no seu lugar e fecha a janela; agora é a vez do teu adversário jogar.

O vencedor do jogo

Se um jogador acertar e descobrir o personagem/objeto secreto do seu adversário, vence e o jogo termina.

Podes, seguidamente, seleccionar novos personagens/objetos e voltar a jogar! Podes usar os cones verdes incluídos para te ajudarem a seguir a pontuação.



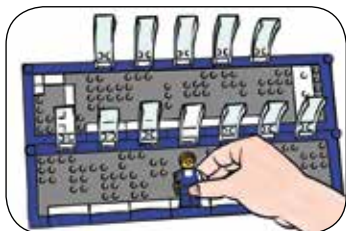


ΕΛ

Τι είμαι;
Οδηγίες παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού:

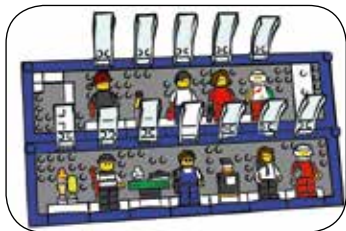
Ο σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι να μαντέψεις ποιος είναι ο μυστικός χαρακτήρας/αντικείμενο του αντιπάλου σου.



Ετοιμασία:

Κάθε παίκτης παίρνει μια βάση, διαλέγει κρυφά ένα χαρακτήρα/αντικείμενο και τον τοποθετεί στο χώρο με το ΛΕΥΚΟ διαφανές παράθυρο πάνω στη βάση του.

Βεβαιώσου ότι τα ΜΠΛΕ παράθυρα περιέχουν τους άλλους 11 χαρακτήρες/αντικείμενα, ότι και τα 12 παράθυρα είναι ΑΝΟΙΧΤΑ και ότι ο αντίπαλός σου δεν μπορεί να δει τους χαρακτήρες/αντικείμενά σου.



Παιχνίδι:

1. Ο νεαρότερος παίκτης ξεκινά πρώτος.
2. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ και προσπαθούν να βρουν το χαρακτήρα/αντικείμενο του αντιπάλου τους κάνοντάς του μια ερώτηση που πρέπει να απαντηθεί μόνο με ΝΑΙ ή ΟΧΙ.

Παράδειγμα: Ρωτάς "Ο χαρακτήρας/αντικείμενό σου φοράει καπέλο;"
Ο αντίπαλος απαντά "Όχι!"

3. Τότε, ΚΛΕΙΝΕΙΣ όλα τα παράθυρα που περιέχουν χαρακτήρες/αντικείμενα που μόλις ανακάλυψες ότι ΔΕΝ είναι ο χαρακτήρας/αντικείμενο του αντιπάλου σου (δηλ. όλους τους χαρακτήρες/αντικείμενα που έχουν καπέλο).

Πώς να μαντέψεις το χαρακτήρα του αντιπάλου:

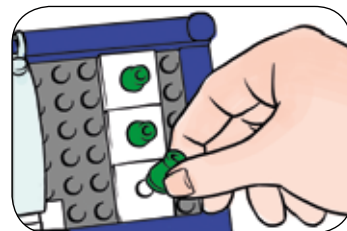
Αν πιστεύεις ότι ξέρεις ποιο χαρακτήρα/αντικείμενο έχει διαλέξει ο αντίπαλός σου, όταν έρθει η σειρά σου, βγάλε και δείξε στον αντίπαλό σου το χαρακτήρα/αντικείμενο που πιστεύεις ότι έχει διαλέξει.

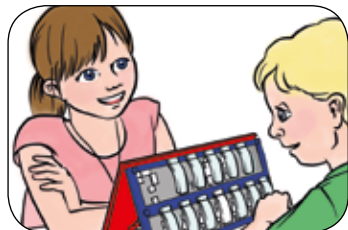
Αν έχεις δίκιο, κερδίζεις! Αν κάνεις λάθος, βάλε το χαρακτήρα/αντικείμενο πίσω στη θέση του και κλείσε το παράθυρο. Τώρα είναι η σειρά του αντιπάλου σου.

Κερδίζοντας το παιχνίδι

Αν ένας παίκτης μαντέψει σωστά το μυστικό χαρακτήρα/αντικείμενο του αντιπάλου του, κερδίζει και το παιχνίδι τελειώνει.

Τότε μπορείτε να διαλέξετε ένα καινούργιο χαρακτήρα/αντικείμενο και να παίξετε ξανά! Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους πράσινους κώνους για τη βαθμολογία.





JA

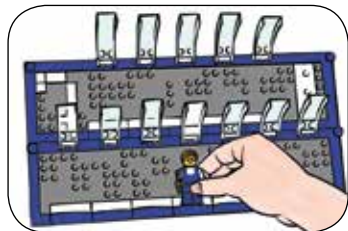
わたしはなんでしょう？
ゲームのルール

ゲームの目的:

相手が選んだキャラクターや物を当てるゲームです。

準備:

プレイヤーはボードを1枚とり、キャラクターまたは物を1つ選んで、白色のクリアカバーがあるスタンドに配置します。

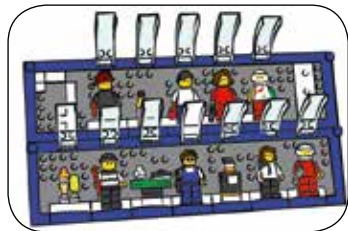


青色のクリアカバーがついた残りの11か所のスタンドにもキャラクターか物を配置します。クリアカバーは開けた状態にしておきます。他のプレイヤーに見られないよう注意してください。

ゲームをする:

1. 一番年下のプレイヤーから、始めます。
2. 順番に「はい」か「いいえ」で答えられる質問をして、相手が選んだキャラクターや物が何かを当てていきます。

例: プレイヤーA「それは帽子をかぶっていますか？」
プレイヤーB「いいえ」



3. ここで、相手が選んだものではないと分かったキャラクターや物のクリアカバーを閉じます(この場合は帽子をかぶったキャラクター)。

相手のキャラクターの当て方:

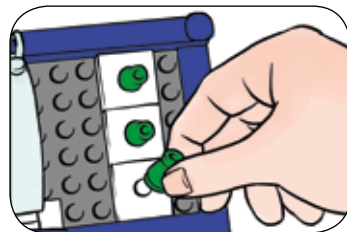
相手が選んだキャラクターや物が何かわかったら、自分の番が来た時にそれを取り出して相手に見せます。

正解ならあなたの勝ちです!間違っていた場合は取り出したキャラクターか物を元に戻して、相手の番になります。

ゲームに勝つ

どちらかのプレイヤーが相手のキャラクターや物を言い当てるとゲームは終了し、このプレイヤーが勝ちとなります。

キャラクターや物を選び直してもう一度遊みましょう!付属している緑のコーンで点数をつけることもできます。





ZH

我是什么？ 游戏说明

游戏目的：

这个游戏有关于猜测您对手暗藏的人物是谁或物品是什么。

准备：

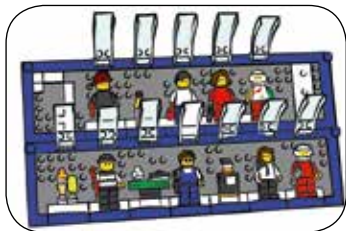
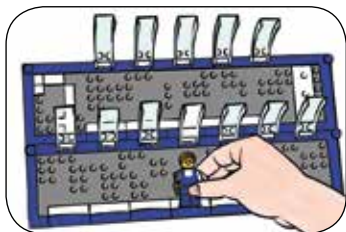
每个玩家拿一块板，暗自选择一个人物/物品，并将其放在该板上带有白色透明窗口的位置上。

确保蓝色窗口内包含另外 11 种人物/物品、所有 12 个窗口都打开而且您的对手看不见您的人物/物品。

游戏玩法：

1. 从年龄最小的玩家开始。
2. 玩家轮流询问对方一个只能用“是”或“不是”来回答的问题，由此尝试找出另外一个人选择的人物/物品。

例如：您问“你的人物/物品是不是戴一顶帽子？”
对手回答“不是！”



3. 对于您已确定不是您对手所选的人物/物品，关闭包含这些人物/物品的窗口（如所有戴着一顶帽子的人物/物品）。

如何猜测玩家选择的人物/物品：

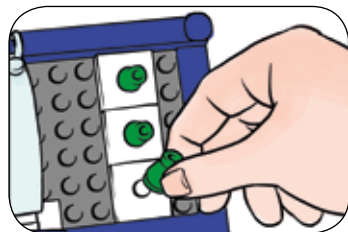
当您认为已知道对手选择了什么人物/物品时，那么在轮到您时，您拿出所猜测的人物/物品，并向对手展示。

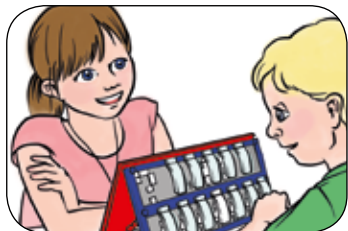
如果您猜对，就获胜了！如果您猜错，则放回那个人物/物品，并关上相应的窗口，接着又轮到您的对手。

获胜条件

如果一个玩家正确地猜出对手的秘密人物/物品，他/她就获胜了，游戏结束。

然后您可选择新的人物/物品，再玩一次！您可使用玩具中所含的绿色锥形物计分。





KO

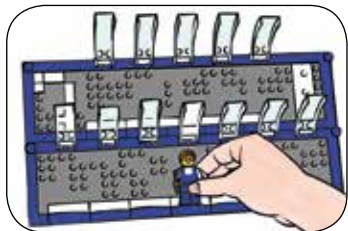
나는 무엇? 게임 설명

게임 목표:

상대방의 비밀 캐릭터/아이템이 무엇인지 알아맞히는 것이 게임의 목표입니다.

