

INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- The object of the game is to correctly guess which character the other player has chosen.
- Players decide together which animal characters they would like to play with for that round of gameplay. *Both players must choose the same animal per round.*
- Each player takes a board with the chosen animal and a dry erase marker.
- Players choose 1 character from the board and write its number or name on the line at the bottom of the board. Be sure to hold the board so that the other player cannot see it throughout the game.
- The younger player goes first and asks the other player one yes or no question about their character. For example, you can ask, "Are you wearing a hat? Do you have a mustache?" TIP: start with the broadest question you can think of. Ask more specific questions as the gameplay continues. Look carefully at all the differences among the 18 characters!
- Based on the other player's answer, use the marker to cross out the characters you can eliminate. For example, if you asked, "Are you wearing glasses?" and the other player answers YES, cross out all the characters that are NOT wearing glasses.
- Players ask questions back and forth until a player is ready to make a guess. Players cannot make a guess on the same turn that they asked a question. They must wait for their next turn. If the guess is correct, the player wins the round! But be careful! If the guess is wrong, player loses the round.
- After the round is finished, players wipe their boards clean with the erasers on the caps of the markers. Players can continue playing for as many rounds as they would like, alternating which player goes first each round. Players can choose to

play the next round with the other animal character boards or continue to play with a favorite.

- When you have finished playing, ***don't forget to put the caps back on the markers!*** If a marker dries out, it can be replaced with any dry erase marker from an office supply store.

INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

- Le but du jeu consiste à deviner correctement le personnage choisi par l'autre joueur.
- Les joueurs décident ensemble avec quels personnages d'animaux ils souhaitent jouer durant la partie. *Les deux joueurs doivent choisir le même animal pour une partie.*
- Chaque joueur prend un plateau avec l'animal choisi et un marqueur effaçable.
- Les joueurs choisissent un personnage du plateau et écrivent son numéro ou son nom sur la ligne au bas de la carte. Assurez-vous de tenir la carte de sorte que l'autre joueur ne puisse pas la voir durant la partie.
- Le plus jeune joueur commence et pose à l'autre joueur une question sur son personnage dont la réponse est « oui » ou « non ». Par exemple, vous pouvez demander : « Portes-tu un chapeau ? As-tu une moustache ? » CONSEIL : commencez par la question la plus générale qui vous vient. Posez des questions plus précises au fur et à mesure de la partie. Examinez attentivement toutes les différences parmi les 18 personnages !
- En fonction de la réponse donnée par l'autre joueur, utilisez le marqueur pour barrer les personnages que vous pouvez éliminer. Par exemple, si vous demandez : « Porte-t-il des lunettes ? » et que l'autre joueur répond OUI, barrez tous les personnages qui ne portent PAS de lunettes.
- Les joueurs posent des questions à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur

soit prêt à faire une proposition. Les joueurs ne peuvent pas proposer un nom lors du tour durant lequel ils ont posé une question. Ils doivent attendre leur tour suivant. Si la proposition est correcte, le joueur remporte la partie ! Mais attention ! Si la proposition est fautive, le joueur perd la partie.

- Une fois la partie terminée, les joueurs effacent leurs plateaux à l'aide des brosses fournies sur les capuchons des marqueurs. Les joueurs peuvent continuer à jouer autant de parties qu'ils le souhaitent, en alternant à chaque fois le joueur qui commence. Les joueurs peuvent choisir de jouer la partie suivante avec un autre personnage d'animal ou continuer à jouer avec leur préféré.
- Lorsque vous avez fini de jouer, ***n'oubliez pas de remettre les capuchons sur les marqueurs !*** Si un marqueur sèche, il peut être remplacé par n'importe quel marqueur effaçable à sec que l'on trouve en papeterie.

INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

- El objetivo del juego es adivinar correctamente qué personaje ha elegido el otro jugador.
- Los jugadores deciden juntos con qué personaje animal les gustaría jugar en esa partida. *Ambos jugadores deben elegir el mismo animal en cada partida.*
- Cada jugador coge una tarjeta del animal elegido y un rotulador borrrable en seco.
- Los jugadores eligen un personaje de la tarjeta y escriben su número o nombre en la línea de la parte inferior de la misma. Asegúrate de sostener la tarjeta para que el otro jugador no pueda verla durante el juego.
- El jugador más joven empieza y le hace al otro jugador una pregunta de sí o no sobre su personaje. Por ejemplo, puedes preguntar:

“¿Llevas sombrero? ¿Tienes bigote?”
CONSEJO: comienza con la pregunta más general que se te ocurra.

