

# Who am I! IN WONDERLAND



Qui suis je? Au royaume des contes  
¿Quién soy? En el país de las maravillas  
Qui suis je? Au royaume des contes  
Hvem er jeg? I eventyrland  
Chi sono io? Nel paese delle meraviglie  
Ki vagyok én? mesekországban  
Kim jestem? w Krainie Czarów  
Cine sunt eu? in țara basmelor  
Kdo jsem? V říši divů...



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

# Who am I? in wonderland

EN

Which fairy tale hero would you like to be? The Dragon or the Princess? Lets make it a surprise instead! Pick a card and let the magic begin! Only the others can see who you have become, don't even try to look into the mirror! Your task is to ask clever questions and guess who you are based on the answers of the other players.

Guessing game for 2-6 players above 6 years of age

**The aim of the game:** To guess which fairy tale creature you have been turned into

**How to play:** The players decide who should be turned into a fairy tale creature first! After the first player is chosen, he/she has to pick a card from the well shuffled deck with his/her eyes closed. The others should fasten the chosen card to the forehead of the first player with the rubber band so that the figure on the card is clearly visible. The player asking the questions cannot look at the card during the course of the game ever! In order to guess who or what he/she turned into (what creature the card depicts) the first player has to ask questions from the other players but they can only answer with "Yes" or "No". For example: - Am I human? Boy? Girl? Etc... The well known fairy tales can help you in coming up with the questions. If the first player successfully guesses who or what he/she has been turned into, he/she can look at the card and keep it and it is the next players turn. If the first player is unable to guess the card, you should set it aside. Before you start the game you should agree upon how many times you want to change (how many cards one player can pick during the game) and the player with the most cards at the end of the game wins!

**Contents:** 24 Animal fairy tale creatures, 24 Human fairy tale creatures, 1 Rubber band

1. The Old Goat
2. Rabbit
3. Bear
4. Parrot
5. The Ugly Duckling
6. Proud Cock
7. King Snake
8. Wolf
9. Frog Prince
10. Crab
11. The Little Hedgehog
12. Fox
13. Raven
14. Dragon
15. Piggy
16. The Golden-haired Sheep
17. Unicorn
18. Puss in Boots
19. Whale
20. The Devil
21. The Dog with a Bone
22. Blind Mouse
23. Shagreen Prince
24. Lizard with Ladder
25. SnowWhite
26. Giant
27. A One-legged tin Soldier
28. Sleeping Beauty
29. Huntsman
30. Cinderella
31. Punchinello
32. Aladdin
33. Darf
34. Wicked Stepmother
35. Rapunzel
36. Pirate
37. Cook
38. Witch
39. Grandmother
40. Wizard
41. Little Red Riding Hood
42. The Little Mermaid
43. The French Princess
44. Angel
45. Blackbird king
46. Fairy Godmother
47. The Old King
48. Prince Charming

# Wer bin ich? im Märchenland

DE

Welcher Märchenheld wärst Du am liebsten? Drache oder Prinzessin? Lass dich lieber überraschen! Zieh eine Karte und der Zauber beginnt! Nur die anderen dürfen sehen, wer Du geworden bist, es ist verboten in den Spiegel zu schauen! Es ist deine Aufgabe kluge Fragen zu stellen, und mit Hilfe der Antworten deine neue Persönlichkeit zu erraten.

Ratespiel ab 6 Jahren, für 2 bis 6 Spieler.

Spieldauer: Ungefähr 20 Minuten

**Ziel des Spiels:** Errate welcher Märchenheld Du geworden bist.

**Spielverlauf:** Wählt aus wer sich von euch als erster umwandeln möchte. Der gewählte Spieler soll mit geschlossenen Augen eine Karte aus dem Stapel ziehen, den die anderen vorher gut durchgemischt haben. Hilft dem Spieler die Karte mit dem Gummiband auf den Stirn zu befestigen. Der nun umgewandelte Spieler darf sich diese Karte während des Spiels nicht ansehen! Um herauszufinden wer er ist (wen die Karte darstellt) muss er Fragen stellen, die die Anderen nur mit ja oder nein beantworten dürfen. z.B.: - Bin ich ein Mensch? Bin ich ein Junge? Bin ich ein Mädchen? Usw.... die bekannten Märchen helfen beim Ratespiel weiter. Wenn der Spieler erraten kann wer er ist, kann er sich die Karte ansehen und sie behalten, und es ist der Nächste dran. Wenn es ihm nicht gelingt, soll die Karte Beiseite gelegt werden. Ihr sollt auch schon vorab entscheiden wie viele Umwandlungen stattfinden sollen, und wer die meisten Karten gesammelt hat, hat gewonnen!