준비:

각 플레이어가 하나씩 보드를 갖고 비밀 캐릭터/아이템 하나를 선택한 다음, 보드의 흰색 투명창이 있는 칸에 놓습니다.

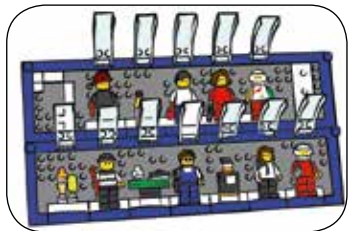


이어 나머지 11개의 캐릭터/아이템을 파란색 창이 있는 칸에 배치하고 12개의 창을 모두 열어 둡니다. 상대방이 자신의 비밀 캐릭터/아이템을 보지 못하게 해야겠죠.

게임 방법:

1. 가장 나이가 어린 플레이어가 먼저 시작합니다.
2. 서로 번갈아 상대방의 비밀 캐릭터/아이템을 알아맞히기 위한 질문을 하되, 예 또는 아니오로만 답을 할 수 있습니다.

보기: 예를 들어, "캐릭터/아이템이 모자를 쓰고 있나요?"라고 물을 수 있겠죠.
상대방은 "아니오"라고 답을 할 수 있고요.



3. 이제 상대방의 비밀 캐릭터/아이템이 아닌 것으로 밝혀진 캐릭터/아이템(즉, 모자를 쓰고 있는 모든 캐릭터/아이템)이 들어 있는 칸의 모든 창을 닫습니다.

상대방의 비밀 캐릭터 알아맞히기:

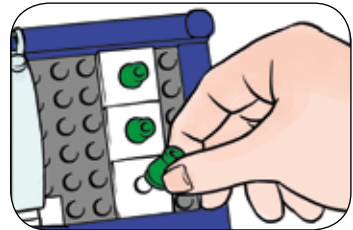
상대방의 비밀 캐릭터/아이템이 뭔지 알 것 같다는 생각이 들면 자신의 순서가 되었을 때 그 캐릭터/아이템을 꺼내 상대방에게 보여줍니다.

정확히 맞히면 승리! 만일 틀렸다면 캐릭터/아이템을 도로 넣고 창을 닫은 다음, 상대방에게 순서를 넘깁니다.

승패 판정

상대방의 비밀 캐릭터/아이템을 제대로 찾아낸 플레이어가 승자로 결정되고 게임이 종료됩니다.

이제 새 캐릭터/아이템을 선택하고 다시 게임을 시작하세요! 세트에 포함된 녹색 원뿔을 이용해 점수를 기록할 수 있습니다.



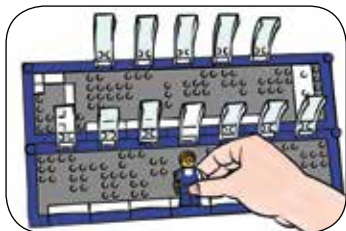


RU

Угадай фигурку Правила игры

Цель игры

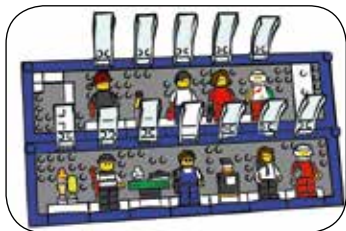
Цель игры заключается в том, чтобы угадать кого или что загадал твой соперник.



Подготовка

Каждый игрок берёт планшет, выбирает персонажа/объект и кладет его на место с БЕЛЫМ прозрачным окошком в своём планшете.

Необходимо убедиться, что все остальные 11 фигурок лежат на местах с СИНИМИ окошками, все 12 окошек ОТКРЫТЫ, а соперник не может видеть персонажей/объекты игрока.



Ход игры

1. Начинает самый младший игрок.
2. Игроки пытаются угадать загаданных другими персонажей/объекты, по очереди задавая друг другу вопросы, отвечать на которые можно только «ДА» или «НЕТ».

Например: Вопрос: «Персонаж/объект носит шляпу?»

Ответ: «Нет».

3. Затем необходимо ЗАКРЫТЬ все окошки, где лежат персонажи/объекты, которые, как выяснили игроки, НЕ являются загаданным персонажем/объектом (т. е. любого персонажа/объект в шляпе).

Как угадать загаданного персонажа

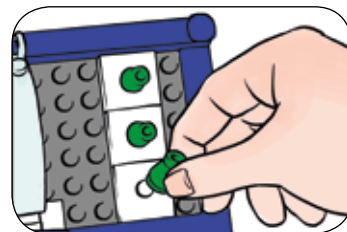
Когда кому-то из игроков кажется, что он знает, кого или что загадал соперник, он дожидается своей очереди задавать вопрос и вынимает из планшета предполагаемого персонажа/объект.

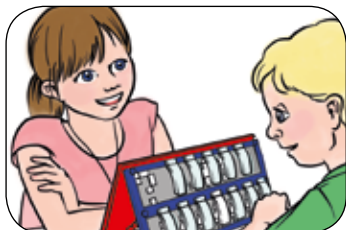
Если игрок прав, он выигрывает! Если игрок ошибается, персонаж/объект возвращается в планшет, а его окошечко закрывается. Теперь очередь следующего игрока задавать вопрос.

Победа в игре

Если игрок правильно угадывает загаданного соперником персонажа/объект, он выигрывает и игра заканчивается.

Теперь можно выбрать нового персонажа/объект и начать игру заново. Для того, чтобы отслеживать счёт, можно использовать входящие в набор зелёные конусы.



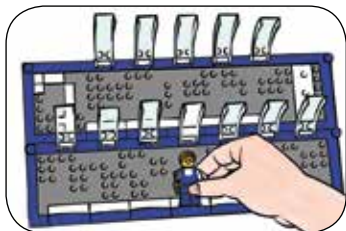


PL

Czym jestem?
Instrukcja gry

Cel gry:

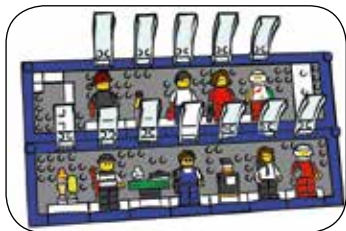
Celem tej gry jest odgadnięcie, kim lub czym jest tajna postać lub przedmiot przeciwnika.



Przygotowanie:

Każdy z graczy bierze swoją płytkę, w sekrecie wybiera postać lub przedmiot, a następnie umieszcza na płytce w miejscu przykrytym BEZBARWNYM przezroczystym okienkiem.

Pozostałych 11 postaci lub przedmiotów musi znajdować się pod NIEBIESKIMI okienkami. Wszystkie 12 okienek powinno być OTWARTYCH, a zawartość płytki musi być niewidoczna dla przeciwnika.



Rozgrywka:

1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.
2. Gracze starają się odgadnąć, co lub kogo przeciwnik umieścił pod przezroczystym okienkiem. W tym celu na zmianę zadają sobie pytania, na które można odpowiedzieć tylko TAK lub NIE.

Przykład: Pytasz: „Czy twoja postać lub przedmiot ma kapelusz?”

Przeciwnik odpowiada: „Nie”.

3. ZAMYKASZ wtedy wszystkie okienka, o których wiesz już, że nie zawierają postaci/ przedmiotu wybranego przez przeciwnika (czyli wszystkie okienka z postaciami/ przedmiotami mającymi kapelusz).