Haz preguntas más específicas a medida que el juego avanza. ¡Mira detenidamente todas las diferencias que hay entre los 18 personajes!

- Según la respuesta del otro jugador, utiliza el rotulador para tachar los personajes que puedas descartar. Por ejemplo, si preguntas: “¿Llevan gafas?” y el otro jugador responde SÍ, tacha a todos los personajes que NO lleven gafas.
- Los jugadores van haciendo preguntas hasta que un jugador está listo para adivinar. Los jugadores no pueden intentar adivinar el personaje en el mismo turno en el que ya hayan hecho una pregunta. Deben esperar hasta el turno siguiente. Si lo adivina, ¡el jugador gana la partida! ¡Pero tened cuidado! Si falla, el jugador pierde la partida.
- Cuando hayan finalizado la partida, los jugadores limpian su tarjeta con los borradores de las tapas de los rotuladores. Los jugadores pueden jugar tantas partidas como deseen, alternando el jugador que empieza en cada ronda. Los jugadores pueden elegir jugar la siguiente ronda con otro personaje animal o continuar jugando con su favorito.
- Cuando hayas terminado de jugar, **¡no te olvides de ponerle la tapa a los rotuladores!** Si un rotulador se seca, puede reemplazarse por otro rotulador borrrable en seco de cualquier papelería.

SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

- Ziel des Spiels ist es, zu erraten, welche Figur der andere Spieler für sich ausgewählt hat.
- Die Spieler entscheiden gemeinsam, mit welchen Tierfiguren sie für diese Spielrunde spielen möchten. *Beide Spieler müssen pro Runde das gleiche Tier wählen.*
- Jeder Spieler nimmt sich ein Spielbrett mit dem ausgewählten Tier und einen Marker.

• Jeder Spieler wählt 1 Figur von dem Spielbrett und schreibt ihre Nummer oder ihren Namen in die Zeile am unteren Rand des Spielbretts. Achte darauf, das Spielbrett so zu halten, dass der andere Spieler es zu keinem Zeitpunkt sehen kann.

• Der jüngere Spieler beginnt und stellt dem anderen Spieler eine mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantwortende Frage über seine Figur. Du könntest z. B. fragen: „Trägst du einen Hut? Hast du einen Schnurrbart?“ TIPP: Beginne mit der allgemeinsten Frage, die dir einfällt. Im Laufe des Spiels kannst du spezifischere Fragen stellen. Schau dir die Unterschiede zwischen den 18 Figuren sorgfältig an!

• Kreuze anhand der Antwort des anderen Spielers diejenigen Charaktere durch, die du bereits ausschließen kannst. Wenn du z. B. gefragt hast: „Trägst du eine Brille?“, und der andere Spieler antwortet JA, dann kreuze alle Charaktere aus, die KEINE Brille tragen.

• Die Spieler stellen abwechselnd Fragen, bis ein Spieler bereit ist, zu raten. In einer Spielrunde, in der ein Spieler bereits eine Frage gestellt hat, kann er nicht mehr raten. Er muss auf seinen nächsten Zug warten. Wenn er richtig geraten hat, gewinnt der Spieler die Runde! Aber sei vorsichtig! Wenn er falsch geraten hat, verliert der Spieler die Runde.

• Nach Abschluss der Spielrunde löschen die Spieler die Markierungen auf ihren Spielbrettern mithilfe der Löschspitzen an den Kappen der Marker. Die Spieler spielen so viele Runden, wie sie möchten, und wechseln sich dabei ab, wer die erste Frage einer Runde stellt. Die Spieler entscheiden, ob sie die nächste Runde mit einer anderen Tierfigur spielen möchten oder ob sie mit ihrer Lieblingsfigur weiterspielen.

• Wenn du mit dem Spielen fertig bist, **vergiss nicht, die Kappen wieder auf die Marker zu stecken!** Wenn einer der Marker austrocknet, kann er durch einen Whiteboard-Marker

aus einem Schreibwarenladen ersetzt werden.