**Spielinhalt:** 24 Märchenheld-tiere, 24 Märchenheld-menschen, 1 Gummiband

- |                                |                               |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1. Die alte Ziege              | 25. Schneewittchen            |
| 2. Hase                        | 26. Größe                     |
| 3. Bär                         | 27. Der standhafte Zinnsoldat |
| 4. Papagei                     | 28. Dornröschen               |
| 5. Das häßliche Entlein        | 29. Jäger                     |
| 6. Stolzer Hahn                | 30. Aschenputtel              |
| 7. Schlange König              | 31. Punchinello               |
| 8. Wolf                        | 32. Aladdin                   |
| 9. Froschkönig                 | 33. Zwerge                    |
| 10. Krabbe                     | 34. Stiefmutter               |
| 11. Der kleine Igel            | 35. Rapunzel                  |
| 12. Fuchs                      | 36. Pirat                     |
| 13. Rabe                       | 37. Koch                      |
| 14. Drache                     | 38. Hexe                      |
| 15. Schweinchen                | 39. Großmutter                |
| 16. Die goldhaarige Schaf      | 40. Zauberer                  |
| 17. Einhorn                    | 41. Rotkäppchen               |
| 18. Katze mit Stiefeln         | 42. Die Meerjungfrau          |
| 19. Wal                        | 43. Die Französich Princess   |
| 20. Der Teufel                 | 44. Engel                     |
| 21. Der Hund mit einem Knochen | 45. Amsel König               |
| 22. Blinde Maus                | 46. Märchentante              |
| 23. Chagrin Prinz              | 47. Der alte König            |
| 24. Eidechse mit Leiter        | 48. Blond Prinz               |

# ¿Quién soy?

En el país de las maravillas

ES

¿Cuál de los héroes de los cuentos de hadas te gustaría ser? ¿El Dragón o la Princesa? ¡Que sea una sorpresa! ¡Escoge una carta y que empiece la magia! ¡Sólo los demás pueden ver en quién te has convertido, ni se te ocurra mirarte al espejo! Tienes que hacer preguntas inteligentes y adivinar quién eres basándote en las respuestas de los demás.

Juego para 2-6 jugadores a partir de 6 años

**Objetivo del juego:** Adivinar en qué personaje de los cuentos de hadas te has convertido.

**Cómo jugar:** ¡Los jugadores deciden quién es el primero que se va a convertir en un personaje de cuentos de hadas! El primer jugador elegido tiene que escoger una carta del montón con los ojos cerrados. Los demás deben sujetar la carta escogida en la frente del primer jugador con la goma de modo que la figura de la carta sea claramente visible. ¡El jugador que hace las preguntas no puede mirar la carta durante el juego! Para adivinar en quien se ha convertido (a qué personaje representa la carta), el primer jugador tiene que hacer preguntas a los demás jugadores, pero sólo pueden responderle "Sí" o "No". Por ejemplo: ¿Soy humano? ¿Chico? ¿Chica? etc... Los conocidos cuentos de hadas pueden ayudarte a formular las preguntas. Si el primer jugador adivina quién es, puede mirar la carta y guardarla. Aquí empieza el turno del siguiente jugador. Si el primer jugador no logra adivinar la carta, debe dejarla. Antes de que comience el juego, debéis convenir cuántas veces queréis transformaros en personaje de cuento (cuántas cartas cogerá un jugador durante el juego). ¡Gana el jugador que consigue mayor número de cartas!