Jak odgadnąć, co wybrał przeciwnik:

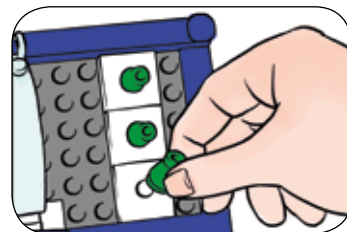
Gdy dojdiesz do wniosku, że wiesz już, co wybrał Twój przeciwnik, zaczekaj na swoją turę, a potem zdejmij z płytki odpowiednią postać/przedmiot i pokaż ją przeciwnikowi.

Jeśli trafisz, wygrywasz! Jeśli nie zgadniesz, odłóż postać/przedmiot z powrotem na płytkę i zamknij okienko. Kolej na ruch przeciwnika.

Zwycięstwo w grze

Zwycięża gracz, który prawidłowo odgadnie, którą postać/przedmiot wybrał jego przeciwnik. W takim przypadku gra dobiega końca

Gracze mogą wybrać następną tajną postać lub przedmiot i zacząć od nowa! W zestawie znajdują się zielone pionki, którymi można oznaczać uzyskane wyniki.





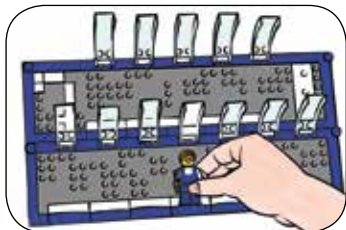
CZ

Hádej, co jsem?

Návod ke hře

Cíl hry:

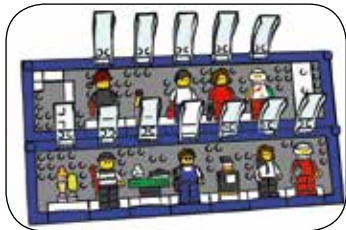
V této hře jde o to hádat, kdo nebo co je tvůj protivník.



Příprava:

Každý z hráčů si vezme tabulku, tajně si vybere postavu/předmět a umístí ji/ho na své tabulce do prostoru s BÍLÝM prázdným okénkem.

Ujisti se, že MODRÁ okénka obsahují dalších 11 postav/předmětů, že všech 12 okének je OTEVŘENÝCH a že tvůj protivník nevidí tvé postavy/předměty.



Jak hrát:

1. Hru zahajuje nejmladší hráč.
2. Hráči se snaží vzájemně odhalit své vybrané postavy/předměty a stále se střídají v tázání se na otázky, na které se smí odpovídat pouze ANO nebo NE.

Příklad: Zeptáš se: „Nosí tvá postava/předmět klobouk?“

Protihráč odpoví: „Ne!“

3. Potom ZAVŘEŠ všechna okénka s postavami/předměty, o kterých již nyní víš, že NEJSOU zvolenou postavou/předmětem soupeře (v tomto případě všechny postavy/předměty s kloboukem).

Jak uhádnout postavu hráče:

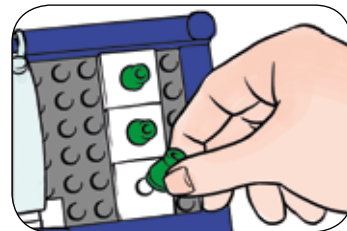
Jakmile si myslíš, že víš, kterou postavu/předmět si tvůj soupeř zvolil, použiješ své kolo k vydání a ukázání postavy/předmětu svému soupeři.

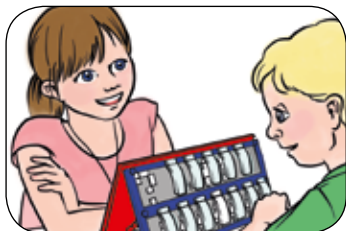
Pokud máš pravdu, vyhráváš! Pokud nemáš pravdu, dej postavu/předmět zpět a zavři okénko, nyní je opět na řadě tvůj soupeř.

Jak dosáhnout vítězství:

Pokud jeden z hráčů uhádne tajnou postavu/předmět svého soupeře, vyhrává hru, která tím končí.

Potom si můžeš vybrat nové postavy/předměty a hrát znovu! Využij zelené kužely, které jsou součástí sady a mohou ti pomoci lépe si zapamatovat počet bodů jednotlivých hráčů.





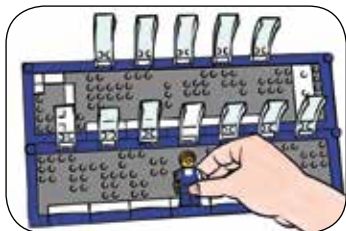
SK

Hádaj, čo som?

Návod na hru

Cieľ hry:

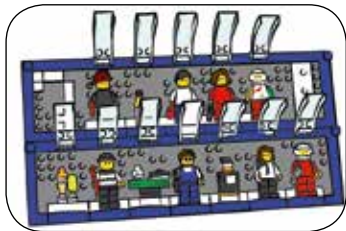
V tejto hre ide o to hádať, kto alebo čo je tvoj protivník.



Príprava:

Každý z hráčov si vezme tabuľku, tajne si vyberie postavu/predmet a umiestni ju/ho na svojej tabuľke do priestoru s BIELYM prázdny m okienkom.

Uisti sa, že MODRÉ okienka obsahujú ďalších 11 postáv/predmetov, že všetkých 12 okienok je OTVORENÝCH a že tvoj protivník nevidí tvoje postavy/predmety.



Ako sa hrať:

1. Hru začína najmladší hráč.
2. Hráči sa snažia navzájom odhaliť svoje vybrané postavy/predmety a stále sa striedajú v kladení otázok, na ktoré sa smie odpovedať iba ÁNO alebo NIE.

Príklad: Spýtaš sa: „Nosí tvoja postava/predmet klobúk?“

Protihráč odpovie: „Nie!“

3. Potom ZAVRIEŠ všetky okienka s postavami/predmetmi, o ktorých už teraz vieš, že NIE SÚ zvolenou postavou/predmetom súpera (v tomto prípade všetky postavy/predmety s klobúkom).

Ako uhádnuť postavu hráča:

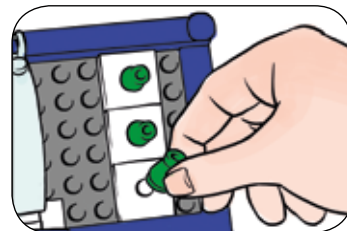
Hneď ako si myslíš, že vieš, ktorú postavu/predmet si tvoj súper zvolil, použiješ svoje kolo na vybratie a ukázanie postavy/predmetu svojmu súperovi.

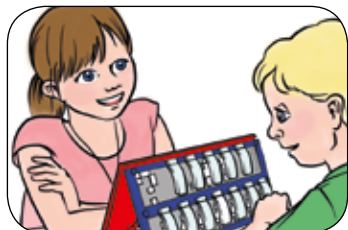
Ak máš pravdu, vyhrávaš! Ak nemáš pravdu, daj postavu/predmet späť a zavri okienko, teraz je opäť na rade tvoj súper.

Ako dosiahnuť víťazstvo:

Ak jeden z hráčov uhádne tajnú postavu/predmet svojho súpera, vyhráva hru, ktorá tým končí.

Potom si môžeš vybrať nové postavy/predmety a hrať znovu! Využi zelené kužele, ktoré sú súčasťou súpravy a môžu ti pomôcť lepšie si zapamätať počet bodov jednotlivých hráčov.



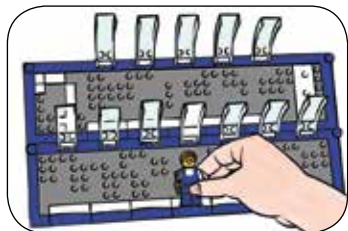


HU

Mi vagyok én? Játékszabályok

A játék célja:

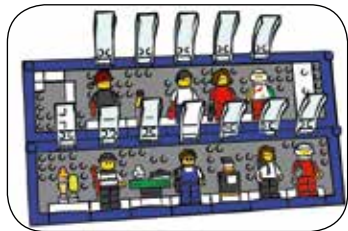
A játékban ki kell találnod, hogy ki vagy mi az ellenfeled titkos figurája vagy tárgya.



Előkészületek:

Mindegyik játékos kap egy táblát, titokban kiválaszt egy figurát vagy tárgyat, és elhelyezi azt a saját tábláján, a FEHÉR, átlátszó ablakos helyen.

Ügyelni kell arra, hogy a KÉK ablakokban legyen elhelyezve a többi 11 figura vagy tárgy, és mind a 12 ablak NYITVA legyen, de az ellenfél ne láthassa a játékos saját figuráit vagy tárgyait.