ISTRUZIONI (ITALIANO)

- L'obiettivo del gioco è indovinare correttamente quale personaggio animale ha scelto l'altro giocatore.
- I giocatori decidono insieme con quali personaggi animali vorrebbero giocare per la partita in questione. *Entrambi i giocatori scelgono lo stesso animale per partita.*
- Ogni giocatore prende una scheda con l'animale scelto e un pennarello cancellabile a secco.
- I giocatori scelgono un personaggio dalla scheda e ne scrivono il numero o il nome sulla linea in fondo alla scheda. Accertarsi di tenere la scheda in modo tale che l'altro giocatore non possa vederla per l'intera partita.
- Il giocatore più giovane inizia e rivolge all'altro giocatore una domanda che preveda una risposta del tipo Sì/No sul suo personaggio. Ad esempio, è possibile chiedere “Indossi un cappello”? Hai dei baffi?” SUGGERIMENTO: iniziare con la domanda più generica a cui si riesce pensare. Rivolgere domande più specifiche man mano che il gioco continua. Osservare con attenzione tutte le differenze tra i 18 personaggi.
- In base alla risposta dell'altro giocatore, utilizzare il pennarello per barrare i personaggi che si possono eliminare. Ad esempio, se si chiede “Indossano occhiali?” e l'altro risponde SÌ, barrare tutti i personaggi che NON indossano occhiali.
- I giocatori continuano a rivolgere le loro domande finché uno di loro non è pronto a indovinare. I giocatori non possono indovinare nello stesso turno in cui hanno rivolto la loro domanda. Devono aspettare il loro turno successivo. Se il giocatore ha indovinato correttamente, vince la partita. Fare attenzione! Se il giocatore non indovina correttamente, perde la partita.
- Una volta finita la partita, i giocatori

puliscono le loro schede con la gomma sul tappo dei pennarelli. I giocatori possono continuare a giocare per quante partite desiderano, alternandosi come primo giocatore di ogni partita. I giocatori possono scegliere di giocare la partita successiva con l'altro personaggio o continuare a giocare con il loro preferito.

- Quando si è finito di giocare, **non dimenticare di rimettere i tappi sui pennarelli!** Se un pennarello di secca, può essere sostituito con un qualsiasi pennarello cancellabile a secco di una cancelleria.

SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- Het doel van het spel is om te raden welk figuur je tegenspeler heeft gekozen.
- Voor deze spelronde kiezen beide spelers samen met welke dierfiguren ze graag zouden spelen. *Beide spelers moeten hetzelfde dier per ronde kiezen.*
- Elke speler neemt een bord met het gekozen dier en een whiteboard marker.
- Elke speler kiest 1 figuur van het bord en schrijft het bijhorende nummer of naam op de lijn onderaan het bord. Hou het bord zodanig dat de andere speler het niet kan zien tijdens het spel.
- De jongere speler mag beginnen en vraagt de andere speler een ja/nee-vraag over hun figuur. Je kan bijvoorbeeld vragen, "Draag je een hoed? Heb je een snor?" TIP: start met de ruimst mogelijke vraag die bij je opkomt. Vraag meer specifieke vragen naarmate het spel vordert. Kijk heel goed naar de verschillen tussen de 18 figuren!
- Afhankelijk van de antwoorden die je tegenspeler geeft, kan je met de marker figuren doorstrepen die je kan elimineren. Als je bijvoorbeeld "Dragen ze een bril?" gevraagd heb en de andere speler JA antwoordt, doorstreek dan alle figuren die GEEN bril dragen.

- De spelers stellen elk om beurt een vraag tot een speler voldoende weet om een gok te wagen. Een speler kan niet gokken in dezelfde beurt waarin hij of zij een vraag heeft gesteld. Hij of zij moet wachten op hun volgende beurt. Als de gok juist is, dan wint de speler de ronde! Maar wees voorzichtig! Als de gok fout is, dan verliest de speler de ronde.
- Als de ronde gedaan is, wissen beide spelers hun bord met het gummetje op het dopje van de marker. De spelers kunnen zoveel rondes blijven spelen als ze willen, en elkaar afwisselen wie als eerste begint. De spelers kunnen kiezen om de volgende ronde met het andere dierfiguur te spelen of verder spelen met hun favoriete figuur.
- Wanneer je gedaan hebt met spelen, **vergeet dan niet om de dopjes terug op de markers te plaatsen!** Als een marker uitgedroogd is, kan je die vervangen door een andere whiteboard marker uit de kantoorbenodigdheidswinkel.

INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Spelet går ut på gissa vilken karaktär den andra spelaren har valt.
- Spelare bestämmer gemensamt vilka djurkaraktärer de vill spela med för den spelrundan. *Båda spelare måste välja samma djur per runda.*
- Varje spelare tar en tavla med det valda djuret och en filtpetspenna.
- Spelare väljer 1 karaktär från tavlan och skriver dess nummer eller namn på raden längst ner på tavlan. Se till att hålla tavlan så att den andra spelaren inte kan se den under spelets gång.
- Den yngre spelaren börjar och ställer en ja eller nej-fråga till den andra spelaren om deras karaktär. Du kan, till exempel, fråga "Har du en hatt på huvudet? Har du en mustasch?" TIPS: börja med den mest allmänna fråga du kan komma på. Ställ mera specifika frågor allteftersom spelet fortsätter. Titta noggrant på alla skillnader mellan de 18 karaktärerna!

- Baserat på den andra spelarens svar, använd penna för att kryssa över karaktärer som du kan eliminera. Till exempel, om du frågade, "Har de glasögon på sig?" och den andra spelaren svarar JA, korsa över alla karaktärer som INTE har glasögon på sig.
- Spelare ställer frågor fram och tillbaka tills en spelare är redo att gissa. Spelare kan inte göra en gissning under samma tur som de ställde en fråga. De måste vänta på sin nästa tur. Om gissningen är korrekt vinner spelaren rundan! Men var försiktig! Om gissningen är fel förlorar spelaren rundan.
- Efter att rundan är färdigspelad torkar spelarna av sina tavlor med sudden som finns på filtpetspennornas lock. Spelare kan fortsätta att spela så många rundor som de vill, och turas om med vilken spelare som börjar varje runda. Spelare kan bestämma sig för att spela nästa runda med den andra djurkaraktären eller fortsätta att spela med en favorit.
- När du har spelat klart, **glöm inte att sätta tillbaka locken på filtpetspennorna!** Om en filtpetspenna torkar ut kan den ersättas med en liknande penna från en pappershandel.

INSTRUKTIONER (DANSK)

- Spillet går ud på at gætte, hvilken figur den anden spiller har valgt.
- Spillerne beslutter sammen, hvilke dyrefigurer de vil spille med i den pågældende spillerunde. *Begge spillere skal vælge det samme dyr i runden.*
- Hver spiller tager et bræt med det valgte dyr og en whiteboard-tusch.
- Spillerne vælger 1 figur fra brættet og skriver dens nummer eller navn på linjen nederst på brættet. Sørg for, at holde brættet, så den anden spiller ikke kan se det under spillet.
- Den yngste spiller starter og stiller den anden spiller et ja/nej-spørgsmål om dennes figur. Du kan f.eks.

spørge: “Har du hat på?” “Har du overskæg?” TIP: start med det bredeste spørgsmål, du kan komme i tanke om. Stil mere specifikke spørgsmål længere henne i spillet. Læg mærke til alle forskellene mellem de 18 figurer!

- Ud fra den anden spillers svar skal du bruge tuschen til at strege de figurer ud, som du kan udelukke. Hvis du f.eks. spørger: “Har du briller på?”, og den anden spiller svarer JA, skal du strege alle de figurer ud, som IKKE har briller på.
- Spillerne stiller spørgsmål til hinanden, indtil en spiller er klar til at gætte. Spillerne må ikke gætte i den samme tur, hvor de har stillet et spørgsmål. De skal vente til deres næste tur. Hvis spilleren gætter rigtigt, vinder han/hun runden! Men vær forsigtig! Hvis spilleren gætter forkert, taber han/hun runden.
- Når runden er færdig, skal spillerne tørre deres brætter rene med viskeren i tuschernes hætte. Spillerne kan spille så mange runder, som de ønsker, og skiftes til at starte. Spillerne kan også vælge af spille den næste runde med den anden dyrefigur eller fortsætte med at spille med en favorit.
- Når I er færdige med at spille, **skal I huske at sætte hæfterne tilbage på tuscherne!** Hvis en tusch tørrer ud, kan den udskiftes med enhver whiteboard-tusch fra en butik med kontorartikler.