**Contenido:** 24 personajes animales de cuentos de hadas, 24 personajes humanos de cuentos de hadas, 1 Goma

- |                                     |                            |
|-------------------------------------|----------------------------|
| 1. La vieja cabra                   | 25. Blancanieves           |
| 2. Conejo                           | 26. Gigante                |
| 3. Oso                              | 27. El soldadito de plomo  |
| 4. Loro                             | 28. Belladurmiente         |
| 5. Patito feo                       | 29. Cazador                |
| 6. Gallo orgulloso                  | 30. Cenicienta             |
| 7. Rey serpiente                    | 31. Marioneta              |
| 8. Lobo                             | 32. Aladín                 |
| 9. Príncipe rana                    | 33. Enanito                |
| 10. Cangrejo                        | 34. La malvada madrastra   |
| 11. El pequeño erizo                | 35. Rapunzel               |
| 12. Zorro                           | 36. Pirata                 |
| 13. Cuervo                          | 37. Cocinero               |
| 14. Dragón                          | 38. Bruja                  |
| 15. Cerdito                         | 39. Abuela                 |
| 16. La oveja de los cabellos de oro | 40. Mago                   |
| 17. Unicornio                       | 41. La caperucita roja     |
| 18. El gato con botas               | 42. La sirenita            |
| 19. Ballena                         | 43. Princesa               |
| 20. Diablo                          | 44. Ángel                  |
| 21. El perro con un hueso           | 45. El rey mirlo           |
| 22. El ratón ciego                  | 46. Hada madrina           |
| 23. Príncipe                        | 47. El viejo rey           |
| 24. El lagarto con escalera         | 48. El príncipe encantador |

# Qui suis-je? Au royaume des contes

FR

Qui aimerais-tu être? Le dragon ou la princesse? Cela dépendra de la chance. Tire une carte et que la magie commence! Seuls les autres joueurs sauront qui tu es, et ne regarde pas dans le miroir! Tu pourras deviner cela en posant les bonnes questions et en écoutant bien les réponses.

Jeu de devinettes pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans, Durée du jeu: environ 20 minutes

**Le but du jeu:** deviner en quel personnage de conte tu es transformé

**Comment jouer:** désignez le joueur qui sera transformé en premier. Il tire une carte dans le talon (les autres auront déjà mélangé les cartes). Fixez la carte sur le front du joueur avec le ruban en caoutchouc: le voilà transformé, il est maintenant le personnage figurant sur la carte. Le joueur ne doit pas voir cette carte avant la fin du jeu. Pour deviner qui il est, il doit poser des questions, et les autres joueurs doivent y répondre par oui ou non. Par exemple: suis-je un homme? un garçon? une fille? etc. Les contes que vous connaissez vous aideront à deviner. S'il réussit à deviner, le joueur peut regarder sa carte et peut la garder. C'est au suivant de jouer. S'il n'y arrive pas, la carte est mise de côté. Le gagnant est celui qui aura le plus de cartes. (Décidez d'avance combien de fois vous vous transformerez.)

**Contenu du jeu:** 24 animaux de conte, 24 personnages de conte, 1 ruban en caoutchouc.

1. La vieille chèvre
2. Monsieur lapin
3. Ours
4. Perroquet
5. Le vilain petit canard
6. Le coq fier
7. Roi serpent
8. Loup
9. Le prince grenouille
10. Crabe
11. Le petit hérisson
12. Renard
13. Corbeau
14. Dragon
15. Porcinet
16. L'agneau aux cheveux d'or
17. Licorne
18. Le chat botté
19. Baleine
20. Le diable
21. Chien jaloux
22. La souris aveugle
23. Peau d'âne
24. Un lézard avec une échelle
25. Blanche-Neige
26. Le géant
27. Soldat de plomb
28. Belle aux Bois Dormant
29. Chasseur
30. Cendrillon
31. Kasperle
32. Aladdin
33. Nain
34. Méchante belle-mère
35. La belle aux cheveux d'or
36. Pirate
37. Chef
38. Sorcière
39. Grand-mère
40. Magicien
41. Le petit chaperon rouge
42. La petite sirène
43. La princesse française
44. Ange
45. Le roi Merle
46. La bonne fée
47. Le vieux roi
48. Prince charmant

# Hvem er jeg? I eventyrland

DK

Hvilken eventyrhelt kunne du tænke dig at være? Dragen eller prinsessen? Lad os gøre det til en overraskelse i stedet! Vælg et kort, og lad det magiske begynde! Kun de andre kan se, hvem du er. Prøv ikke engang at kigge i spejlet! Din opgave er at stille kloge spørgsmål og gætte hvem du er baseret på svarene fra de andre spillere.

