

Manual: Who am I game

Game for 2-6 players. The goal is to guess the animals, things or food on the cards. There are 4 cards with model questions you can use – use your imagination to ask other questions. The only question you cannot ask is: „Who/what am I?“

Set-up and rules:

- 1) Peel the Cards from the sheets.
- 2) Place the Cards face down in the center of the playing area.
- 3) Each player takes a Headband and adjusts it around their head. Deal 1 Card face down and 3 Chips to each player. Any remaining Chips become „the bank“.
- 4) Place the Timer in the middle of the playing area.
- 5) Without looking at the picture side of the Card, players insert the Card into the clip of their Headband so all the other players can see the picture.
- 6) The youngest player goes first and then play passes to the left.
- 7) On your turn, flip over the Timer and ask each of the other players a question that will help you identify who or what you are.
- 8) When you get an answer from each of the players, you guess who or what you are. If you guess incorrectly, it is the next player's turn.
- 9) At any point you may ask „Am I a...?“. If you guess correctly before the Timer runs out, take another Card and put it in your Headband. Continue asking questions until the Timer runs out. For each picture you guess correctly, put one Chip in the bank. Then it becomes the next player's turn.
- 10) You can use any question except for „Who/what am I?“.
- 11) At any point during your turn, you can give up trying to guess. If you do so, you must collect one Chip from the bank and you take a new Card for the next round.
- 12) If you are the first one to get rid of all the Chips – you are the winner!

Návod: Hra hádej kdo jsi

Hra je pro 2 až 6 hráčů. Obrázky jsou popsány v angličtině, z karet budete hádat zvířata, věci a jídla. Hra obsahuje 4 karty se vzorovými otázkami, na které se můžete ptát. Další otázky si samozřejmě vymyslíte sami. Jediná otázka, kterou nesmíte položit je „Co/kdo jsem?“.

Příprava hry a pravidla hry:

- 1) Vyloupejte karty z archů.
- 2) Položte karty obrázky dolů na stůl.
- 3) Každému hráči rozdejte 3 žetony, 1 kartu (obrázkem dolů) a 1 čelenku, kterou si obepnete kolem hlavy.
- 4) Doprostřed hrací plochy položte přesýpací hodiny.
- 5) Každý hráč si kartu zasadí do čelenky, aniž by se na kartu podíval a zároveň tak, aby jividěli ostatní hráči.
- 6) Začíná hrát nejmladší hráč, poté se tah přesune na hráče po jeho levici.
- 7) Při tahu nejprve hráč otočí přesýpací hodiny a v časovém limitu se ptá všech ostatních hráčů postupně na otázky, které mu pomohou uhodnout, kým nebo čím je.
- 8) Až dostane ode všech hráčů odpověď, může hádat a pokud neuhodne, pokračuje v tahu další hráč.
- 9) V průběhu vyptávání může tázající se hráč kdykoliv vyslovit otázku „Jsem ...?“ a

doplnit, kým/čím si myslí, že je. Pokud uhodne, odloží jeden ze žetonů pryč, vezme si novou kartu apokud již vypršel časový limit, pokračuje hráč po jeho levici. Pokud časový limit stále běží, vezme si novou kartu a může se ptát dál již k této nové kartě.

10) Hráč se nesmí nikdy zeptat otázkou „Co/kdo jsem?“.

11) Kdykoliv během svého tahu může hráč odmítnout hádat, v tom případě si ovšem musí vzít žeton a vyměnit kartu za novou.

Vyhrává hráč, který jako první odevzdá všechny žetony.

Instrukcja: Gra „Zgadnij, kim jesteś“

Gra przeznaczona jest dla 2 do 6 graczy. Obrazki są opisane w języku angielskim, z kart odgadniesz zwierzęta, rzeczy i jedzenie. Gra zawiera 4 karty z przykładowymi pytaniami, które możesz zadać. Oczywiście możesz sam wymyślać inne pytania. Jedyne pytanie, którego nie możesz zadać, to „Czym/Kim jestem?“.

Przygotowanie gry i zasady gry:

1) Wyjmij karty z arkuszy.

2) Połóż karty na stole obrazkiem do dołu.

3) Daj każdemu graczowi 3 żetony, 1 kartę (obrazkiem do dołu) i 1 opaskę do owinięcia wokół głowy.

4) Umieść klepsydrę na środku pola gry.

5) Każdy gracz umieszcza kartę w opasce bez patrzenia na nią i jednocześnie tak, aby inni gracze mogli ją zobaczyć.

6) Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie ruch przechodzi na gracza po jego lewej stronie.

7) Podczas tury gracz najpierw obraca klepsydrę i w wyznaczonym czasie prosi po kolei wszystkich pozostałych graczy o odpowiedź na pytania, które pomogą mu odgadnąć, kim lub czym jest.

8) Gdy otrzyma odpowiedzi od wszystkich graczy, może zgadywać, ale jeśli nie zgadnie, kolejka przechodzi na następnego gracza.

