

# Harry Potter

WHO IS IT?

P2 | English

P3 | Français

P4 | Deutsche

P5 | Español

P6 | Italiano

P7 | Nederlands

P8 | Português

Hrvatski | P9

Magyar | P10

Polskie | P11

Slovenský | P12

Čeština | P13

Română | P14

Slovenščina | P15



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)



**(GB)** Warning! Choking Hazard. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Recommended for ages 6+.

PALADONE PRODUCTS LTD BN43 6NZ UK 38350 LA MURE FR  
WWW.PALADONE.COM MADE IN CHINA

- FR** Avertissement ! Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison de la présence de petites pièces. Recommandé pour les enfants de 6 ans et plus. **Fabriqué en Chine**
- DE** Achtung! Erstickungsgefahr. Enthält Kleinteile, daher nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Empfohlen für Kinder ab 6 Jahren. **Hegestelly in China**
- ES** ¡Atención! Riesgo de asfixia. No apto para niños menores de 36 meses debido a la presencia de piezas pequeñas. Recomendado para mayores de 6 años. **Fabricada en China**
- IT** Avvertenza! Pericolo di soffocamento. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi a causa della presenza di componenti di piccole dimensioni. Consigliato per bambini dai 6 anni in su. **Fabbricato in Cina**
- NL** Waarschuwing! Gevaar voor verstikking. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden vanwege kleine onderdelen. Aanbevolen voor leeftijden 6 jaar en ouder. **Gemaakt in China**
- PT** Atenção! Risco de asfixia. Não adequado a crianças com menos de 36 meses devido às peças pequenas. Recomendado para maiores de 6 anos. **Fabricado na China**
- PL** Ostrzeżenie! Niebezpieczeństwo zadławienia. Ze względu na obecność małych części niniejszego produktu nie należy udostępniać dzieciom w wieku poniżej 36 miesięcy. Produkt ten nadaje się dla dzieci w wieku od 6 lat. **Wyprodukowano w Chinach**
- SK** Upozornenie! Nebezpečenstvo udusenja. Nie je vhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov z dôvodu prítomnosti malých častí. Odporúča sa pre deti od 6 rokov. **Vyrobené v Číne**
- CS** Varování! Nebezpečí udušení. Obsahuje malé části, nevhodné pro děti do 36 měsíců. Doporučeno pro děti od 6 let. **Vyrobeno v Číně**
- HU** Figyelem! Fulladásveszély. Az apró alkatrészek miatt 3 év alatti gyermekek számára nem megfelelő. 6 éves kortól ajánlott. **Gyártási hely: Kína**
- HR** Upozorenje! Opasnost od gušenja. Nije prikladno za djecu mlađu od 36 mjeseci zbog sitnih dijelova. Preporučuje se za djecu stariju od 6 godina. **Proizvedeno u Kini**
- RO** Avertisment! Pericol de sufocare. Produsul nu este potrivit pentru copiii cu vârsta mai mică de 36 de luni din cauza pieselor mici. Recomandat pentru copiii cu vârsta de peste 6 ani. **Fabricat în China**
- SL** Opozorilo! Nevarnost zadušitve. Zaradi majhnih delov ni primeren za otroke, mlajše od 36 mesecev. Priporočljivo za starost 6+. **Izdelano na Kitajskem**

# Instructions

## Aim of the Game

To be the first to guess the character held by the other player.



## Before you Begin

- Separate the cards into three packs. There is a black pack, a red pack and a blue pack. Each pack should have 24 cards.
- Each player is to take one pack.
- The third pack should be shuffled then placed in the centre of the table.

## How to Play

1. Each player should lay out their pack of cards picture side up on the table in front of them so that each of the characters are visible.
2. The youngest player takes the top card from the stack in the centre of the table. The other player then takes the next card from the stack. Each player should hold this card in their hand and ensure that it is not shown to the other player at any time. The character card held by player 1 is being guessed by player 2. The character card being held by player 2 is being guessed by player 1.
3. The youngest player starts by asking the other player one question to help guess which character is on the card they are holding. Questions can only be answered with a yes or a no. For example, you may ask "Are they wearing a hat?" to which the player can answer yes or no. You may not ask "What Hogwarts House are they in?" or any other question that does not have a yes or no answer.
4. After the question has been answered any cards that have been discounted can be turned over so that they are face down. E.g. if you asked "Are they wearing a hat?" and the other player answered "Yes" you can discount any characters that are not wearing a hat, and turn these cards over.
5. Play then passes to the other player and continues until one player thinks that they know which character is being held by the other player. At the start of a players turn instead of asking a question they may declare that they know who the character is, and state the number given on the card. If they guess the character correctly, they win the game. If they guess incorrectly, the other player wins the game.