A játék:

1. A legfiatalabb játékos kezd.
2. A játékosoknak meg kell próbálniuk kitalálni egymás kiválasztott figuráját vagy tárgyát úgy, hogy felváltva kérdéseket tesznek fel egymásnak, amikre csak IGEN vagy NEM lehet a válasz.

Például ezt kérdezed: – A figurád vagy tárgyad visel kalapot?

Az ellenfél válasza: – Nem!

3. Erre ZÁRJ BE minden olyan ablakot, amely mögött olyan figura vagy tárgy van, amelyről kiderült, hogy NEM az ellenfeled figurája vagy tárgya (pl. minden figurát vagy tárgyat, amelynek kalapja van).

Így találhatod ki, hogy milyen egy játékos figurája:

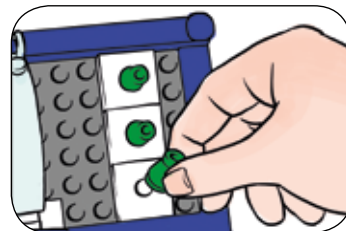
Ha úgy gondolod, hogy tudod, melyik figurát vagy tárgyat választotta az ellenfeled, akkor, ha rád kerül a sor, vedd ki azt és mutasd meg a többieknek.

Ha eltaláltad, Te nyertél! Ha tévedtél, tedd vissza a figurát vagy tárgyat és zárd be az ablakot. Most az ellenfeled következik.

A játék vége

Ha egy játékos kitalálja ellenfele titkos figuráját vagy tárgyát, akkor ő nyer és a játék véget ér.

Ezután választhattok új figurákat vagy tárgyakat és kezdhettek egy új játékot! A mellékelt zöld kúpok segítenek számon tartani az eredményt.



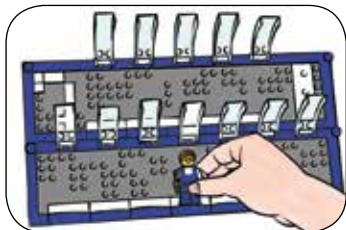


UA

Угадай фігурку Інструкції з гри

Мета гри

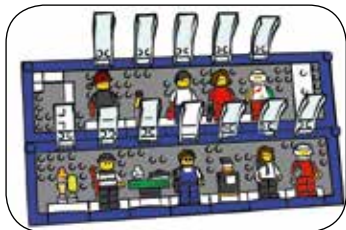
У цій грі потрібно відгадати, яку фігурку (персонажа чи предмета) загадав суперник.



Приготування

Кожен гравець потаємно вибирає на своїй гральній дошці фігурку персонажа чи предмета й розміщує її у відділенні з БЕЗБАРВНИМ прозорим віконцем.

Відділення із СИНІМИ віконцями мають містити решту 11 персонажів і предметів. Усі 12 віконць слід ВІДЧИНИТИ. Стежте за тим, щоб не показувати суперникові свою гральну дошку з персонажами й предметами.



Гра

1. Починає наймолодший гравець.
2. Гравці по черзі ставлять одне одному запитання, щоб відгадати вибрану фігурку суперника. Відповіддю на запитання має бути ТАК чи НІ.

Наприклад, ви запитуєте: «Чи має фігурка капелюха?».
Суперник відповідає: «Ні!».

3. Далі ви **ЗАЧИНЯЄТЕ** всі віконця з персонажами й предметами, які **НЕ** відповідають вибраній фігурці суперника (тобто всі відділення, що містять фігурки з капелюхом).

Як відгадати вибрану фігурку суперника

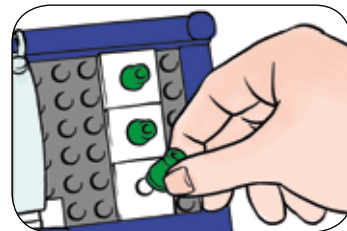
Якщо ви вважаєте, що вгадали фігурку (предмета чи персонажа), яку загадав суперник, ви використовуєте свій хід, щоб вийняти й показати суперникові цю фігурку.

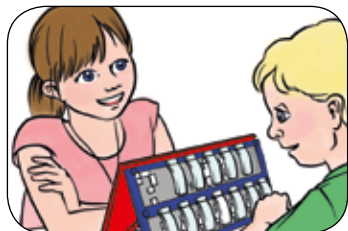
Якщо ви вгадали, ви – переможець! Якщо ж ви помилилися, поверніть фігурку у відділення дошки й зачиніть віконце. Тепер черга ходити супернику.

Перемога в грі

Гра закінчується, коли один із гравців перемагає, тобто правильно вгадує фігурку, яку загадав суперник.

Тоді можна вибрати нові фігурки й зіграти знову! Щоб стежити за рахунком, можна скористатися зеленими конусами, що постачаються в комплекті.



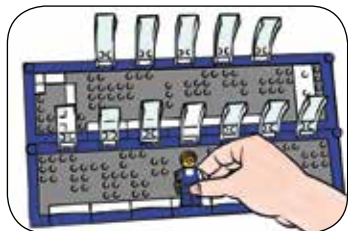


HR

Što sam ja?
Upute za igru

Cilj igre

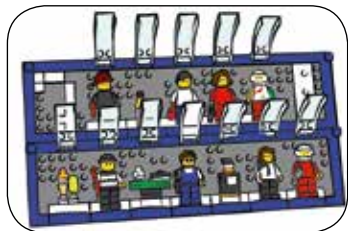
U ovoj igri moraš pogoditi tko je ili što je protivnikov tajni lik/predmet.



Priprema

Svaki igrač uzima ploču, tajno odabire lik/predmet i stavlja ga na prostor s BIJELIM, praznim prozorom na ploči.

PLAVI prozori trebaju sadržavati ostalih 11 likova/predmeta, a svih 12 prozora otvoreno je i protivnik ne može vidjeti tvoje likove/objekte.



Tijek igre

1. Najmlađi igrač počinje.
2. Igrači pokušavaju otkriti likove/predmete koje su drugi odabrali tako da naizmjenice postavljaju pitanja na koja se može odgovoriti s DA ili NE.

Primjer Pitaš: "Ima li tvoj lik/predmet šešir?"

Protivnik odgovara: "Ne!"

3. Zatim ZATVARAŠ sve prozore koji sadrže likove/predmete za koje si otkrio da NISU protivnikov odabrani lik/predmet (tj., sve likove/predmete sa šeširom).

Kako otkriti protivnikov lik

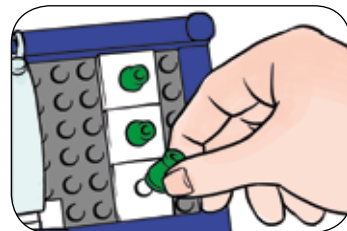
Kada misliš da znaš koji je lik/predmet tvoj protivnik odabrao, kada si na redu, uzmi taj lik/predmet i pokaži ga protivniku.

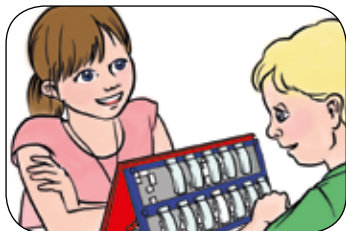
Ako si pogodio, pobijedio si! Ako si pogriješio, vrati lik/predmet i zatvori prozor, opet je protivnikov red.

Kako do pobjede

Ako igrač pogodi tajni lik/predmet protivnika, pobjeđuje i igra završava.

Zatim možete odabrati nove likove/predmete i igrati ponovno! Možete upotrebljavati zelene čunjeve i tako pratiti rezultat.



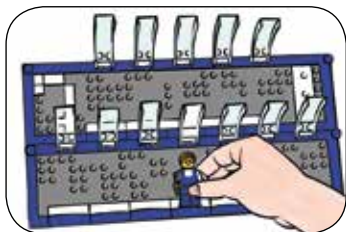


SR

Погоди шта сам Упутство за игру

Циљ игре:

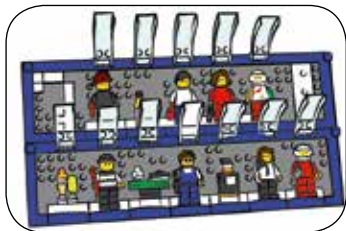
Циљ ове игре је да погодиш ко или шта је тајни лик или предмет твог противника.



Припрема:

Сваки играч узима таблу, тајно бира лик или објекат и поставља га на место са ПРОВИДНИМ прозором на табли.