Gættespil for 2-6 spillere over 6 år.

**Målet med spillet:** At gætte hvilket eventyrvæsen du er blevet forvandlet til.

**Sådan spilles spillet:** I beslutter hvem der skal omdannes til et eventyrvæsen først! Efter den første spiller er valgt, skal han/hun vælge et kort med hans/hendes lukkede øjne fra kortene som først blandes godt. De andre skal fastgøre det valgte kort til den første spillers pande med elastikken, sådan at figuren på kortet er synlig. Den spiller som stiller spørgsmål må ikke på noget tidspunkt kigge på kortet! For at gætte hvem eller hvad han/hun er blevet forvandlet til (hvilket væsen kortet viser) skal den første spiller stille spørgsmål til de andre spillere, men de må kun svare med "ja" eller "nej". For eksempel: Er jeg et menneske? En dreng? En pige? Osv. De velkendte eventyr man kender i forvejen kan hjælpe jer med at finde på nogle gode spørgsmål at stille. Hvis den første spiller med succes gætter hvem eller hvad han/hun er blevet forvandlet til, kan han/hun kigge på kortet og beholde det, og så er det den næste spillers tur. Hvis den første spiller ikke kan gætte hvad der er på kortet, så skal kortet lægges til side. Før i starter spillet skal i blive enige om hvor mange gange i vil skiftes til at tage et kort op fra bunken (altså hvor mange kort i kan vælge i løbet af spillet), og spilleren med flest kort gættet rigtigt i slutningen af spillet vinder!

**Indhold:** 24 eventyrlige dyrevæsener, 24 menneskelige eventyrvæsener, 1 elastik.

- |                          |                           |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Den Gamle Ged         | 25. Snehvide              |
| 2. Kanin                 | 26. Kæmpe                 |
| 3. Bjørn                 | 27. En Etbenet Tinsoldat  |
| 4. Papegøje              | 28. Tornrose              |
| 5. Den Grimme Ælling     | 29. Jægeren               |
| 6. Stolt Hane            | 30. Askepot               |
| 7. Konge Slange          | 31. Punchinello           |
| 8. Ulv                   | 32. Aladdin               |
| 9. Frø Prins             | 33. Dværg                 |
| 10. Krabbe               | 34. Den Onde Stedmoder    |
| 11. Det Lille Pindsvin   | 35. Rapunzel              |
| 12. Ræv                  | 36. Pirat                 |
| 13. Ravn                 | 37. Kok                   |
| 14. Drage                | 38. Heks                  |
| 15. Gris                 | 39. Bedstemoder           |
| 16. Det Guld-Hårede Får  | 40. Trolldmand            |
| 17. Enhjørning           | 41. Rødhætte              |
| 18. Den Bestøvlede Kat   | 42. Den Lille Havfrue     |
| 19. Hval                 | 43. Den Franske Prinsesse |
| 20. Djævelen             | 44. Engel                 |
| 21. Hunden med et Kødben | 45. Kong Solsort          |
| 22. Blind Mus            | 46. Den Gode Fe           |
| 23. Læder Prins          | 47. Den Gamle Konge       |
| 24. Firben med Stige     | 48. Prins Charming        |

# Chi sono io? Nel paese delle meraviglie

IT

Quale eroe delle favole vorresti essere? Il Drago o la Principessa? Facciamo in modo che sia una sorpresa, invece! Pesca una carta e lascia che la magia cominci! Solo gli altri possono vedere chi sei diventato, ma non cercare di guardarti allo specchio! Il tuo compito è di fare delle domande intelligenti e indovinare chi sei basandoti sulle risposte degli altri giocatori.

