Игра по усложнённым правилам

Чтобы усложнить игру, оба игрока выбирают по два Таинственных Персонажа – одного из первого ряда, другого – из второго ряда. Чтобы выиграть, надо угадать обоих Таинственных Персонажей соперника.

При этом, задавая вопросы про этих персонажей, вы должны уточнять, «оба» или «один из них». Например, вы можете спросить: «Они оба в очках?» или «У одного из них тёмные волосы?». Будьте очень внимательны, исключая тех или иных персонажей.

Пример: Вы спрашиваете: «У одного из персонажей есть борода?», и ваш соперник отвечает «да». Это не значит, что вы должны закрыть всех персонажей без бороды, т.к. несмотря на то, что у одного из Таинственных Персонажей соперника точно есть борода, у второго её может не быть. Чтобы выиграть игру по усложнённым правилам, надо угадать обоих Таинственных Персонажей одновременно.

Распечатайте ещё больше Таинственных Персонажей с Интернет-сайта!

Зайдите на guesswho.hasbro.com/characters

чтобы скачать и распечатать еще больше листов с персонажами! Следуйте инструкциям на сайте и распечатайте на принтере выбранные вами листы с персонажами. После вы сможете вставлять их в игровую доску, чтобы играть в «УГАДАЙ, КТО?» с новыми персонажами!

Чтобы распечатывать новые листы с персонажами с сайта, требуется компьютер с выходом в Интернет (в комплект игры не входит).

© 2009 Hasbro. Все права защищены.
Эксклюзивный дистрибьютор в России: ЗАО "ПЛЭЙХАУС", 109202, Москва, Зеленодольская ул, д.18, корп 1

www.hasbrorussia.ru

MB GAMES

0110**05801**121 00

0110**05801**121 00 **GUESS WHO REFRESH** Instructions (RU)

Originator: CF **Approval: Conf** **ROD: 00.00** **File Name:05801i121.indd**

УГАДАЙ, КТО?

ВОЗРАСТ **6+** | 2 ИГРОКА

Ознакомьтесь с игрой

Комплект игры

2 игровые доски • 2 листа с персонажами • 4 опорные стойки (по 2 для каждой игровой доски) • 4 указателя выбранного персонажа • 2 индикатора счета

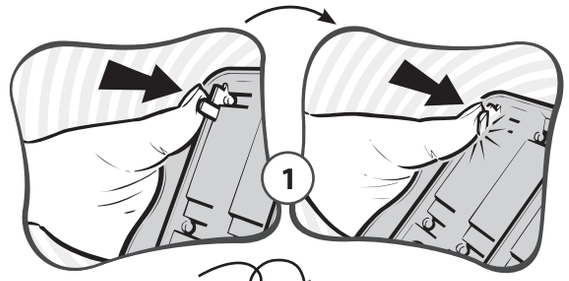
ТРЕБУЕТСЯ СБОРКА ИГРЫ ВЗРОСЛЫМИ

Аккуратно выдавите детали игры из пластиковой рамки. Если потребуется, зачистите оставшиеся неровности наждачной бумагой или пилкой для ногтей. Выбросите пустую рамку. Выньте листы с персонажами и выбросите оставшийся мусор.

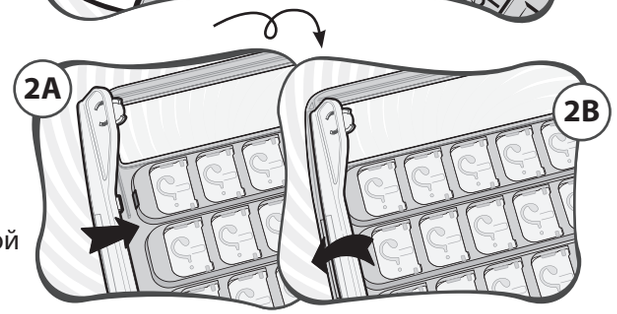
0110**05801**121 00 **GUESS WHO REFRESH** Instructions (RU)

Originator: CF **Approval: Conf** **ROD: 00.00** **File Name:05801i121.indd**

Сборка

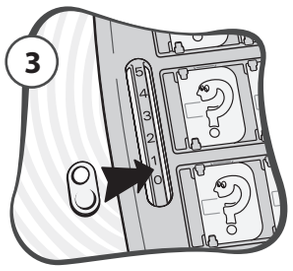


1. Переверните игровую доску. Отломите язычок в углу, отжав его в сторону центра доски. См. Рис. 1. Проделайте то же самое со всеми язычками на обеих досках.