На местима са ПЛАВИМ прозорима обавезно треба да се налази преосталих 11 ликова или предмета, свих 12 прозора треба да буде ОТВОРЕНО, а противник не треба да види твоје ликове или предмете.



Како се игра:

1. Игру почиње најмлађи играч.
2. Играчи покушавају да открију лик или предмет који је изабрао други играч тако што наизменично један другом постављају питања на која одговор мора да буде само ДА или НЕ.

На пример: Ти питаш: „Да ли твој лик или предмет носи шешир?“
Противник одговара: „Не!“

3. Ти затим ЗАТВАРАШ све прозоре иза којих су ликови или предмети за које си открио/ла да НИСУ лик или предмет које је противник изабрао (тј. ликови или предмети који имају шешир).

Како да погодиш који лик је противник изабрао:

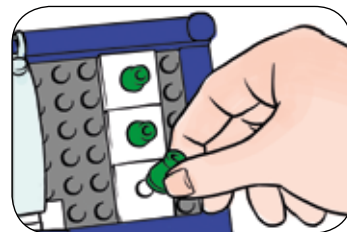
Кад помислиш да знаш који лик или предмет је противник изабрао, сачекај да дође твој ред, па извуци и покажи тај лик или предмет.

Ако си у праву, ти си победник! Ако ниси у праву, врати лик или предмет на место и затвори прозор јер је поново ред на твог противника.

Победа

Ако играч погоди тајни лик или предмет свог противника, он је победио и игра се завршава.

Играчи онда могу да изаберу нове ликове или предмете и поново се играју!
Резултат могу да прате помоћу зелених чиода које се добијају уз игру.



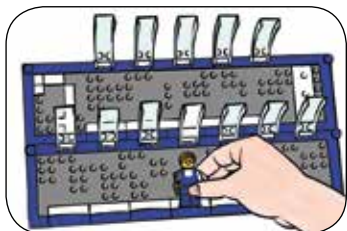


МК

Што сум јас?
Инструкции за играта

Цел на играта:

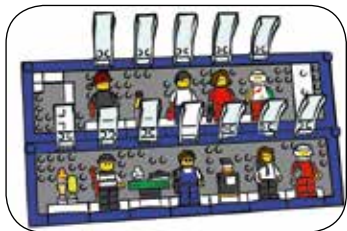
Ова е игра во којашто треба да го погодите тајниот лик/предмет на противникот.



Подготовки:

Секој играч зема табла, тајно избира лик/предмет и го поставува во просторот на празниот БЕЛ прозорец на својата табла.

Проверете дали СИНИТЕ прозорци ги содржат останатите 11 ликови/предмети; сите 12 прозорци се ОТВОРЕНИ и противникот не може да ги види вашите ликови/предмети.



Начин на играње:

1. Започнува најмладиот играч.
2. Играчите се обидуваат да ги откријат избраните ликови/предмети на другите со наизменично поставување прашања меѓу себе коишто мора да се одговорат само со ДА или НЕ.

Пример: Прашувате „Дали твојот лик/предмет носи шапка?“
Противникот одговара „Не!“

3. Потоа ги ЗАТВОРАТЕ сите прозорци што ги содржат ликовите/предметите за коишто откријте дека НЕ се ликот/предметот на противникот (т.е. сите ликови/предмети со шапка).

Како да ги погодите ликовите на играчите:

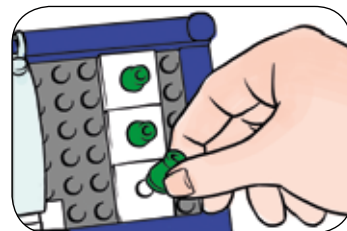
Кога ќе сметате дека знаете кој лик/предмет го избрал противникот, го користите својот ред за да го извадите и да му го покажете ликот/предметот што мислите дека е.

Ако сте во право, победувате! Ако погрешите, вратете го ликот/предметот назад и затворете го прозорецот, сега повторно е на ред противникот.

Победување

Ако играчот точно го погоди тајниот лик/предмет на противникот, победува и играта завршува.

Потоа може да изберете нови ликови/предмети и да играте повторно! Може да ги користите зелените конуси за полесно да го следите резултатот.



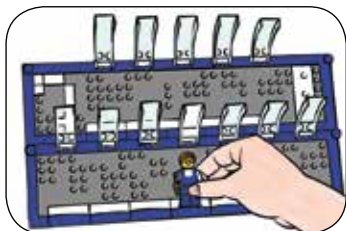


SL

Kaj sem?
Navodila za igro

Cilj igre:

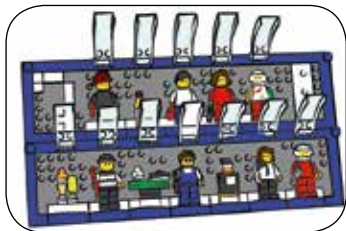
V tej igri ugibaš, kdo ali kaj je skrivnostna oseba/predmet tvojega nasprotnika.



Priprava:

Vsak igralec vzame eno ploščo, skrivaj izbere lik/predmet in ga postavi na prostorček s PROZORNIM okencem.

Pod preostalimi 11 MODRO-PROSOJNIMI okenci postavi 11 drugih likov/predmetov. Vseh 12 okenc mora biti ODPRTIH in plošča mora biti postavljena tako, da tvoj nasprotnik ne more videti tvojih likov/predmetov.



Potek igre:

1. Začne najmlajši igralec.
2. Igralca poskušata ugotoviti, kateri lik/predmet je izbral nasprotnik, tako da izmenično postavljata vprašanja, na katera sme nasprotnik odgovoriti le z JA ali NE.

Na primer, vprašati smeš: "Ali ima tvoj lik/predmet pokrivalo?"

Nasprotnik odgovori: "Ne!"

3. Zdaj ZAPRI vsa okenca, pod katerimi je lik/predmet, za katera si izvedel, da NISO lik/predmet, ki ga je izbral nasprotnik (se pravi vse like/predmete s pokrivalom).

Kako uganeš, kaj je izbral tvoj nasprotnik:

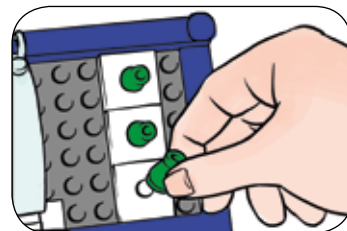
Ko misliš, da veš, kateri lik/predmet je tvoj nasprotnik izbral, mu figurico pokaži, ko si na vrsti.

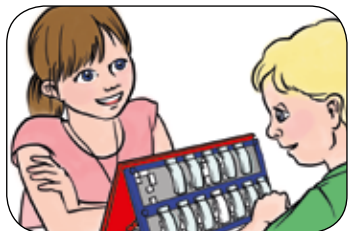
Če si prav uganil, si zmagal! Če nisi prav uganil, vrni lik/predmet na njegovo mesto in zapri okence. Zdaj je spet na vrsti tvoj nasprotnik.

Kako zmagati

Če igralec pravilno ugame nasprotnikov lik/predmet, zmaga in igre je konec.

Zdaj lahko oba izbereta nov lik/predmet in odigrata še eno igro! Iгри so priloženi zeleni stožci, s katerimi lahko šteješ, kdo je zmagal v igrah.





RO

Ce sunt eu?

Instrucțiuni de joc

Obiectivul jocului:

Scopul acestui joc este să ghicești cine, sau ce este personajul/obiectul secret al adversarului.

Pregătire:

Fiecare jucător ia o tablă de joc, alege în secret un personaj/obiect și îl așează în spațiul cu fereastra ALBĂ transparentă de pe tablă.

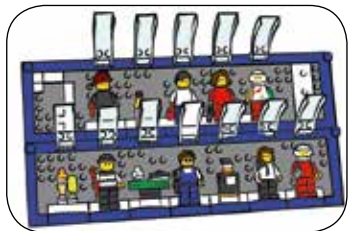
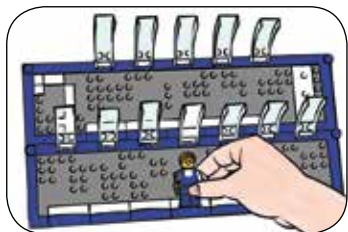
Asigură-te că ferestrele ALBASTRE conțin celelalte 11 personaje/obiecte, că toate cele 12 ferestre sunt DESCHISE și că adversarul tău nu-ți poate vedea personajele/obiectele.

Modul de joc:

1. Cel mai tânăr jucător începe.
2. Jucătorii încearcă să afle personajul/obiectul ales al celorlalți punând pe rând întrebări la care se poate răspunde numai cu DA sau NU.