# Instructions



## But du jeu

Soyez le premier à deviner le personnage détenu par l'autre joueur.

## Avant de commencer

- Séparez les cartes en trois paquets. Il y a un paquet noir, un paquet rouge et un paquet bleu. Chaque paquet doit contenir 24 cartes.
- Chaque joueur prend un paquet.
- Le troisième paquet est mélangé, puis placé au centre de la table.

## Comment jouer :

1. Chaque joueur étale son paquet de cartes sur la table, la face illustrée vers le haut pour que chacun des personnages soit visible.
2. Le plus jeune des joueurs prend une carte sur le dessus du paquet placé au centre de la table. L'autre joueur prend ensuite la carte suivante dans le paquet. Chaque joueur tient sa carte en main en s'assurant que l'autre joueur ne puisse la voir à aucun moment. Le personnage de la carte détenue par le joueur 1 est deviné par le joueur 2. Le personnage de la carte détenue par le joueur 2 est deviné par le joueur 1.
3. Le plus jeune des joueurs commence, en posant à l'autre joueur une question qui l'aidera à deviner le personnage sur la carte que celui-ci tient en main. Seules des questions auxquelles il est possible de répondre par « oui » ou par « non » doivent être posées. Vous pouvez par exemple poser la question « Le personnage porte-t-il un chapeau ? » à laquelle le joueur peut répondre par « oui » ou par « non ». Vous ne pouvez pas demander « À quelle maison de Poudlard appartient le personnage ? » ou toute autre question à laquelle il n'est pas possible de répondre par « oui » ou par « non ».
4. Une fois la réponse obtenue, toutes les cartes incompatibles peuvent être retournées, l'image contre la table. Par exemple, si vous avez demandé « Le personnage porte-t-il un chapeau ? » et que l'autre joueur a répondu « oui », vous pouvez éliminer tous les personnages qui ne portent pas de chapeau, et donc retourner leurs cartes.
5. La main passe alors à l'autre joueur et le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs pense avoir trouvé le personnage tenu en main par l'autre joueur. Quand vient son tour, un joueur peut, au lieu de poser une question, déclarer qu'il sait quel est le personnage, et donner le numéro indiqué sur la carte. Si le personnage est correctement deviné, la partie est gagnée. Si le joueur se trompe, c'est l'autre joueur qui gagne la partie.

# Anleitung

## Ziel des Spiels

Als Erster die Figur in der Hand des anderen Spielers erraten.



## Bevor es losgeht

- Die Karten werden in drei Stapel unterteilt. Es gibt ein schwarzes, ein rotes und ein blaues Blatt. Jedes Blatt besteht aus 24 Karten.
- Beide Spieler nehmen sich jeweils ein Blatt.
- Das dritte Blatt wird gemischt und verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

## So funktioniert das Spiel:

1. Beide Spieler legen ihre Blätter mit der Bildseite nach oben vor sich auf den Tisch, sodass alle Figuren sichtbar sind.
2. Der jüngste Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel in der Mitte des Tisches. Dann zieht der andere Spieler die nächste, obere Karte vom Stapel in der Mitte des Tisches. Beide Spieler halten diese Karten in der Hand und müssen sicherstellen, dass der Gegenspieler diese zu keiner Zeit sehen kann. Die von Spieler 1 gehaltene Charakterkarte muss von Spieler 2 erraten werden. Die von Spieler 2 gehaltene Charakterkarte muss von Spieler 1 erraten werden.
3. Der jüngste Spieler fängt an und stellt dem anderen Spieler eine Frage, um zu erraten, welche Figur sich auf dessen Karte befindet. Die Fragen dürfen nur mit Ja oder Nein beantwortet werden. Zum Beispiel: „Trägt die Figur einen Hut?“ Worauf der andere Spieler mit Ja oder Nein antwortet. Solche Fragen wie: „In welchem Hogwarts-Haus ist die Figur?“ oder andere Fragen, die keine Ja- oder Nein-Antwort haben, sind nicht gestattet.
4. Nachdem die Fragen beantwortet wurden, können alle unpassenden Karten umgedreht werden, sodass sie mit der Bildseite nach unten liegen. Also, wenn z. B. gefragt wurde: „Trägt sie einen Hut?“ und der andere Spieler antwortete mit „Ja“, können alle Karten, auf denen die Figuren keinen Hut tragen, umgedreht werden, da sie nun unpassend sind.
5. Dann ist der andere Spieler an der Reihe und das Spiel wird in dieser Weise und Reihenfolge so lange fortgesetzt, bis ein Spieler die Karte in der Hand des anderen Spielers erraten möchte. In dem Fall wird dieser Spieler am Beginn seiner Runde sagen, dass die er die Karte erraten möchte, und dann die Nummer dieser Karte nennen. Wenn die richtige Figur erraten wurde, ist das Spiel gewonnen. Wenn die falsche Figur genannt wurde, gewinnt der andere Spieler das Spiel.

