

goki



Wer wird gesucht?

Guess who I am?

Qui suis-je ?

¿Sabes a quién buscamos?

Wie wordt gezocht?

Hvem er hvem?

Indovina chi?

Procurado!

Kogo szukamy?

Угадай, кто?

▷ Wer wird gesucht?

Wer wird gesucht ist ein Logik- und Ratespiel für zwei Mitspieler.

Ziel des Spiels

Wem gelingt es zuerst, die Figur des Mitspielers zu erraten?

Vorbereitung

Jeder Spieler stellt die Plättchen auf dem Holztablett so auf, dass die Gesichter der Figuren zu ihm zeigen.

Anschließend sucht sich jeder Spieler eine Figur aus, die der Mitspieler erraten soll.

Das Plättchen mit der gesuchten Figur wird in den Spalt des Holztablett platziert.

Spielablauf

Der jüngere Spieler beginnt, danach geht es abwechselnd weiter. Der aktive Spieler versucht durch Fragen, die NUR mit Ja oder Nein beantwortet werden können, die zu erratende Figur zu finden. Bei jeder Antwort wird der Kreis der "Verdächtigen" kleiner, denn bei jeder beantworteten Frage werden die entsprechenden Figuren umgeklappt, bis irgendwann nur noch eine Figur übrig bleibt.

Beispiel: Die Frage lautet: "Hat Deine Figur braunes Haar?" Lautet die Antwort "Ja", können alle Figuren ohne braunes Haar umgeklappt werden. Lautet die Antwort "Nein", werden stattdessen alle Figuren mit braunem Haar umgeklappt.

Nach jeder Frage bzw. deren Antwort wird gewechselt und der andere Mitspieler ist mit seiner Frage an der Reihe.

Ende des Spiels

Gewonnen hat, wer als erster die gesuchte Figur des Mitspielers erraten hat.

Du möchtest mehr über goki erfahren,
dann scanne den QR-Code und lerne uns kennen:



Guess who I am?

Guess Who is a logic and guessing game for two players.

Aim of the game

Who will be the first to guess the figure of the other player?

Preparation

Each player places the tiles on the wooden tray so that the faces of the figures are facing them.

Then each player chooses a figure for the other player to guess.

The tile with the figure they are looking for is placed in the gap of the wooden tray.

Playing the game

The younger player starts, then the players take turns. The active player tries to find the figure to be guessed by asking questions that can ONLY be answered with yes or no. The player then has to answer the question. With each answer, the group of "suspects" becomes smaller, because with each answered question, the corresponding figures are flipped over until at some point only one figure remains.

Example: The question is: "Does your figure have brown hair?". If the answer is "Yes", all figures without brown hair can be flipped. If the answer is "No", all figures with brown hair are flipped instead.

After each question and answer, the players switch and it is the other player's turn to ask the question.

End of the game

The winner is the first player to guess the figure of the other player.

If you want to find out more about goki,
scan the QR code and get to know us:



F Qui suis-je ?

Qui suis-je ? est un jeu de logique et de déduction pour deux joueurs.

But du jeu

Qui parviendra à deviner en premier le personnage de son adversaire ?

Préparation du jeu

Chaque joueur place les plaquettes sur le plateau en bois de manière à ce que les visages des personnages soient tournés vers lui.

Ensuite, chaque joueur choisit un personnage que l'autre joueur doit deviner.

La plaquette avec le personnage recherché est placée dans la fente du plateau en bois.

Déroulement du jeu

C'est au plus jeune joueur de commencer, puis les joueurs continuent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour essaie de trouver le personnage à deviner en posant des questions auxquelles on ne peut répondre QUE par oui ou par non. À chaque réponse, le cercle des "suspects" se réduit, car à chaque question à laquelle il est répondu, les personnages correspondants sont rabattus jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul personnage à un moment donné.

Exemple : La question est : "Ton personnage a-t-il les cheveux bruns ?" Si la réponse est "oui", tous les personnages sans cheveux bruns peuvent être rabattus. Si la réponse est "non", tous les personnages aux cheveux bruns sont rabattus à la place.

Après chaque réponse, on change de joueur et c'est au tour de l'autre joueur de poser sa question.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui a deviné en premier le personnage de son adversaire.

Vous souhaitez en savoir plus sur goki ?
Scannez le QR code pour faire notre connaissance :



¿Sabes a quién buscamos?

Quién es quién es un juego de lógica y adivinanzas para dos jugadores.