Gioco a quiz per 2-6 giocatori dai 6 anni in su

**Lo scopo del gioco:** Indovinare in quale creatura delle favole sei stato trasformato

**Come si gioca:** I giocatori decidono chi deve essere trasformato per primo in una creatura delle favole! Dopo che il primo giocatore è stato scelto, lei/lui deve pescare una carta, ad occhi chiusi, dal mazzo di carte che sarà stato mischiato per bene. Gli altri dovranno legare la carta scelta, con la fascia elastica, alla fronte del primo giocatore, in modo tale che la figura sulla carta sia chiaramente visibile. Il giocatore che fa le domande non può mai guardare la carta per tutta la durata del gioco! In modo da indovinare in chi o cosa si è trasformato/a (quale creatura è disegnata sulla carta) il primo giocatore deve fare delle domande agli altri giocatori, ma questi possono solo rispondere con un "Sì" o con un "No". Per esempio: - Sono umano? Ragazzo? Ragazza? ecc. ecc... Le favole famose vi possono aiutare a formulare le domande. Se il primo giocatore indovina correttamente in chi o cosa è stato trasformato/a, può guardare la carta e tenerla, è quindi il turno del prossimo giocatore. Se il primo giocatore non è in grado di indovinare la carta, dovrete metterla da parte. Prima di cominciare il gioco dovrete mettervi d'accordo su quante volte volete cambiare (quante carte un giocatore può pescare durante il gioco) e il giocatore con più carte al termine del gioco vince!

**Contenuto:** 24 Creature animali delle favole, 24 Creature umane delle favole, 1 fascia elastica

1. The Old Goat
2. Rabbit
3. Bear
4. Parrot
5. The Ugly Duckling
6. Proud Cock
7. King Snake
8. Wolf
9. Frog Prince
10. Crab
11. The Little Hedgehog
12. Fox
13. Raven
14. Dragon
15. Piggy
16. The Golden-haired Sheep
17. Unicorn
18. Puss in Boots
19. Whale
20. The Devil
21. The Dog with a Bone
22. Blind Mouse
23. Shagreen Prince
24. Lizard with Ladder
25. SnowWhite
26. Giant
27. A One-legged tin Soldier
28. Sleeping Beauty
29. Huntsman
30. Cinderella
31. Punchinello
32. Aladdin
33. Darf
34. Wicked Stepmother
35. Rapunzel
36. Pirate
37. Cook
38. Witch
39. Grandmother
40. Wizard
41. Little Red Riding Hood
42. The Little Mermaid
43. The French Princess
44. Angel
45. Blackbird king
46. Fairy Godmother
47. The Old King
48. Prince Charming

# Ki vagyok én? mesországban

Melyik mesehős lennél legszívesebben? Sárkány vagy királynő? Legyen inkább meglepetés! Húzz egy kártyát és kezdődik a varázslat! Csak a többiek láthatják kivé változtál, tükörbe nézni tilos! A Te dolgod, hogy okosan kérdezz és kitaláld a többiek válasza alapján.

Barchoba játék 6 éves kortól, 2-6 játékos részére. A játék időtartama: kb. 20 perc

**A játék célja:** kitalálni melyik mesehőssé változtál

**A játék menete:** Válasszátok ki, hogy ki szeretne először átváltozni! Ha meg van, az illető csukott szemmel húzzon kártyát a pakliból, amit a többiek korábban jól megkeverték. Segítsetek a kártyát jól láthatóan ez első játékos homlokára tenni a gumi szalaggal. Ezt a kártyát az átváltozott játékos a játék során nem nézheti meg! Hogy rájöjjön ki ő (kit ábrázol a kártya) kérdéseket kell feltennie, amire a többiek csak igennel vagy nemmel válaszolhatnak. Pl.: – Ember vagyok? Fiú? Lány? stb....az ismert mesék segítenek a kérdések kitalálásában. Ha sikerült rájönnie, hogy kivé változott a kártyát megnézheti, megtarthatja és a következő játékos jön. Ha nem, a kártyát tegyék félre. Előre állapodjatok meg, hogy hányszor változtok át és aki ebből a legtöbb kártyát nyeri, az győz!