# Instrucciones

## Objetivo del juego

Ser la primera persona en adivinar el personaje que tiene el otro jugador.



## Antes de comenzar

- Divide las cartas en tres montones. Hay un montón negro, un montón rojo y un montón azul. Cada montón debe tener 24 cartas.
- Cada jugador debe llevarse un montón.
- El tercer montón se baraja y se coloca en el centro de la mesa.

## Cómo jugar

1. Cada jugador debe colocar su montón de cartas con el dibujo hacia arriba en la mesa, delante de él, de modo que cada uno de los personajes sea visible.
2. El jugador más joven coge la carta superior del montón del centro de la mesa. El otro jugador coge entonces la siguiente carta del montón. Cada jugador debe mantener esta carta en la mano y asegurarse de que no se la muestre al otro jugador en ningún momento. El jugador 2 está adivinando la carta de personaje que tiene el jugador 1. El jugador 1 está adivinando la carta de personaje que tiene el jugador 2.
3. El jugador más joven empieza haciendo una pregunta al otro jugador para que le ayude a adivinar qué personaje está en la carta que tiene en la mano. Las preguntas solo pueden responderse con un sí o un no. Por ejemplo, puedes preguntar: «¿Lleva sombrero?», a lo que el jugador puede responder sí o no. No puedes preguntar: «¿A qué casa de Hogwarts pertenece?» o cualquier otra pregunta que no tenga una respuesta de sí o no.
4. Una vez contestada la pregunta, se puede dar la vuelta a las cartas que se hayan descontado para que queden boca abajo. Por ejemplo, si preguntas: «¿Lleva sombrero?» y el otro jugador ha respondido «Sí», puedes descartar los personajes que no lleven sombrero y dar la vuelta a estas cartas.
5. El juego pasa entonces al otro jugador y continúa hasta que un jugador crea saber qué personaje tiene el otro. Al comienzo del turno de un jugador, en lugar de hacer una pregunta, puede declarar que sabe quién es el personaje y decir el número que aparece en la tarjeta. Si se adivina el personaje correctamente, se gana el juego. Si no se adivina, el otro jugador gana el juego.

# Istruzioni

## Scopo del gioco

Essere il primo a indovinare il personaggio in possesso dell'altro giocatore.



## Prima di iniziare

- Separare le carte in tre mazzi. Ci sono un mazzo nero, uno rosso e uno blu. Ogni mazzo deve contenere 24 carte.
- Ogni giocatore deve prendere un mazzo.
- Il terzo mazzo deve essere mescolato e poi posizionato al centro del tavolo.

