

FR- Qui es-tu ? Magnétique

Chaque joueur pioche une carte personnage aimantée et la place dans le cadre de son plateau de jeu, de manière à ce que l'adversaire ne puisse pas la voir.

A tour de rôle, chaque joueur pose une question à son adversaire pour deviner quel est le personnage de celui-ci. On doit uniquement répondre par oui ou non.

Par exemple : Ton personnage porte-t-il des lunettes ?

Si la réponse est oui, le joueur pose un aimant croix sur tous les personnages de sa grille qui ne portent pas de lunettes.

Si la réponse est non, le joueur pose un aimant croix sur tous les personnages qui portent de lunettes.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un personnage visible sur la grille, le joueur peut annoncer son prénom ou son numéro.

S'il a bien découvert le bon personnage, il a gagné la partie !

GB - Magnetic guess who? game

Each player picks a magnetic character card and places it in the frame on their playing board so that their opponent can't see it.

Taking it in turns, each player asks their opponent a question to try to guess which character they've chosen. They can only answer yes or no.

For example: Does your character wear glasses?

If the answer is yes, the player places a magnetic cross on all the characters on their board not wearing glasses.

If the reply is no, the player places a magnetic cross on all the characters who are wearing glasses.

When there is only one character remaining without a cross, the player can call out their name or number.

If they have correctly identified the character, they have won the game!

DE - Wer bist du? Magnetisch

Jeder Spieler zieht eine magnetische Figurenkarte und setzt sie in den Rahmen seines Spielfelds, sodass der Gegner sie nicht sehen kann.

Abwechselnd stellt jeder Spieler seinem Gegner eine Frage, um zu erraten, welche Figur er hat. Man darf nur mit Ja oder Nein antworten.

Beispiel: Trägt deine Figur eine Brille?

Wenn die Antwort "Ja" ist, setzt der Spieler einen Kreuzmagneten auf alle Figuren in seinem Raster, die keine Brille tragen.

Wenn die Antwort "Nein" ist, setzt der Spieler einen Kreuzmagneten auf alle Figuren, die eine Brille tragen.

Wenn nur noch eine Figur im Raster zu sehen ist, kann der Spieler ihren Vornamen oder ihre Nummer sagen.

Wenn er die richtige Figur erraten hat, gewinnt er die Runde!

IT - Indovina chi? Magnetico

Ogni giocatore pesca una carta personaggio in metallo e la mette nello spazio apposito sul suo tabellone, senza farla vedere all'avversario.

A turno, i giocatori fanno una domanda all'avversario per cercare di indovinare l'identità del personaggio. È possibile rispondere alle domande solo con un sì o con un no.

Per esempio: il tuo personaggio porta gli occhiali?

Se la risposta è sì, il giocatore mette una crocetta metallica su tutti i personaggi della tabella che non hanno gli occhiali.

Se la risposta è no, il giocatore mette una crocetta metallica su tutti i personaggi della tabella che hanno gli occhiali.

Quando non rimane che un solo personaggio sulla tabella, il giocatore può rivelarne il nome o il numero.

Vince la partita chi indovina per primo il personaggio dell'avversario.

ES - ¿Quién eres? Magnético

Cada jugador roba una carta magnética con un personaje y la coloca en el marco de su tablero de forma que el adversario no pueda verla.

Por turnos, cada jugador hace una pregunta a su adversario para adivinar cuál es su personaje. Solo se puede responder con un sí o un no.

Por ejemplo: ¿Tu personaje lleva gafas?

BACK

Si la respuesta es sí, el jugador pondrá una cruz magnética en todos los personajes de su tabla que no lleven gafas.

Si la respuesta es no, el jugador pondrá una cruz magnética en todos los personales de su tabla que lleven gafas.

Cuando solo pueda ver un personaje en la tabla, el jugador podrá decir su nombre y su número.

¡Si ha acertado y descubierto el personaje, habrá ganado la partida!