Exemplu: Tu întrebi: „Personajul/Obiectul tău poartă pălărie?”

Adversarul răspunde: „Nu!”



3. Atunci ÎNCHIZI toate ferestrele ce conțin personaje/obiectele care NU pot fi personajul/obiectul adversarului tău (și anume toate personajele/obiectele cu pălărie).

Cum să ghicești personajul unui jucător:

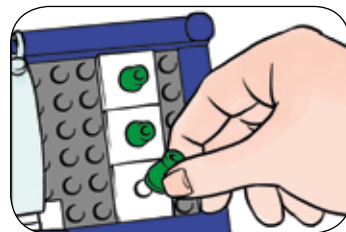
Când crezi că știi ce personaj/obiect a ales adversarul tău, atunci când îți vine rândul, scoți personajul/obiectul respectiv și i-l arăți.

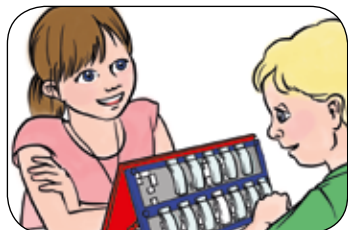
Dacă ai nimerit, ai câștigat! Dacă nu ai nimerit, pui personajul/obiectul la loc, închizi fereastra, iar rândul îi revine din nou adversarului.

Cum se câștigă jocul

Jucătorul care ghicește corect personajul/obiectul adversarului câștigă, iar jocul ia sfârșit.

Poți alege apoi noi personaje/obiecte și te poți juca din nou! Poți folosi conurile verzi incluse pentru a ține scorul.





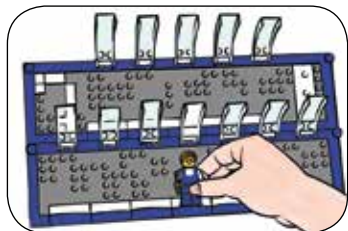
BG

Какво съм аз?

Указания за игра

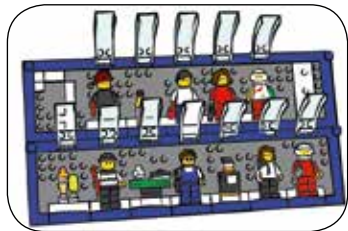
Цел на играта:

В тази игра трябва да познаете кой или какво е тайният герой/предмет на вашия противник.



Подготовка:

Всеки участник трябва да вземе една дъска, тайно да избере герой/предмет и да го постави на мястото с БЯЛ прозрачен прозорец на дъската си.



Уверете се, че в СИНИТЕ прозорци са поставени останалите 11 герои/предмети, че всички 12 прозорца са ОТВОРЕНИ и че вашият противник не може да види вашите герои/предмети.

Игра:

1. Започва най-младият играч.
2. Играчите опитват да открият избраните герои/предмети на другите, като се редуват да си задават взаимно въпроси, на които трябва да се отговаря само с ДА или НЕ.

Пример: Вие питате "Твоят герой/предмет носи ли шапка?"
Противникът отговаря "Не!"

3. След това трябва да **ЗАТВОРИТЕ** всички прозорци, в които има герои/предмети, за които сте разбрали, че **НЕ СА** героят/предмет на вашия противник (т.е., всички герои/предмети с шапка).

Как да познаете героя на някой участник:

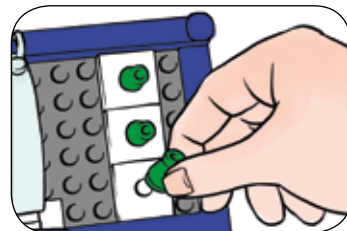
Когато мислите, че знаете кой герой/предмет е избрал противникът ви, използвайте своя ход, за да извадите и покажете героя/предмет, който мислите, че е избран.

Ако познаете, печелите! Ако не познаете, върнете героя/предмет на място и затворете прозореца.

Как се печели играта

Ако един участник правилно познае тайния герой/предмет на противника, той печели и играта приключва.

Можете да изберете нов герой/предмет и да играете отново! Може да използвате приложенияте зелени конуси, за да следите резултата.





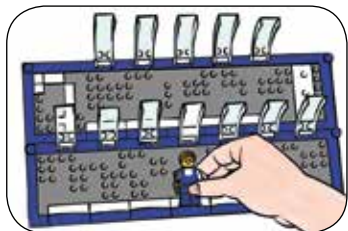
LV

Kas es esmu?

Spēles noteikumi

Spēles mērķis

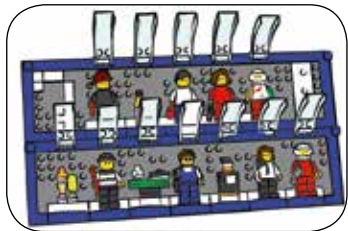
Šajā spēlē ir jāuzmin, kurš vai kas ir tava pretinieka slepenais tēls/objekts.



Sagatavošanās

Katrs spēlētājs paņem dēlīti, slepus izvēlas tēlu/objektu un novieto uz sava dēlīša vietā ar BALTU caurspīdīgu lodziņu.

Aiz ZILAJIEM lodziņiem jāatrodas pārējiem 11 tēliem/objektiem, visiem 12 lodziņiem ir jābūt ATVĒRTIEM, un tavs pretinieks nedrīkst redzēt tavus tēlus/objektus.



Spēles gaita

1. Spēli sāk jaunākais spēlētājs.
2. Spēlētājs mēģina uzzināt, kuru tēlu/objektu ir izvēlējis pretinieks. Savā gājienā spēlētājs uzdod pretiniekam jautājumu, uz kuru var atbildēt tikai JĀ vai NĒ.

Piemērs: tu uzdod jautājumu: "Vai tavam tēlam/objektam ir cepure?"

Pretinieks atbild: "Nē!"

3. Pēc tam tu AIZVER visus lodziņus, aiz kuriem ir tēli/objekti, kurus tavš pretinieks NAV izvēlējis (proti, visi tēli/objekti, kuriem ir cepure).

Kā uzminēt pretinieka tēlu

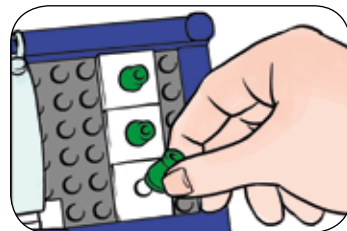
Ja domā, ka zini, kuru tēlu/objektu tavš pretinieks ir izvēlējis, savā gājienā izņem no dēlīša šo tēlu/objektu un parādi pretiniekam.

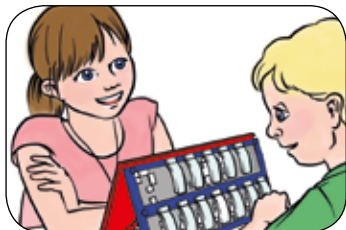
Ja tev ir taisnība, tu esi uzvarētājs! Ja kļūdījies, ieliec tēlu/objektu atpakaļ dēlītī un aizver lodziņu. Nākamais ir tava pretinieka gājiens.

Uzvara spēlē

Ja spēlētājs pareizi uzmin pretinieka izvēlēto tēlu/objektu, šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju, un spēle beidzas.

Pēc tam varat izvēlēties jaunus tēlus/objektus un spēlēt atkal! Vari izmantot komplektā iekļautos zaļos konusus, lai būtu vieglāk skaitīt punktus.



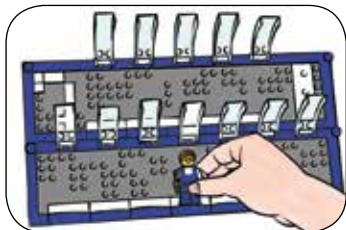


ET

Kes või mis ma olen?
Mängujuhised

Mängu eesmärk

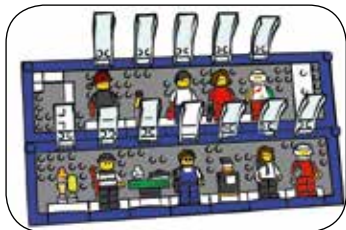
Selles mängus tuleb ära arvata, kes või mis on sinu vastasmängija salajane tegelaskuju või objekt.



Ettevalmistus

Iga mängija võtab aluse, valib salaja ühe tegelaskuju või objekti ja asetab selle oma alusel kohta, mille ees on läbipaistev VALGE aken.

Veendu, et ülejäänud 11 tegelaskuju/objekti oleksid SINISTE akende taga, kõik 12 akent oleksid LAHTI ja et vastasmängija sinu tegelaskujusid/objekte ei näeks.