Objetivo del juego

¿Quién adivinará primero el personaje del otro jugador?

Preparación

Cada jugador coloca las fichas en el tablero de madera con las caras de las figuras orientadas hacia él.

A continuación, cada jugador elige un personaje que el contrincante deberá adivinar.

La ficha con el personaje elegido se coloca en la ranura del tablero de madera.

Descripción del juego

Empieza el jugador más joven y luego se avanza por turnos. El jugador activo intenta adivinar el personaje elegido haciendo preguntas que SOLO puedan responderse con sí o no. Con cada respuesta, el círculo de "sospechosos" se reduce, ya que con cada pregunta contestada se bajan los personajes correspondientes hasta que solo queda uno.

Por ejemplo: La pregunta es: ¿Tu personaje tiene el pelo castaño? Si la respuesta es «Sí», pueden bajarse todos los personajes sin el pelo castaño. En cambio, si la respuesta es «No», pueden bajarse todos los personajes con el pelo castaño.

Después de cada pregunta o la correspondiente respuesta, los jugadores intercambian los papeles y siguen preguntando por turnos.

Final del juego

Gana quien adivine primero el personaje del otro jugador.

Wie wordt gezocht?

'Wie wordt gezocht?' is een logisch raadspel voor twee spelers.

Doel van het spel

Wie slaagt er als eerste in de figuur van de andere speler te raden?

Voorbereiding

Elke speler plaatst de plaatjes, met de gezichten van de figuren naar hem gericht, op het houten bord.

Dan kiest elke speler een figuur die de andere speler moet raden.

Het plaatje met de gezochte figuur wordt in de sleuf van het houten bord geplaatst.

Spelverloop

De jongste speler begint, daarna wordt om beurten gespeeld. De speler die aan de beurt is, probeert de gezochte figuur te raden door een vraag te stellen die ALLEEN met ja of nee kan worden beantwoord. Na elk antwoord wordt de groep 'verdachten' kleiner, want na elke beantwoorde vraag kunnen plaatjes worden omgeklapt, tot er nog één figuur overblijft.

Voorbeeld: De vraag is: 'Heeft je figuur bruin haar?' Als het antwoord 'ja' is, kunnen alle figuren die geen bruin haar hebben, worden omgeklapt. Als het antwoord 'nee' is, worden alle figuren met bruin haar omgeklapt.

Na elke beantwoorde vraag is het de beurt aan de andere speler om een vraag te stellen.

Einde van het spel

Wie als eerst de gezochte figuur van de andere speler raadt, is de winnaar.

Hvem er hvem?

“Hvem er hvem” er et gættespil, der kræver logisk sans. For to spillere.

Formål med spillet

Hvem gætter først modspillerens figur?

Forberedelse

Hver spiller sætter brikkerne på træpladen, så ansigterne vender mod spilleren.

Derefter vælger spilleren en figur, som modspilleren skal gætte.

Brikken med denne figur sættes i træpladens sprække.

Selve spillet

Den yngste spiller begynder, derefter går det på skift. Med spørgsmål, der KUN må besvares med “ja” eller “nej”, skal spilleren forsøge at gætte figuren. Efter hvert svar reduceres antallet af mulige figurer, for de figurer, der udgår af spillet, vendes, indtil der til sidst kun er en figur tilbage.

Eksempel: Spørgsmål: “Har din figur brunt hår?” Hvis svaret er “ja”, vendes alle figurer uden brunt hår. Hvis svaret er “nej”, vendes derimod alle figurer med brunt hår.

Efter hvert spørgsmål og svar skiftes der, så det er den anden spillers tur til at stille et spørgsmål.

Spillets afslutning

Den spiller, der først har fundet modspillerens figur, har vundet spillet.

Indovina chi?

“Indovina chi?” è un gioco di logica e a indovinelli per due giocatori.

Obiettivo del gioco

Chi riuscirà a indovinare per primo il personaggio dell'altro giocatore?

Preparazione

Ogni giocatore posiziona le tessere sul vassoio di legno in modo che le facce delle figure siano rivolte verso di lui.

Ogni giocatore sceglie quindi un personaggio che dovrà essere indovinato dall'altro giocatore.

La tessera con la figura che si dovrà indovinare viene inserita nella fessura del vassoio di legno.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, quindi i due giocatori si alterneranno. Il giocatore di turno cerca di trovare la figura da indovinare ponendo domande alle quali l'avversario può rispondere SOLO con un sì o un no. Ad ogni domanda il cerchio dei “sospetti” si restringe, perché ad ogni risposta, le tessere corrispondenti vengono ripiegate fino a che ad un certo punto ne rimarrà una sola.