## Come giocare

1. Ogni giocatore deve disporre il proprio mazzo di carte sul tavolo davanti a sé con il lato raffigurato verso l'alto in modo che ciascuno dei personaggi sia visibile.
2. Il giocatore più giovane prende la prima carta dal mazzo al centro del tavolo. L'altro giocatore poi prende la carta successiva dal mazzo. Ogni giocatore deve tenere questa carta in mano e assicurarsi che non venga mai mostrata all'altro giocatore. La carta del personaggio in possesso del giocatore 1 viene indovinata dal giocatore 2. La carta del personaggio in possesso del giocatore 2 viene indovinata dal giocatore 1.
3. Il giocatore più giovane inizia ponendo una domanda all'altro per tentare di indovinare quale personaggio sia presente sulla carta che l'altro giocatore ha in mano. Alle domande si può rispondere solo con un sì o un no. Ad esempio, si potrebbe chiedere "Indossa un cappello?" a cui il giocatore può rispondere sì o no. Non si può chiedere "In quale casa di Hogwarts si trova?" o qualsiasi altra domanda che non abbia una risposta sì o no.
4. Dopo aver risposto alla domanda, tutte le carte che sono state scartate possono essere girate in modo che siano a faccia in giù. Ad esempio, se è stato chiesto "Indossa un cappello?" e l'altro giocatore ha risposto "Sì", si possono scartare tutti i personaggi che non indossano un cappello e quindi girare queste carte.
5. Il gioco passa quindi all'altro giocatore e continua fino a quando un giocatore pensa di sapere quale personaggio sia in possesso dell'altro. All'inizio del turno di un giocatore, anziché porre una domanda si può dichiarare di sapere chi sia il personaggio in possesso e indicare il numero indicato sulla carta. Se si indovina correttamente il personaggio, si vince la partita. Se si sbaglia ad indovinare, l'altro giocatore vince la partita.

# Instructies

## Doel van het spel

Om als eerste het personage van de andere speler te raden.



## Voor je begint

- Verdeel de kaarten in drie stapels. Er is een zwarte stapel, een rode stapel en een blauwe stapel. Elke stapel moet 24 kaarten bevatten.
- Elke speler moet één stapel pakken.
- De derde stapel moet worden geschud en vervolgens in het midden van de tafel worden geplaatst.

## Hoe te spelen

1. Elke speler moet zijn stapel kaarten met de afbeelding naar boven op de tafel voor zich neerleggen, zodat elk van de personages zichtbaar is.
2. De jongste speler neemt de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel. De andere speler neemt dan de volgende kaart van de stapel. Elke speler moet deze kaart in de hand houden en ervoor zorgen dat deze op geen enkel moment aan de andere speler wordt getoond. De personagekaart van speler 1 wordt geraden door speler 2. De personagekaart van speler 2 wordt geraden door speler 1.
3. De jongste speler begint met het stellen van een vraag aan de andere speler om te helpen raden welk personage op de kaart staat die hij vast heeft. Zijn vragen die beantwoord kunnen worden met ja of nee. Je kunt bijvoorbeeld vragen "Draagt ze een hoed?" waarop de speler ja of nee kan antwoorden. Je mag niet vragen "In welk huis of Zweinstein horen ze?" of een andere vraag die niet met ja of nee kan worden beantwoord.
4. Nadat de vraag is beantwoord, kunnen kaarten die uit het spel zijn, worden omgedraaid zodat ze met de afbeelding naar beneden liggen. Bijv. als je vroeg "Draagt ze een hoed?" en de andere speler antwoordde "Ja", dan kun je alle karakters die geen hoed dragen, uit het spel halen en deze kaarten omdraaien.
5. Het spel gaat dan over op de andere speler en gaat door totdat een speler denkt te weten welk personage de andere speler heeft. Aan het begin van een beurt van een speler mogen ze, in plaats van een vraag te stellen, verklaren dat ze weten wie het personage is en het nummer op de kaart noemen. Als ze het personage goed raden, winnen ze het spel. Als ze verkeerd raden, wint de andere speler het spel.



# Instruções

## Objetivo do jogo

Ser o primeiro a adivinhar a personagem na mão do outro jogador.



## Antes de começar

- Separar as cartas em três baralhos. Há um baralho preto, um baralho vermelho e um baralho azul. Cada baralho deve ter 24 cartas.
- Cada jogador deve escolher um baralho.
- O terceiro baralho deverá ser baralhado e colocado no centro da mesa.