Mängu käik

1. Noorim mängija alustab.
2. Mängijad proovivad ära arvata üksteise valitud tegelaskuju/objekti, esitades kordamööda küsimusi, millele tuleb vastata ainult JAH või EI.

Näide. Küsid vastasmängijalt: „Kas sinu tegelaskujul/objektil on kübar?”
Tema vastab: „Ei!”

3. Seejärel **SULGED** kõik aknad, mille taga oleva tegelaskuju/objekti puhul oled teada saanud, et see **POLE** sinu vastasmängija valitud tegelaskuju/objekt (nt kõik kübaraga tegelaskujud/objektid).

Mängija tegelaskuju äraarvamine

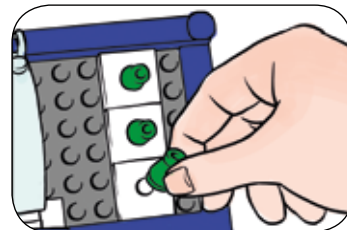
Kui sa enda arvates tead, millise tegelaskuju/objekti vastasmängija on valinud, võtad oma mängukorra ajal selle tegelaskuju/objekti välja ja näitad seda vastasmängijale.

Kui arvasid õigesti, siis oledki võitnud! Kui sa eksisid, pane tegelaskuju/objekt lauale tagasi ja sulge aken. Nüüd on taas sinu vastasmängija kord.

Mängu võitmine

Kui mängija arvab vastase salajase tegelaskuju/objekti õigesti ära, on ta võitnud ja mäng lõppeb.

Seejärel saate valida uued tegelaskujud/objektid ja mängu otsast alustada! Komplektis olevad rohelised koonused aitavad teil punkte meeles pidada.



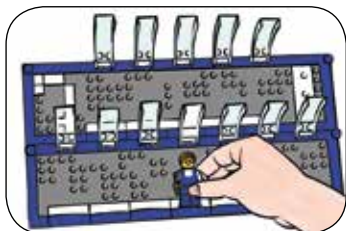


LT

Kas aš toks?
Žaidimo instrukcijos

Žaidimo tikslas

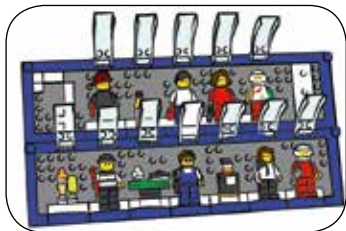
Žaidžiant šį žaidimą reikia atspėti slaptą varžovo veikėją / objektą.



Pasiruošimas

Kiekvienas žaidėjas pasiima po lentą, slapta išsirenka veikėją / objektą ir pastato jį į lentos vietą, uždengtą BALTU skaidriu langeliu.

Įsitikinkite, kad po MELSVAIS langeliais stovi 11 veikėjų / objektų, ir visi 12 langelių yra pakelti, o jūsų varžovas nemato jūsų veikėjų / objektų.



Žaidimo eiga

1. Pradedą jauniausias žaidėjas.
2. Žaidėjai bando išsiaiškinti vienas kito veikėją / objektą paeiliui klausinėdami vienas kito klausimų, į kuriuos galima atsakyti tik TAIP arba NE.

Pavyzdys. Jūs klausiate: „Ar tavo veikėjas / objektas yra su kepure?“

Varžovas atsako: „Ne!“

3. Tada jūs UŽDAROTE visus langelius, po kuriais stovi veikėjai / objektai, kurie NEGALI būti jūsų varžovo išsirinktas veikėjas / objektas (t. y . visi veikėjai / objektai su kepurėmis).

Kaip spėti žaidėjo veikėją

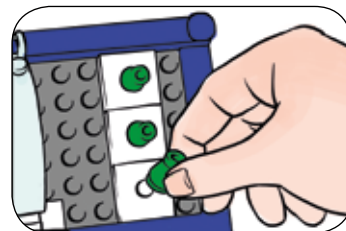
Kai manote, kad jau žinote, kurį veikėją / objektą išsirinko jūsų varžovas, atėjus jūsų eilei išimate ir parodote jam veikėją / objektą, kurį, jūsų manymu, išsirinko varžovas.

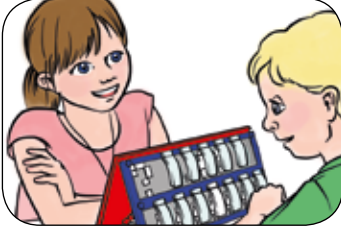
Jeigu esate teisūs – laimite! Jeigu suklystate, grąžinate veikėją / objektą į jo vietą, uždarote langelį ir vėl ateina jūsų varžovo eilė.

Kaip laimėti žaidimą

Jeigu žaidėjas atspėja slaptą varžovo veikėją / objektą, jis / ji laimi ir žaidimas pasibaigia.

Tada galite pasirinkti naujus veikėjus / objektus ir žaisti iš naujo. Rezultatą galite žymėti pridėdamais žaliais kūgiais.





TR

Ben neyim?
Oyun talimatları

Oyunun Amacı:

Bu oyun, rakibinizin gizli karakteri/nesnesinin kim ya da ne olduğunu tahmin etme oyunudur.

Hazırlık:

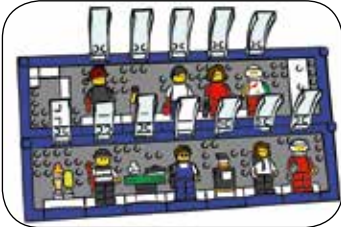
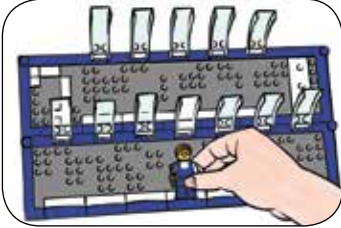
Her oyuncu bir tahta alır, gizli bir karakter/nesne seçer ve tahtasındaki BEYAZ saydam pencerele bölme yerleştirir.

MAVİ pencerelerde diğer 11 karakter/nesne olmalı, 12 pencerenin tamamı AÇIK olmalı ve rakibiniz karakterlerinizi/nesnelerinizi görememelidir.

Oynama Şekli:

1. En küçük oyuncu başlar.
2. Oyuncular, birbirlerine sırayla yalnızca EVET ya da HAYIR ile cevaplanacak bir soru sorarak birbirlerinin seçtiği karakteri/nesneyi bulmaya çalışır.

Örnek: "Karakterin/nesnen şapka takıyor mu?" diye sorarsınız.
Rakibiniz "Hayır!" diye cevaplar.



3. Sonra rakibinizin karakteri/nesnesi olmadığını öğrendiğiniz karakterleri/nesneleri (yani şapkası olan karakterler/nesnelere) içeren bütün pencereleri KAPATIRSINIZ.

Bir oyuncunun karakteri nasıl tahmin edilir:

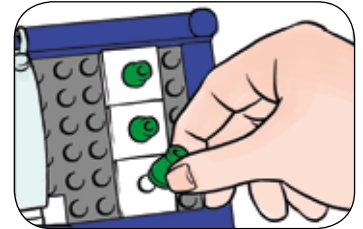
Rakibinizin hangi karakteri/nesneyi seçtiğini bildiğinizi düşündüğünüzde, kendi sıranız gelince doğru olduğunu düşündüğünüz karakteri/nesneyi çıkarıp gösterirsiniz.

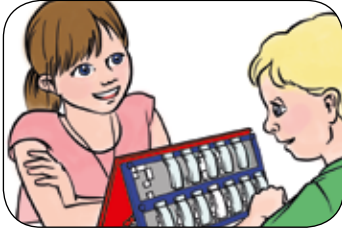
Doğru bildiyseniz, kazandınız! Yanlışsa karakteri/nesneyi geri koyun ve pencereyi kapatın, sıra tekrar rakibinize geçer.

Oyunu kazanmak

Bir oyuncu rakibinin gizli karakterini/nesnesini doğru tahmin ederse kazanır ve oyun biter.

Sonra yeni karakterler/nesnelere seçip yeniden oynayabilirsiniz! Skoru takip etmenize yardımcı olması için yeşil konileri kullanabilirsiniz.





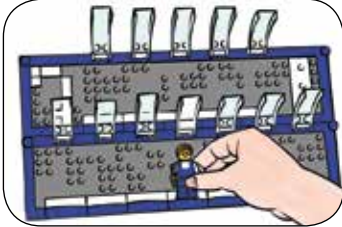
من أكون؟ تعليمات اللعبة

هدف اللعبة:

تتمحور هذه اللعبة حول التخمين لمعرفة الشيء السري/الشخصية السرية لخصمك.