**A játék tartalma:** 24 db mesehős-állat, 24 db mesehős-ember, 1 db gumiszalag.

1. Kecske mama
2. Nyuszi úr
3. Medve
4. Ejnye papagáj
5. A rút kiskacsa
6. A kevély kiskakas
7. Kígyókirály
8. Farkas
9. Békakirályfi
10. Rák
11. A kis sün
12. Róka
13. Holló
14. Sárkány
15. Kismalac
16. Az aranyszőrű bárány
17. Egyszarvú
18. Csizmás Kandúr
19. Bálna
20. Az ördög
21. Az irigy kutya
22. Vakegér
23. Szamárbőr királyfi
24. Gyik lajtorjával
25. Hófehérke
26. Az óriás
27. A féllábú ólomkatona
28. Csipkerózsika
29. Vadász
30. Hamupipőke
31. Paprika Jancsi
32. Aladdin
33. Törpe
34. Gonosz mostoha
35. Aranyhaj
36. Kalóz
37. Szakács
38. Boszorkány
39. Nagymama
40. Varázsló
41. Piroska
42. A kis Hableány
43. A francia királynő
44. Angyal
45. Rigócsőr király
46. Jótündér
47. Öreg király
48. Szőke Herceg



# Kim jestem? w Krainie Czarów

PL

Którym baśniowym bohaterem pragnęliście zawsze być? Smokiem, czy może Księżniczką? A może lubicie niespodzianki?! Wybierzcie jedną z kart i niech zacznie działać magia przemiany! Tylko inni wiedzą, kim od teraz jesteś, więc nie patrz proszę w lustro! Zadawaj właściwe pytania i na podstawie uzyskanych odpowiedzi odgadnij, którą z postaci z Krainy Czarów jesteś.

Gra-zgadrywanka przeznaczona jest dla 2-6 graczy powyżej 6 roku życia.

**Cel gry:** odgadnij, w którą baśniową postać przemieniła cię magia po przybyciu do Krainy Czarów

**Zasady gry:** w pierwszej kolejności wybierzcie gracza, który przemieni się jako pierwszy. Karty postaci należy dokładnie potasować. Wybrana osoba zamyka oczy i wybiera jedną z kart, którą pozostali gracze umieszczają na jej czole przy pomocy gumowej opaski. Karta powinna być dobrze widoczna dla pozostałych uczestników zabawy. Gracz nie może pod żadnym pozorem podejrzec, jaką postać przedstawia jego karta! Może próbować odgadnąć, jaką postacią stał się w Krainie Czarów zadając pytania, na które odpowiedź musi ograniczać się do słów: „tak” lub „nie”. Przykładowo: „czy jestem człowiekiem?”, „czy jestem chłopcem?” itd. Korzystaj ze swojej wiedzy o świecie baśni, by zadać właściwe pytania. W momencie, gdy jeden z graczy odgadnie, kim jest, może odłożyć swoją kartę. Rozpoczyna się wówczas kolejka kolejnego uczestnika gry. Jeśli gracz nie jest w stanie odgadnąć, jaką postać przedstawia jego karta, może zaprzestać dalszych prób i odłożyć kartę. Przed rozpoczęciem gry gracze powinni uzgodnić, ile kart postaci może dobrać każdy z uczestników w trakcie rozgrywki. Zwycięzcą jest gracz, któremu udało się dojść do prawdy najwięcej razy!

**Zawartość:** 24 kart baśniowych zwierząt, 24 kart baśniowych osób, 1 gumowy pasek

1. Sędziwy Koziół
2. Królik
3. Niedźwiedź
4. Papuga
5. Brzydkie Kaczątko
6. Dumny Kogut
7. Wąż Królewski
8. Wilk
9. Żabi Księżę
10. Krab
11. Mały Dzik
12. Lis
13. Kruk
14. Śmok
15. Świnka
16. Złotowłosa Owca
17. Jednorożec
18. Kot w Butach
19. Wieloryb
20. Diabeł
21. Pies z Kością
22. Niewidoma Mysz
23. Szagrynowy Księżę
24. Jaszczur z Drabiną
25. Królowna Śnieżka
26. Olbrzym
27. Jednonogi Błaszany Żołnierz
28. Śpiąca Królowna
29. Łowca
30. Kopcuszek
31. Poliszynel
32. Aladyn
33. Krasnolud
34. Zła Macocha
35. Złotowłosa
36. Pirat
37. Kucharz
38. Wiedźma
39. Babcia
40. Czarnoksiężnik
41. Czerwony Kapturek
42. Mała Syrenka
43. Francuska Księżniczka
44. Anioł
45. Król Kos
46. Dobra Wróżka
47. Stary Król
48. Czarujący Księżę

# Cine sunt eu? în țara basmelor

RO

Cine ai vrea să fii? În care dintre eroii tăi preferați te-ai transforma? În Balaur sau Prințesă? Mai bine să fie o surpriză pentru tine!