## Como jogar

1. Cada jogador deve dispor o seu baralho de cartas na mesa, à sua frente, com o lado da imagem virado para cima, de modo que todas as personagens sejam visíveis.
2. O jogador mais novo retira a carta do topo do baralho que está no centro da mesa. O outro jogador retira a seguinte carta desse baralho. Os jogadores devem guardar essa carta na sua mão e garantir que o outro jogador nunca a consegue ver. O jogador 1 tenta adivinhar a carta de personagem na mão do jogador 2. O jogador 2 tenta adivinhar a carta de personagem na mão do jogador 1.
3. O jogador mais novo começa por fazer uma pergunta ao outro jogador que o consiga ajudar a adivinhar a personagem que ele tem na mão. As perguntas só podem ser respondidas com "sim" ou "não". Por exemplo, é possível perguntar "Usa um chapéu?", ao qual o outro jogador pode responder "sim" ou "não". Não é permitido perguntar "A que casa de Hogwarts pertence?" ou fazer qualquer outra pergunta que não possa ser respondida com "sim" ou "não".
4. Depois da resposta à pergunta, todas as cartas que se excluam podem ser viradas para baixo. Por exemplo, se um jogador perguntou "Usa um chapéu?" e o outro jogador respondeu "sim", o primeiro jogador pode excluir todas as personagens que não usam chapéu, virando-as para baixo.
5. A jogada passa então para o outro jogador. O jogo continua até que um dos jogadores julgue saber qual a personagem na mão do outro. No início do turno, e em vez de fazer uma pergunta, um jogador pode declarar que sabe qual é a personagem na mão do outro jogador, indicando o número da carta. Se adivinhou a personagem, ganha o jogo. Se não adivinhou, é o outro jogador que vence o jogo.

# Upute

## Cilj igre

Prvi pogoditi koji lik drži drugi igrač.



## Prije nego što počnete

- Odvojite karte u tri špila. Postoje crni, crveni i plavi špil. Svaki špil mora imati 24 karte.
- Svaki igrač treba uzeti jedan špil.
- Karte iz trećeg špila treba promiješati i potom staviti na sredinu stola.

## Kako se igra

1. Svaki igrač treba položiti svoj špil karata na stol ispred sebe tako da prednja strana karata bude okrenuta prema gore i svi likovi budu vidljivi.
2. Najmlađi igrač uzima kartu s vrha špila na sredini stola. Zatim drugi igrač uzima sljedeću kartu iz istog špila. Svaki igrač treba držati tu izvučenu kartu u ruci i voditi računa da je drugi igrač ne vidi. Kartu s likom koju drži prvi igrač pogađa drugi igrač. Kartu s likom koju drži drugi igrač pogađa prvi igrač.
3. Najmlađi igrač započinje postavljanjem pitanja drugom igraču o liku koji se nalazi na karti koju drugi igrač drži u ruci. Smiju se postavljati samo pitanja na koja se odgovara „da” ili „ne”. Na primjer, možete pitati: „Nosi li šešir?” Na što igrač može odgovoriti „da” ili „ne”. Ne smijete pitati: „Kojem domu u Hogwartsu pripada?”, ni bilo koje drugo pitanje na koje se ne može odgovoriti „da” ili „ne”.
4. Nakon odgovora na pitanje sve karte s likovima na koje se odgovor ne odnosi mogu se okrenuti tako da im prednja strana gleda prema dolje. Npr. ako ste pitali: „Nosi li šešir?”, a drugi je igrač odgovorio „Da”, možete odbaciti iz razmatranja sve likove koji nemaju šešir i okrenuti karte s tim likovima..
5. Tada je drugi igrač na redu da postavi pitanje i igra se nastavlja sve dok jedan igrač ne misli da zna koji lik drži drugi igrač. Kad dođe na red, igrač umjesto postavljanja pitanja može izjaviti da zna o kojem je liku riječ i navesti broj naveden na karti. Ako točno pogodi lik, pobijedio je. Ako ne pogodi, drugi je igrač pobjednik.

# Instrukciók



## A játék célja

Elsőként kitalálni, melyik karakter van a másik játékos kezében.

## A játék kezdete előtt

- Válogasd szét a kártyákat három pakliba. A csomag egy fekete, egy piros és egy kék paklit tartalmaz. Minden pakliba 24 kártya kerüljön.
- Mindkét játékos vegyen fel egy-egy paklit.
- A harmadik paklit meg kell keverni, majd az asztal közepére kell helyezni.