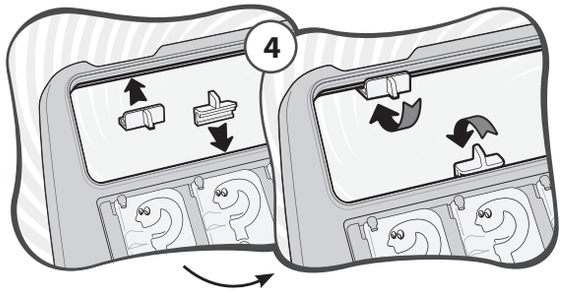
2. Вставьте опорные стойки в соответствующие пазы на игровых досках (2А) и защелкните их там (2Б).

3. Переверните доски обратно лицевой стороной вверх и вставьте в них индикаторы счета, надавив до щелчка.

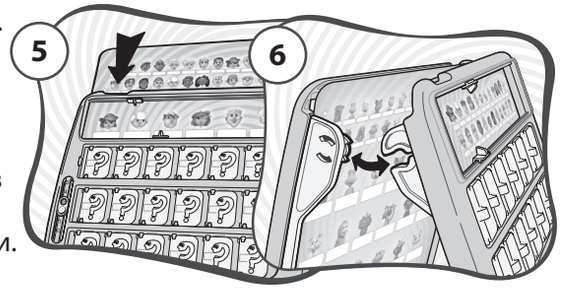


4. Вставьте указатели выбранного персонажа в верхнюю и нижнюю щели экрана для листов с персонажами. На каждой игровой доске должно быть по два указателя – верхний и нижний.

Подготовка к игре



5. Договоритесь, какую сторону листа с персонажами вы будете использовать в игре, и вставьте листы в игровые доски через щель вверху. Выбранные стороны листов с персонажами у обоих игроков должны совпадать.



6. Вы можете играть, сидя прямо друг напротив друга. Для этого соедините и защелкните игровые доски, как показано на рисунке. Либо можете играть, сидя в разных местах и приподняв доски, чтобы сопернику не было видно, что вы выбрали.

7. Выберите в одном из двух верхних рядов на листе своего Таинственного Персонажа и установите на него указатель. Второй указатель должен буть установлен на белую точку.

8. Откройте все окошки на игровой доске, чтобы вам было видно всех персонажей.

Цель игры

Угадай Таинственного Персонажа соперника раньше, чем он угадает твоего!

Как играть?

Первым начинает младший из игроков. Игроки по очереди задают друг другу вопросы, на которые надо отвечать только «ДА» или «НЕТ». В зависимости от ответа вы закрываете окошко (окошки) с персонажем или персонажами, если уверены, что это НЕ Таинственный Персонаж соперника.

Пример: Вы спрашиваете: «Твой персонаж в шляпе?». Соперник отвечает: «Нет». Тогда вы закрываете все свои окошки с персонажами в шляпах. Таким образом, вы становитесь ближе к разгадке Таинственного Персонажа соперника.

Теперь очередь вашего соперника задать вам вопрос, требующий ответа «ДА» или «НЕТ».

Кто выиграл?

Когда вам становится ясно, кто Таинственный Персонаж соперника, вы дожидаетесь своего хода и называете его вместо того, чтобы задать очередной вопрос. Если догадка верна, то вы выиграли! Если нет, то победа присуждается вашему сопернику!

Как устроить турнир?

Если вы хотите устроить турнир по игре «УГАДАЙ, КТО?», то после каждой выигранной игры пердвигайте индиктор счета на одно деление. Кто первым наберет пять очков, тот и победитель турнира!

0110**05801**121 00 **GUESS WHO REFRESH** Instructions (RU)
Originator: CF **Approval: Conf** **ROD: 00.00** **File Name:05801i121.indd**