INSTRUKSJONER (NORSK)

- I dette spillet skal du gjette hvilken figur som den andre deltakeren har valgt.
- Deltakerne bestemmer sammen hvilke dyrefigurer de skal spille med i omgangen. *Begge deltakerne må velge samme dyr per omgang.*
- Hver deltaker trenger et brett med det valgte dyret og en ikke-permanent tusj.
- Deltakerne velger én figur på brettet og skriver tallet eller navnet på linjen

nedest på brettet. Hold brettet sånn at den andre deltakeren ikke kan se brettet ditt når dere spiller.

- Den yngste spilleren begynner og stiller den andre deltakeren ja/nei-spørsmål om figuren som han eller hun har valgt. Du kan for eksempel spørre «Har du på deg en hatt?» «Har du bart?» Tips: Begynn med det mest generelle spørsmålet du kan komme på. Still mer spesifikke spørsmål etter hvert. Se nøye på forskjellene på de 18 figurene.
- Ut fra det den andre deltakeren svarer, bruker du tusjen til å krysse av figurer som ikke passer. Hvis du for eksempel spør «Bruker de briller?» og den andre deltakeren svarer «Ja», krysser du av alle figurer som IKKE bruker briller.
- Still hverandre spørsmål helt til en av dere er klar til å gjette. Når det er din tur, kan du ikke både stille spørsmål og gjette – du må vente på neste tur for å gjette. Hvis du gjetter riktig, har du vunnet omgangen. Men pass på! Hvis du gjetter feil, taper du omgangen.
- Når omgangen er over, tørker dere av brettene med tusjkorken. Dere kan spille så mange omganger dere vil. Bytt på hvem som begynner omgangen. Dere kan spille neste omgang med de andre dyrefigurene eller fortsette å spille med en favorittfigur.
- Husk å sette på korken **når dere er ferdige med å spille!** Hvis en tusj tørker ut, kan du kjøpe en ny ikke-permanent tusj i f.eks. en butikk med kontorrekvisita.

INSTRUKCJE (POLSKU)

- Gracz ma za zadanie zgadnąć, którą postać wybrał drugi gracz.
- Gracze decydują, którymi zwierzęcymi postaciami chcą grać w danej rundzie. *Obaj gracze muszą wybrać to samo zwierzę w danej rundzie.*
- Każdy gracz zabiera planszę z wybranym zwierzęciem oraz

zmywalny marker.

- Gracze wybierają 1 postać z planszy i wpisują jej numer lub imię w linijce w dolnej części planszy. Planszę przez cały czas trwania gry należy trzymać tak, by nie mógł jej zobaczyć przeciwnik.
- Młodszy gracz rozpoczyna grę i zadaje przeciwnikowi pytania dotyczące postaci, na które odpowiedź może tylko brzmieć „tak” lub „nie.” Na przykład, można zapytać „Czy masz na sobie kapelusz? Czy masz wąsy?” WSKAZÓWKA: zacznij od najbardziej ogólnego pytania. Bardziej szczegółowe pytania zadawaj później. Przyjrzyj się dokładnie wszystkim 18 postaciom.
- Na podstawie odpowiedzi gracza przeciwnego zdecyduj, którą postać możesz wykluczyć. Wykreśl ją markerem. Na przykład, jeśli Twój przeciwnik odpowiedział „TAK” na pytanie o to czy nosi okulary, możesz wykreślić wszystkie postaci, które NIE noszą okularów.
- Gracze zadają sobie pytania dopóki jeden z nich nie będzie gotowy, by odgadnąć postać. Gracze nie mogą zgadywać postaci w tej samej kolejce, podczas której zadali pytanie. Muszą zaczekać na swoją następną koleję. Wygrywa gracz, który prawidłowo odgadnie postać. Uwaga! Gracz, który poda nieprawidłową postać, przegrywa rundę.
- Po zakończeniu rundy gracze muszą wyczyścić swoje plansze gumką znajdującą się na zatyczce markera. Gracze mogą zagrać dowolną liczbę rund. Za każdym razem rundę może rozpoczynać inna osoba. W kolejnej rundzie gracze mogą wybrać to samo zwierzę lub inne.
- Po zakończeniu gry **koniecznie załóż zatyczkę na marker.** Wyschnięty marker można zastąpić dowolnym zmywalnym markerem, który kupisz w sklepie z artykułami biurowymi.