## Játékszabályok

1. Mindkét játékos helyezze maga elé az asztalra a paklijában található kártyákat képpel felfelé, hogy mindegyik karakter látható legyen.
2. A fiatalabb játékos felhúzza a legfelső lapot az asztal közepén lévő pakliból. Ezután a másik játékos felhúzza a következő kártyát a pakliból. Mindkét játékosnak a kezében kell tartania a kártyáját, és ügyelnie kell rá, hogy a másik játékos ne láthassa. Az 1. játékos kezében lévő karakterkártyát a 2. játékos próbálja kitalálni. A 2. játékos kezében lévő karakterkártyát az 1. játékos próbálja kitalálni.
3. A fiatalabb játékos kezd: feltesz egy kérdést a másik játékosnak, ami segít kitalálni, hogy melyik karakter szerepel az ellenfél kártyáján. A kérdésekre csak igennel vagy nemmel lehet válaszolni. Például megkérdezheted: „Van kalapja?” Erre a másik játékos igennel vagy nemmel válaszolhat. Nem kérdezheted meg, hogy „Melyik Roxfort-házba tartozik?”, illetve nem tehetsz fel olyan kérdést, amelyre nem lehet igennel vagy nemmel válaszolni.
4. A kérdés megválaszolása után minden kizárt kártyát le lehet fordítani. Pl. Ha azt kérdezed, hogy „Van kalapja?”, és a másik játékos igennel válaszol, akkor kizárhatsz minden olyan karaktert, aki nem visel kalapot, és lefordíthatod ezeket a kártyákat.
5. Ezután a másik játékos következik, és a játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos úgy nem gondolja, hogy tudja, melyik karakter van a másik játékos kezében. Amikor rá kerül a sor, kérdés helyett kijelentheti, hogy tudja, melyik karakterről van szó, és bemondja a karaktert ábrázoló kártyán szereplő számot. Ha kitalálja a karaktert, megnyeri a játékot. Ha helytelenül tippel, a másik játékos nyeri a játékot.

# Instrukcja

## Cel gry

Bądź pierwszą osobą, która odgadnie postać trzymaną przez drugiego gracza.



## Przed rozpoczęciem gry

- Podziel karty na trzy zestawy. Gra zawiera czarny zestaw, czerwony zestaw i niebieski zestaw. Każdy zestaw powinien mieć 24 karty.
- Każdy gracz bierze jeden zestaw.
- Trzeci zestaw należy potasować, a następnie umieścić na środku stołu.

## Reguły gry

1. Każdy gracz powinien położyć przed sobą na stole swój zestaw kart obrazkiem do góry w taki sposób, aby każdy z bohaterów był widoczny.
2. Najmłodszy gracz bierze kartę z wierzchu stosu znajdującego się na środku stołu. Drugi gracz bierze następną kartę ze stosu. Każdy gracz powinien trzymać swoją kartę w ręku i upewnić się, że w żadnym momencie nie jest ona widoczna dla innego gracza. Postać z karty trzymanej przez gracza nr 1 jest odgadywana przez gracza nr 2. Postać z karty trzymanej przez gracza nr 2 jest odgadywana przez gracza nr 1.
3. Najmłodszy gracz zaczyna od zadania drugiemu graczowi jednego pytania, aby móc odgadnąć, która postać znajduje się na jego karcie. Na pytania można odpowiadać tylko tak lub nie. Na przykład możesz zapytać: „Czy ta postać nosi kapelusz?” na co gracz może odpowiedzieć tak lub nie. Nie możesz zadać pytania: „W którym domu Hogwartu ta postać się znajduje?” lub innego pytania, na które nie ma odpowiedzi tak lub nie.
4. Gdy drugi gracz udzieli odpowiedzi, wszystkie wykluczone karty można odwrócić obrazkiem do dołu. Np. jeśli zapytasz: „Czy ta postać nosi kapelusz?” a drugi gracz odpowie „Tak”, możesz wykluczyć wszystkie postacie, które nie noszą kapelusza, i odwrócić te karty.
5. Następnie kolejka przechodzi na drugiego gracza i gra trwa, dopóki jeden z graczy nie pomyśli, że wie, którą postać trzyma drugi gracz. Na początku tury gracze, zamiast zadawać pytanie, mogą zadeklarować, że wiedzą, kim jest postać i podać liczbę podaną na karcie. Jeśli gracz poprawnie odgadnie postać, wygrywa grę. Jeśli się pomyli, drugi gracz wygrywa grę.

P12

# Pokyny

SK



## Cieľ hry

Buďte prvý, kto uhádne postavu, ktorú drží druhý hráč.

## Predtým, ako začnete

- Rozdelte karty na tri kôpky. K dispozícii je čierna kôpka, červená kôpka a modrá kôpka. Každá kôpka by mala mať 24 kariet.
- Každý hráč si vezme jednu kôpku.
- Tretia kôpka by sa mala zamiešať a umiestniť do stredu stola.