Esempio: la domanda è: “Il personaggio ha i capelli castani?” Se la risposta è “sì”, tutte le figure senza capelli castani possono essere escluse. Se la risposta è “no”, saranno invece escluse tutte le figure con i capelli castani. Dopo ogni domanda e relativa risposta, il turno passa all'altro giocatore, che potrà porre la sua domanda.

Scopo del gioco

Vince chi indovina per primo il personaggio misterioso dell'altro giocatore.

Procurado!

Procurado! é um jogo de lógica e dedução para dois jogadores.

Objetivo do jogo

Quem é o primeiro a adivinhar a personagem do adversário?

Preparação

Cada jogador coloca as placas na base de madeira com os rostos das figuras voltados para si.

Em seguida, cada jogador escolhe uma personagem que o adversário deverá adivinhar.

A placa com a personagem procurada é colocada na fenda da base de madeira.

Como jogar

Começa o jogador mais novo, depois ambos os jogadores jogam alternadamente. O jogador ativo tenta adivinhar a personagem do adversário, fazendo perguntas que SÓ podem ser respondidas com sim ou não. A cada resposta, o círculo de “suspeitos” fica mais pequeno, pois a cada pergunta respondida, as figuras correspondentes são voltadas até que reste apenas uma.

Exemplo: O jogador pergunta: “A tua personagem tem cabelo castanho?”

Se a resposta for “sim”, todas as figuras que não tenham cabelo castanho podem ser voltadas. Se a resposta for “não”, são voltadas todas as figuras que tenham cabelo castanho.

Após cada pergunta e a respetiva resposta é a vez do outro jogador, que pode fazer a sua pergunta.

Fim do jogo

Ganha o primeiro jogador a adivinhar a personagem do adversário.

(PL) Kogo szukamy?

„Kogo szukamy?” to gra logiczna i zgadywanka dla 2 osób.

Cel gry

Komu pierwszemu uda się odgadnąć postać przeciwnika?

Przygotowanie

Każdy z graczy ustawia tabliczki na drewnianej podstawce tak, by twarze postaci były skierowane w stronę gracza, do którego należą.

Następnie każdy z graczy wybiera sobie jedną postać, którą będzie musiał odgadnąć przeciwnik.

Gracz umieszcza tabliczkę z wybraną postacią w rowku na podstawce.

Przebieg gry

Zaczyna młodszy z graczy. Gracze zgadują na zmianę. Pierwszy gracz próbuje odgadnąć, którą z postaci wybrał przeciwnik, zadając pytania na temat postaci, na które można odpowiedzieć tylko „TAK” lub „NIE”. Wraz z kolejnymi odpowiedziami krąg ‘podejrzanych’ staje się coraz węższy, gdyż po każdym pytaniu gracz odwraca tabliczki z postaciami, które nie mają określonych cech, aż w końcu pozostanie tylko jedna, pasująca postać.

Przykład: Pytanie: Czy ta postać ma brązowe włosy? Jeżeli odpowiedź brzmi „tak”, odwrócone zostają wszystkie tabliczki z postaciami, które nie mają brązowych włosów. Jeżeli odpowiedź brzmi „nie”, odwrócone zostają wszystkie tabliczki z postaciami, które mają brązowe włosy.

Gracze zadają pytania i udzielają odpowiedzi na zmianę: po zadaniu pytania przez jednego z graczy przychodzi kolej na drugą osobę.

Koniec gry

Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza odgadnie postać przeciwnika.

Угадай, кто?

«Угадай, кто?» — это логическая игра на угадывание, рассчитанная на двух игроков.

Цель игры

Кому удастся первым угадать фигурку другого игрока?

Подготовка

Каждый игрок кладет карточки на деревянную подставку так, чтобы лица фигурок были обращены к нему.

Затем каждый игрок выбирает фигурку, которую должен угадать другой игрок.

Карточка с искомой фигуркой кладется в ячейку деревянной подставки.

