



TekitOua



F

Le but du jeu est d'être le premier à deviner l'animal de son adversaire

Jeu idéal pour :

- Stimuler le sens de l'observation
- La logique

Préparation du jeu :

Déplie le couvercle et pose-le en position pupitre sur les cales de couleur. Il y a deux niveaux de jeux possibles.

Règles du jeu :

Chaque joueur pioche une carte et la place sur le support en bois, face à lui, de manière à ce que l'adversaire ne puisse pas la voir. Prendre ensuite 24 stickers repositionnables ; la partie peut commencer.

Chacun leur tour, les joueurs posent une question à l'autre pour deviner quel est le personnage de son adversaire. Les réponses doivent être oui ou non.

Exemple :

Joueur 1 : Est-ce que ton personnage porte un chapeau ?

Joueur 2 : Oui.

Le joueur 1 pose un sticker sur tous les prénoms des animaux qui ne portent pas de chapeau.

Le but du jeu est d'éliminer les personnages au fur et à mesure sur le plateau. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul personnage, le joueur donne sa réponse à son adversaire. S'il a bien deviné, c'est gagné !

Le premier à gagner 3 parties est le grand vainqueur

ENG

The object of the game is to be the first to guess what the animal of your opponent is

An ideal game for:

- Promote observation skills
- The logic

Preparation of the game:

Unfold the cover and set it up like a hinged desk on the coloured blocks. There are 2 levels of play.

Rules of the game:

Each player draws a card and places it on the wooden stand facing him or her, so that the opposing player cannot see it. The players then each take up 24 removable stickers, and the game may begin.

Each player takes a turn asking the other a question in order to guess the identity of the opponent's character. The questions must have yes or no answers.

For example:

Player 1: Does your character wear a hat?

Player 2: Yes.

Player 1 sets a sticker on all the first names

of animals that are not wearing a hat.

The aim is to eliminate as many characters as possible on the board. When there is only one character remaining, the player gives his or her answer to the opponent. If the player has guessed correctly, he or she wins!

The first to win 3 games is declared the winner!

⚠ WARNING! Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.

D

Ziel des Spiels ist es Finde das Tier Deines Gegners heraus

Das spiel ist ideal:

- Um Beobachtungsgabe
- Die Logik

Spielvorbereitung:

Falte den Deckel auseinander und stelle ihn wie ein Zelt auf die farbigen Auflagen im Spielkasten. Es gibt 2 Spielniveaus.

Spielregeln:

Jeder Spieler zieht eine Karte und stellt sie mit der Vorderseite in die eigene Richtung auf den Holzständer, so dass der Mitspieler sie nicht sehen kann. Nimm dann 24 wiederverwendbare Aufkleber – das Spiel kann beginnen.

Wenn man an der Reihe ist, stellt man dem Mitspieler eine Frage, um dessen Tier zu erraten. Die Frage muss mit Ja oder Nein beantwortet werden.

Beispiel:

Erster Spieler: Trägt deine Figur einen Hut?

Zweiter Spieler : Ja.

Spieler 1 klebt einen Aufkleber auf alle Vornamen der Tiere, die keinen Hut tragen.

Ziel des Spiels ist es, nach und nach die Figuren auf dem Spielbrett zu eliminieren. Wenn nur noch ein Tier übrig ist, dann teilt der Spieler seinem Mitspieler die Lösung mit. Falls er richtig geraten hat, hat er gewonnen!

Der erste Spieler der 3 Spiele gewonnen hat, ist der Gesamtsieger!

NL

Het doel van het spel is om als eerste het dier van je tegenstander te raden

Ideaal Spel voor:

- Het stimuleren van observatievermogen
- De logica

Het spel opstellen:

Vouw het deksel open en plaats deze zoals een lessenaar op de gekleurde steunen. Er zijn 2 spelniveaus.

Spelregels:

Nadat de spelers het spelniveau hebben gekozen, moeten ze de overeenkomstige kaarten nemen.

Elke speler neemt een kaart en plaats deze op de houten steun die voor hem staat. Zorg dat de tegenspeler niet kan zien welke figuur er op de kaart staat. Neem vervolgens 24 herkleefbare stickers. Het spel kan beginnen!

De spelers stellen om de beurt een vraag aan elkaar om te raden welke figuur de tegenspeler heeft. Men mag enkel met 'ja' of 'nee' antwoorden.

Voorbeeld:

Speler 1: Draagt je figuur een hoed?

Speler 2: Ja.

Speler 1 brengt een sticker aan op alle voornamen van de dieren die geen hoofddekkel dragen.

Het doel van het spel is om de figuren op het bord één voor één uit te sluiten. Als er slechts nog één personage overblijft, geeft de speler zijn antwoord aan de tegenspeler. Hij wint als zijn antwoord juist is!

De speler die als eerste 3 ronden wint is de grote winnaar!

E

El objetivo del juego es ser el primero en descubrir el animal de tu adversario

Juego ideal para:

- Estimular el sentido de la observación
- La lógica

Preparación del juego:

Abre la tapa y colócala de forma que se apoye inclinada sobre la base de los colores. Hay 2 niveles de juego.

Reglas de juego:

Cada jugador roba una tarjeta y la coloca sobre el soporte de madera, mirando hacia él, de forma que su oponente no pueda verla. A continuación tomar 24 adhesivos reutilizables y se da comienzo a la partida.

Por turnos, los jugadores hacen una pregunta a su oponente para adivinar cuál es el animal de su adversario. Las respuestas solo pueden ser "sí" o "no".

Ejemplo:

Jugador 1: ¿Tu animal lleva sombrero?

Jugador 2: Sí.

El jugador 1 pone un adhesivo sobre cada nombre de animal que no lleva sombrero.

El objetivo del juego es ir eliminando a los personajes progresivamente sobre el tablero.

Quando solo queda solo uno, el jugador le dice a su oponente cuál es, y si lo adivina, gana!

¡El primero que gane 3 rondas, es el ganador!

I

Lo scopo del gioco è indovinare per primo l'animale del tuo avversario

Gioco ideale per:

- Stimulare lo spirito di osservazione
- La logica

Preparazione del gioco:

Apri il coperchio della scatola e sistemalo a leggio. Ci sono 2 livelli di gioco.

Regole del gioco:

Ciascun giocatore pesca una carta e la sistema sul supporto in legno, rivolta verso se stesso, in modo che l'avversario non possa vederla. Quindi prendi 24 adesivi riposizionabili: la partita può iniziare.

A turno, ciascun giocatore pone una domanda all'avversario per indovinare il suo personaggio. Le risposte devono essere "sì" o "no".

Esempio:

Giocatore 1: Il tuo personaggio porta un cappello?

Giocatore 2: Sì.

Il giocatore 1 posiziona un adesivo su tutti i nomi degli animali che non indossano il cappello.

Lo scopo del gioco è eliminare progressivamente i personaggi sul tabellone, finché non ne rimane solo uno. A questo punto il giocatore dà la sua risposta: se ha indovinato, ha vinto!

Il primo che vince 3 partite è il vincitore del gioco!

Illustrations : Nikao

ref : J02693