## Ako hrať

1. Každý hráč by si mal pred seba rozložiť svoju kôpku kariet na stôl obrázkami nahor tak, aby každá postava bola viditeľná.
2. Najmladší hráč si vezme vrchnú kartu z kôpky v strede stola. Druhý hráč si potom vezme ďalšiu kartu z kôpky. Každý hráč by mal držať túto kartu v ruke a zabezpečiť, aby ju druhý hráč nikdy nevidel. Kartu postavy, ktorú drží hráč 1, háda hráč 2. Kartu postavy, ktorú drží hráč 2, háda hráč 1.
3. Najmladší hráč začína tým, že položí druhému hráčovi jednu otázku, ktorá mu pomôže hádať, ktorá postava je na karte, ktorú drží. Na otázky možno odpovedať iba áno alebo nie. Môžete sa napríklad opýtať „Má klobúk?“, na čo hráč môže odpovedať áno alebo nie. Nemôžete sa pýtať „V ktorom rokotskom dome sa nachádza?“ alebo akúkoľvek inú otázku, ktorá nemá odpoveď áno alebo nie.
4. Po zodpovedaní otázky je možné všetky karty, ktoré sa už nerátajú, otočiť smerom nadol. Napríklad, ak ste sa opýtali „Má klobúk?“ a druhý hráč odpovedal „Áno“, môžete karty so všetkými postavami, ktoré nemajú klobúk, otočiť smerom nadol.
5. Na ťahu je potom druhý hráč a hra pokračuje, kým si jeden hráč nemyslí, že vie, ktorú postavu drží druhý hráč. Na začiatku svojho ťahu hráč môže namiesto polozenia otázky vyhlásiť, že vie, o akú postavu ide, a povedať číslo uvedené na karte. Ak správne uhádne postavu, hru vyhráva. Ak neuhádne správne, hru vyhráva druhý hráč.

# Pokyny

## Cíl hry

Uhodnout jako první postavu protihráče.

## Příprava

- Rozdělte karty do tří balíčků. Balíčky mají černou, červenou a modrou barvu. Každý balíček obsahuje 24 karet.
- Každý hráč se vezme jeden balíček.
- Třetí balíček zamíchejte a umístěte doprostřed stolu.

## Postup hry

1. Každý hráč před sebe na stůl vyloží karty z balíčku obrázkem nahoru tak, aby byly vidět postavy.
2. Nejmladší hráč si vezme svrchní kartu z balíčku uprostřed stolu. Druhý hráč si poté vezme z balíčku další kartu. Hráči tuto kartu drží v ruce tak, aby ji protihráči neviděli. Kartu s postavou, kterou drží hráč 1, hádá hráč 2. Hráč 1 má naopak úkol uhodnout postavu z karty, kterou má v ruce hráč 2.
3. Nejmladší hráč začíná tím, že se druhého hráče zeptá na jednu otázku, která mu pomůže k odhalení postavy na jeho kartě. Otázky musí být položeny tak, aby se na ně dalo odpovědět pouze ano nebo ne. Otázka může znít například: „Nosíš klobouk?“, hráč může tedy odpovědět ano nebo ne. Nemůžete se ale zeptat: „Do jaké koleje v Bradavicích patříš?“ nebo na jinou otázku, na kterou se nedá odpovědět ano nebo ne.
4. Po zodpovězení otázky může hráč otočit všechny své karty na stole, které neodpovídají odpovědi na otázku, lícem dolů. Např. pokud jste se zeptali: „Nosíš klobouk?“ a druhý hráč odpověděl „Ano“, můžete vyloučit všechny postavy, které klobouk nemají, a tyto karty otočit.
5. Poté je na tahu druhý hráč a pokračuje, dokud si jeden z hráčů nemyslí, že ví, kterou postavu drží druhý hráč. Na začátku svého tahu může hráč místo položení otázky říct, že ví, o jakou postavu se jedná, a uvede číslo napsané na kartě. Pokud hráč postavu uhodne, vyhrává. Pokud je jeho tip nesprávný, vyhrává protihráč.



P14

# Instrucțiuni

RO

## Obiectivul jocului

Să fiți primul care ghicește personajul ținut de celălalt jucător.