9) Podczas przesłuchania pytający może w dowolnym momencie zadać pytanie „Czy jestem...?“ i dodać, kim/czym myśli, że jest. Jeśli zgadnie, odkłada jeden z żetonów, bierze nową kartę, a jeśli upłynie limit czasu, gracz po jego lewej kontynuuje. Jeśli limit czasu nadal trwa, gracz z nową kartą może zadawać pytania o tę nową kartę.

10) Gracz nigdy nie może zadać pytania „Czym/kim jestem?“.

11) W dowolnym momencie swojej kolejki gracz może odmówić zgadywania, w takim przypadku musi jednak wziąć żeton i wymienić kartę na nową.

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy odda wszystkie żetony.

Használati útmutató: Találd ki ki az? játék

A játék 2-6 játékos számára készült. A képeken angol szavak találhatóak különböző kategóriákban – állatok, tárgyak és ételek. A csomagolás 4 mintakérdésekkel teli kártyát tartalmaz, melyeket fel lehet használni a játék során. További kérdéseket a játékosok is kitalálhatnak, de az egyetlen kérdés, amit nem lehet feltenni: „Ki/ki vagyok?“.

A játék előkészítése és a játékszabályok:

1) Szedje ki a kártyákat a lapokból.

2) Helyezze a kártyákat képpel lefelé fordítva az asztalra.

- 3) Minden játékos kapjon 3 zsetont, 1 kártyát (képpel lefelé fordítva) és egy fejpántot, melyet a fejre kell helyezni.
 - 4) Rakja a homokórát a játéktér közepére.
 - 5) Minden játékos egy kártyát helyez a fejpántra anélkül, hogy megnézné mi van rajta, de atöbbi játékos jól lássa.
 - 6) A legfiatalabb játékos kezd, majd az ő bal oldalán ülő következik.
 - 7) Minden menet előtt a játékos először megfordítja a homokórát, és az időkorláton belül olyan kérdéseket tesz fel az ellenfeleinek, amelyek segítik őt abban, hogy kitalálja ki vagy micsoda.
 - 8) Amikor a versenyző már az összes játékostól kapott választ, szabadon találgathat, de hanem találja el a kártyáján látható szót, a mellette ülő játékos következik.
 - 9) Az időkorláton belül a játékos bármikor felteheti a „Vajon vagyok?” kérdést, és hozzáteheti, kinek/minek gondolja magát. Ha eltalálja, egy zsetonját elrak, újabb kártyát helyez a fejpántra, és csak az idő lejártá után következik a tőle balra lévő játékos. Ha beleféraz időbe, újabb és újabb kártyákat húzhat, valamint kérdéseket kérdezhet.
 - 10) A játékos soha nem teheti fel a „Ki/mi vagyok?” kérdést.
 - 11) A soron lévő bármikor megtagadhatja a kérdezést, de ebben az esetben plusz egy zsetont kell magához vennie, valamint le kell cserélnie a kártyáját.
- Az nyer, akinek először fogynak el a zsetonjai.



Manual: Jocul "Cine sunt eu"

Joc pentru 2-6 jucători. Scopul este să ghicești animalele, obiectele sau mâncărurile de pe cărți. Există 4 cărți cu întrebări-model pe care le poți folosi - folosește-ți imaginația pentru a pune alte întrebări. Singura întrebare pe care nu o poți pune este: „Cine/ce sunt eu?”

Pregătire și reguli:

- 1) Rupe cărțile de pe foi.
- 2) Așază cărțile cu fața în jos în centrul zonei de joc.
- 3) Fiecare jucător ia o bandă elastică și o fixează în jurul capului. Distribuie câte 1 carte cu fața în jos și 3 jetoane fiecărui jucător. Orice jeton rămas devine „banca”.
- 4) Așază cronometrul în mijlocul zonei de joc.
- 5) Fără a te uita la partea cu imagine de pe carte, jucătorii introduce
- 6) cartea în clipsul benzii lor elastice, astfel încât toți ceilalți jucători să poată vedea imaginea.
- 7) Cel mai tânăr jucător începe primul, apoi jocul trece la stânga. Pe rândul tău, întoarce cronometrul și pune fiecărui jucător o întrebare care te va ajuta să identifici cine sau ce ești.
- 8) Când primești răspunsul de la fiecare jucător, ghicește cine sau ce ești. Dacă ghicești greșit, urmează rândul jucătorului următor.
- 9) La orice moment poți întreba „Sunt un/una...?”. Dacă ghicești corect înainte ca cronometrul să se termine, iei o altă carte și o pui în bandă. Continuă să pui întrebări până când cronometrul se termină. Pentru fiecare imagine ghicită corect, pune un jeton în bancă. Apoi, este rândul jucătorului următor.
- 10) Poți pune orice întrebare, cu excepția „Cine/ce sunt eu?”.
- 11) La orice moment în timpul rândului tău, poți renunța să mai încerci să ghicești. Dacă o faci, trebuie să colectezi un jeton din bancă și să iei o nouă carte pentru următorul tur.
- 12) Dacă ești primul care scapă de toate jetoanele – ești câștigătorul!