PT - Quem és tu? Magnético

Cada jogador tira uma carta com uma personagem magnética e coloca-a no quadro do seu tabuleiro de jogo, de modo a que o adversário não a possa ver.

Um de cada vez, cada jogador faz uma pergunta ao seu adversário para adivinhar qual é a personagem. A resposta só pode ser sim ou não.

Por exemplo: A tua personagem usa óculos?

Se a resposta for positiva, o jogador coloca uma cruz magnética em cima de todas as personagens da grelha que não usem óculos.

Se a resposta for negativa, o jogador coloca uma cruz magnética em cima de todas as personagens que usem óculos.

Quando houver apenas uma personagem na grelha, o jogador pode anunciar o nome e o número.

Se a personagem estiver correta, esse jogador ganha o jogo!

NL - Wie ben je? Magnetisch

Elke speler pakt een magnetische kaart met een personage en plaatst deze zo in de lijst van zijn spelbord dat zijn tegenstander hem niet kan zien.

Om de beurt stelt elke speler een vraag aan zijn tegenstander om te raden welk personage deze heeft. Er mag alleen met ja of nee geantwoord worden.

Bijvoorbeeld: draagt je personage een bril?

Als het antwoord ja is, plaatst de speler een magnetisch kruis op alle personages op zijn kaart die geen bril hebben.

Als het antwoord nee is, plaatst de speler een magnetisch kruis op alle personages die een bril hebben.

Als er nog maar één personage zichtbaar is op zijn kaart, mag de speler zijn voornaam of zijn nummer aankondigen.

Als hij inderdaad het juiste personage gevonden heeft, heeft hij de partij gewonnen!

DA - Magnetisk, Hvem er du?

Hver spiller trækker et personkort med magnet og sætter det på sin spilleplade, således at modstanderen ikke kan se det.

Efter tur stiller hver spiller et spørgsmål til sin modstander for at gætte hvilken person, der er på modstanderens personkort. Man må kun svare med ja eller nej.

For eksempel: Bærer din person briller?

Hvis svaret er ja, kan spilleren sætte et magnetisk kryds på alle de personer, der ikke bærer briller.

Hvis svaret er nej, kan spilleren sætte et magnetisk kryds på alle de personer, der bærer briller.

Når der ikke er flere synlige personer tilbage på spillepladen, kan spilleren oplyse fornavn og nummer på modstanderens person.

Hvis man har gættet den rigtige person, vinder man omgangen!

SU - Vem är du? Magnetiskt

Varje spelare tar ett magnetiskt kort med en person och placerar det innanför ramen på sin spelplan så att motståndaren inte kan se det.

I tur och ordning ställer varje spelare en fråga till sin motståndare för att gissa vilken person han eller hon har. Man får bara svara ja eller nej.

Till exempel: Har din person glasögon?

Om svaret är ja placerar spelaren en magnet med ett kryss på alla personer på sin spelplan som inte har glasögon.

Om svaret är nej placerar spelaren en magnet med ett kryss på alla personer som har glasögon.

När det bara finns en person utan kryss kvar på spelplanen kan spelaren säga personens förnamn eller nummer.

Om han har gissat rätt person har han vunnit!

RU - Кто ты? Магнитная игра

Каждый игрок выбирает магнитную карту с персонажем и кладет ее в рамках своего игрового поля так, чтобы соперник не мог ее видеть.

По очереди каждый игрок задает вопрос своему сопернику, чтобы выяснить какой у него персонаж. Отвечать можно только "да" или "нет".

Например: Есть ли у твоего персонажа очки?

Если ответ - "да", игрок кладет магнитный крестик на всех персонажей своего поля, которые не носят очки.

Если ответ - "нет", игрок кладет магнитный крестик на всех персонажей, которые носят очки.

Когда на поле остается тлько один видимый персонаж, игрок может сказать его имя или номер.

Если персонаж угадан, то игрок выигрывает партию!