التحضير:

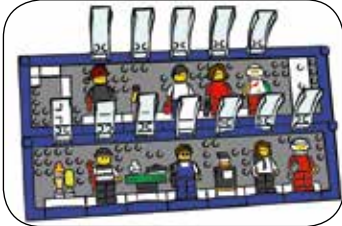
يأخذ كل لاعب لوحًا. ويختار سرًا شخصيًا أو شيء ويضعه في المساحة ذات النافذة "البيضاء" على اللوح الخاصة به.



تأكد من احتواء النوافذ "الزرقاء" على الـ 11 شخصية/شيء. وتظل جميع النوافذ الـ 12 مفتوحة ولكن لا يمكن لخصمك أن يرى شخصياتك/أشياءك.

طريقة اللعب:

1. يبدأ اللاعب الأصغر سنًا باللعب.



2. يحاول اللاعبون اكتشاف الشخصية/الشيء الذي تم اختياره عن طريق أخذ أدوار في طرح الأسئلة على بعضهم البعض ولا تكون الإجابة عن هذه الأسئلة إلا بنعم أو لا فقط.

مثال: تسأل "هل يرتدي الشخصية/الشيء الذي قمت باختياره قبعة؟"
يجيب الخصم "لا!"

3. بعد ذلك "تغلق" جميع النوافذ التي تحتوي على الأشخاص/الأشياء التي اكتشفت أنها ليست الشخصية/الشيء الخاص بخصمك (في هذه الحالة تكون أي شخصية/شيء يرتدي قبعة).

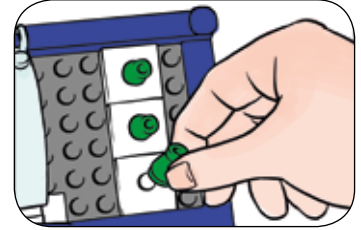
كيف تخمن الشخصية التي اختارها اللاعب:
عندما تعتقد أنك قد علمت ما الشخصيات/الأشياء التي اختارها خصمك. تقوم في دورك بالكشف عن الشخصية/الشيء الذي تشك فيه وتعرضه له.

إذا كان تخمينك صحيحًا. تكون قد فزت! أما إذا كان تخمينك خاطئًا. فأعد الشخصية/الشيء وأغلق النافذة. ويكون بعد ذلك دور خصمك مجددًا.

الفوز في اللعبة

إذا كان تخمين اللاعب للشخصية السرية/الشيء السري للخصم صحيحًا. يفوز وتنتهي اللعبة.

ثم يمكنك تحديد شخصية/شيء جديد وتلعب مجددًا! يمكنك استخدام الحاريط الخضراء المتضمنة لمساعدتك في تسجيل النقاط.





ID

Apakah Aku? Petunjuk permainan

Tujuan Permainan:

Ini adalah permainan tentang menebak siapa atau apa karakter/benda rahasia milik lawan.

Persiapan:

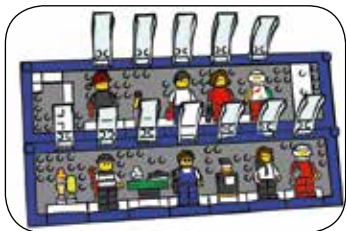
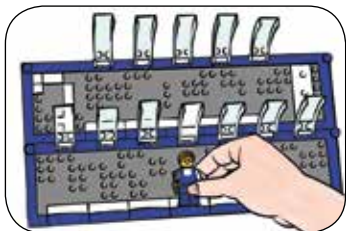
Setiap pemain mengambil papan, diam-diam memilih karakter/benda dan menempatkannya di dalam ruang berjendela PUTIH pada papan permainan.

Pastikan jendela BIRU berisi 11 karakter/objek lain, ke-12 jendela TERBUKA dan lawan tidak dapat melihat karakter/benda milikmu.

Cara bermain:

1. Pemain termuda bermain lebih dahulu.
2. Pemain mencoba untuk saling mencari tahu karakter/objek pilihan masing-masing dengan saling bergantian mengajukan pertanyaan yang hanya boleh dijawab dengan YA atau TIDAK.

Contoh: Kamu bertanya "Apakah karakter/benda milikmu memakai topi?"
Lawan menjawab "Tidak!"



3. Maka kamu TUTUP semua jendela yang berisi karakter/benda yang sekarang sudah kamu ketahui BUKAN merupakan karakter/benda milik lawanmu (yaitu karakter/benda yang memakai topi).

Cara menebak karakter pemain:

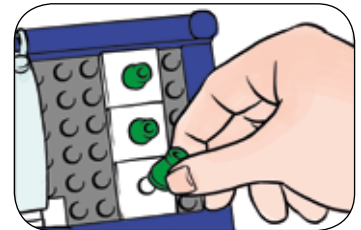
Ketika kamu merasa sudah mengetahui karakter/benda yang dipilih lawanmu, gunakan giliranmu untuk mengambil dan menunjukkan kepada mereka karakter/benda yang kamu tebak.

Kalau kamu benar, kamu menang! Kalau salah, simpan kembali karakter/benda itu dan tutup jendelanya, sekarang giliran lawanmu.

Memenangkan permainan

Jika seorang pemain menebak karakter/benda rahasia lawannya dengan benar, maka ia menang dan permainan berakhir.

Kamu dapat memilih karakter/benda yang baru dan bermain kembali! Kamu bisa menggunakan kerucut hijau yang tersedia untuk membantumu mengikuti perkembangan skor.





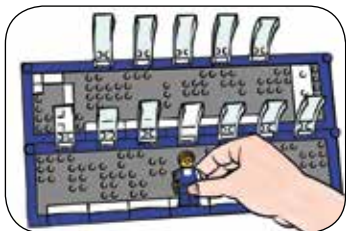
MS

Apa saya?

Arahan permainan

Objektif Permainan:

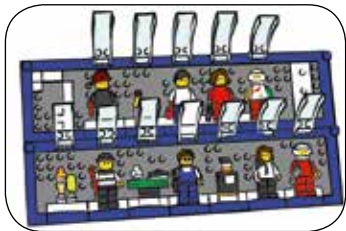
Permainan ini adalah tentang meneka siapa atau apa karakter/objek rahsia lawan anda.



Persediaan:

Setiap pemain mengambil papan masing-masing, pilih satu karakter/objek secara rahsia dan meletakkannya pada ruang di tingkap kosong PUTIH pada papan mereka.

Pastikan tingkap BIRU mengandungi 11 karakter/objek lain, semua 12 tingkap DIBUKA dan lawan anda tidak dapat melihat karakter/objek anda.



Cara bermain:

1. Pemain paling muda mula dahulu.
2. Pemain cuba mencari karakter/objek yang dipilih oleh orang lain dengan mengambil giliran bertanyakan soalan antara satu sama lain yang perlu dijawab dengan YA atau TIDK.

Contoh: Anda tanya "Adakah karakter/objek anda memakai topi?"

Lawan anda menjawab "Tidak!"

3. Anda kemudiannya TUTUP semua tingkap yang mengandungi karakter/objek yang anda dapati BUKAN karakter/objek lawan anda (iaitu mana-mana karakter/objek yang memakai topi).

Bagaimana meneka karakter pemain:

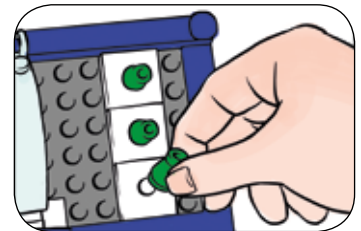
Apabila anda fikir anda tahu karakter/objek mana yang lawan anda telah pilih, gunakan giliran anda untuk mengambil dan menunjukkan kepada mereka karakter/objek yang anda teka.

Jika anda betul, anda menang! Jika anda salah, letakkan karakter/objek kembali dan tutup tingkap. Sekarang giliran lawan anda pula.

Memenangi permainan

Jika pemain meneka dengan betul karakter/objek rahsia lawan mereka, pemain akan menang dan permainan tamat.

Anda kemudiannya boleh pilih karakter/objek baru dan bermain semula! Anda boleh gunakan kon hijau yang disertakan untuk membantu anda menjejak skor.



LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the/sont des marques de commerce et/ou copyrights du/son marcas registradas, algunas de ellas protegidas por derechos de autor, de LEGO Group.

All rights reserved/Tous droits réservés/

Todos los derechos reservados.

©2016 The LEGO Group.

6164084