## Înainte de a începe

- Separați cărțile în trei pachete. Există un pachet negru, un pachet roșu și un pachet albastru. Fiecare pachet are 24 de cărți.
- Fiecare jucător ia un pachet.
- Al treilea pachet se amestecă apoi se așază în centrul mesei.

## Cum se joacă

1. Fiecare jucător își întinde pachetul de cărți cu fața în sus pe masă, în fața lor, astfel încât fiecare dintre personaje să fie vizibil.
2. Cel mai tânăr jucător ia cartea de sus din teancul din centrul mesei. Celălalt jucător ia apoi următoarea carte din teanc. Fiecare jucător își ține această carte în mână și se asigură că nu o arată accidental celorlalți jucători. Cartea cu personajul ținută de jucătorul 1 este ghicită de jucătorul 2. Cartea cu personajul ținută de jucătorul 2 este ghicită de jucătorul 1.
3. Cel mai tânăr jucător începe adresându-i celuilalt jucător o întrebare pentru a ghici ce personaj este pe cartea ținută. La întrebări se poate răspunde doar cu da sau nu. De exemplu, puteți întreba „Poartă pălărie?” la care jucătorul poate răspunde da sau nu. Nu aveți voie să întrebați „În ce casă Hogwarts este?” sau orice altă întrebare care nu are răspuns da sau nu.
4. După ce s-a răspuns la întrebare, toate cărțile care au fost eliminate pot fi întoarse astfel încât să fie acum cu fața în jos. De exemplu, dacă ați întrebat „Poartă pălărie?” iar celălalt jucător a răspuns „Da”, puteți elimina toate personajele care nu poartă pălărie și puteți întoarce aceste cărți.
5. Jocul trece apoi la celălalt jucător și continuă până când un jucător crede că știe ce personaj este ținut de respectivul jucător. La începutul unui rând, în loc să pună o întrebare, un jucător poate declara că știe cine este personajul și poate indica numărul de pe carte. Dacă ghicește corect personajul, câștigă jocul. Dacă ghicește greșit, celălalt jucător câștigă jocul.

P15

# Navodila

SL

## Cilj igre

Bodite prvi, ki ugame lik ki ga oponaša nasprotni igralec.



## Pređen pričetne

- Karte razdelite na tri pakiranja. Obstaja črno pakiranje, rdeče pakiranje in modro pakiranje. Vsak paket mora vsebovati 24 kart.
- Vsak igralec mora vzeti en paket.
- Tretji paket je treba premešati in postaviti na sredino mize.

## Kako igrati

1. Vsak igralec mora na mizo pred seboj položiti svoj paket kart s sliko navzgor, tako da je viden vsak od likov.
2. Najmlajši igralec vzame zgornjo karto iz kupa na sredini mize. Drugi igralec nato vzame naslednjo karto iz kupa. Vsak igralec mora držati to kartico v roki in poskrbeti, da je ne pokažejo drugemu igralcu. Igralec 2 ugiba kartico, ki jo ima igralec 1. Igralno kartico, ki jo ima igralec 2, ugiba igralec 1.
3. Najmlajši igralec prične tako, da drugemu igralcu zastavi eno vprašanje, ki mu pomaga uganiti, kateri lik je na karti, ki jo drži. Na vprašanja je mogoče odgovoriti le z da ali ne. Na primer, vprašate lahko "Ali nosijo klobuk?" igralec lahko odgovori z da ali ne. Ne smete vprašati "V kateri hiši Hogwarts so?" ali katero koli drugo vprašanje, na katerega ni možno odgovoriti z da ali ne.
4. Po odgovoru na vprašanje lahko vse kartice, ki so bile znižane, obrnete tako, da so obrnjene navzdol. Na primer, če ste vprašali "Ali nosijo klobuk?" in je drugi igralec odgovoril z »da«, lahko popustite vse znake, ki ne nosijo klobuka, in te karte obrneš.
5. Igra nato preide na drugega igralca in se nadaljuje, dokler en igralec ne pomisli, da ve, kateri lik ima drugi igralec. Igralci lahko, ko so na vrsti, namesto da bi postavili vprašanje, lahko izjavijo, da vedo, kdo je lik, in navedejo številko, navedeno na kartici. Če pravilno uganijo lik, zmagajo v igri. Če ugibajo napačno, drugi igralec zmaga v igri.