Ход игры

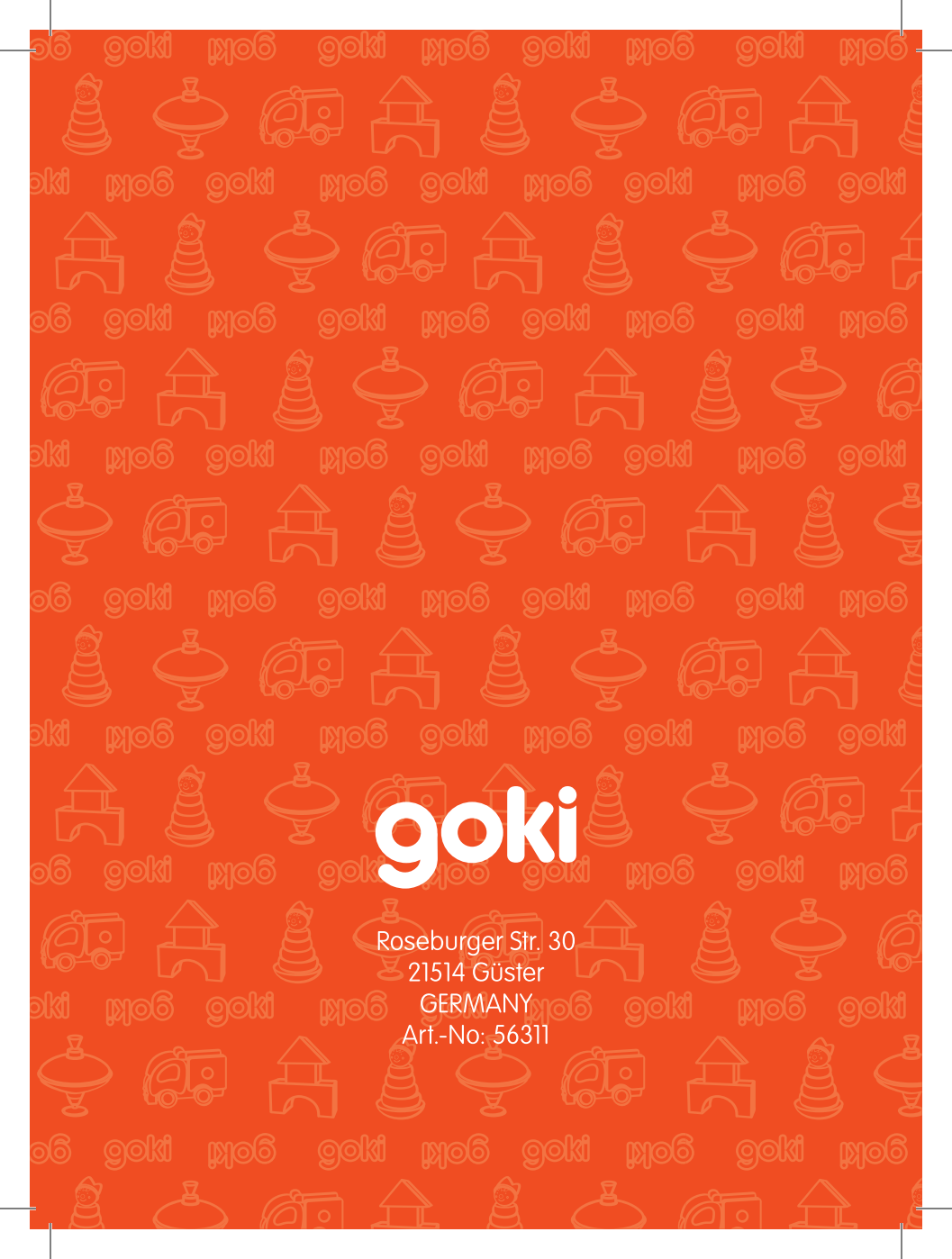
Начинает игру младший игрок, затем игроки делают ход по очереди. Делая ход игрок пытается найти угадываемую фигурку, задавая вопросы, на которые можно ответить ТОЛЬКО «Да» или «Нет». С каждым ответом круг «подозреваемых» становится все меньше, поскольку с каждым отвеченным вопросом соответствующие фигурки опускаются, пока в какой-то момент не останется только одна фигурка.

Пример: Вопрос звучит следующим образом: «У твоей фигурки каштановые волосы?» Если ответ «Да», то все фигурки без каштановых волос можно опустить. Если ответ «Нет», то вместо этого опускают все фигурки с каштановыми волосами.

После каждого вопроса или ответа на него игроки меняются местами, и другой игрок задает свой вопрос.

Конец игры

Выигрывает тот, кто первым угадает фигурку другого игрока.



goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY
Art.-No: 56311