Trage o carte și începe magia! Numai ceilalți pot să vadă în cine te-ai transformat, este interzis să te uiți în oglindă! Este sarcina ta, să pui întrebări deștepte, și să ghicești în baza răspunsurilor date de ceilalți!

Joc de ghicitoare de la vârsta de 6 ani, pentru 2-6 jucători

Timp de joacă: aproximativ 20 de minute

**Scopul jocului:** să ghicești în care dintre eroi te-ai transformat

**Decursul jocului:** Alegeți, care dintre voi ar dori să se transforme primul! Dacă ați găsit persoana, să tragă o carte din grămadă, care anterior a fost bine amestecată de ceilalți. Ajutati la fixarea pe fruntea primului jucător cartea trasă cu elastic. Această carte nu poate fi văzută de primul jucător, în cursul acestei partide! Ca să ghicească cine este el (ce arată cartea) trebuie să pună întrebări, la care ceilalți vor răspunde numai cu DA sau cu NU. Ex. - Sunt om? Băiat? Fată? Etc.... basmele și poveștile cunoscute vă vor ajuta să vă dați seama cine sunteți de fapt. Dacă a reușit să ghicească, în ce/cine s-a transformat, va putea să se uite pe carte, și o va putea păstra, și urmează următorul jucător. Dacă nu, cartea se pune la o parte. Să stabiliți înainte, de câte ori vă veți transforma și cel care va câștiga cele mai multe cărți, va fi desemnat drept câștigător!

**Conținutul jocului:** 24 buc eroi de povești-animale, 24 buc eroi de povești-oameni, 1 buc elastic

1. Capra cea bătrână
2. Domnul Iepure
3. Ursul
4. Ei bine, Papagalul
5. Rătușca cea urâtă
6. Cocoșul cel încâpățânat
7. Regele Șarpe
8. Lupul
9. Prințul broscuță
10. Racul
11. Ariciul cel mic
12. Vulpea
13. Corbul
14. Balaurul
15. Purcelușul
16. Mielul cu lâna de aur
17. Unicornul
18. Motanul încălțat
19. Balena
20. Diavolul
21. Câinele invidios
22. Soricelul nevăzător
23. Prințul Șagrin
24. Șopârla cu Scara
25. Albă-ca-Zăpada
26. Uriasul
27. Soldătelul de plumb cu un singur picior
28. Frumoasa din Pădurea Adormită
29. Vânătorul
30. Cenușăreasa
31. Arlechino
32. Aladdin
33. Piticul
34. Mama vitreagă cea rea
35. Părul de aur
36. Piratul
37. Bucătarul
38. Vrajitoarea
39. Bunicuța
40. Vrajitorul
41. Scuffita Roșie
42. Mica Sirenă
43. Prințesa Franțuzească
44. Îngerul
45. Regele Pasăre Neagră
46. Zâna cea bună
47. Regele cel Bătrân
48. Făt-Frumos

# Kdo jsem? v říši divů...

Kterou pohádkovou postavičkou byste chtěli být? Drak nebo Princezna? A co kdyby to bylo překvapení? Vylosujte si kartu a kouzla mohou začít! Jenom poluhráči vidí, kým jste se stali. A vůbec se nepokoušejte kouknout do zrcadla! Vaším úkolem je klást důvtipné otázky a uhodnout, kdo jste, podle odpovědi vašich poluhráčů.

Hra pro zvědavých 2-6 hráčů od 6 let

**Cíl hry:** Uhodnout, kterou pohádkovou postavou jste se stali.

**Jak si zahrát:** Hráči se rozhodnou, koho promění v pohádkovou postavu jako prvního. Jakmile se dohodnou, vybraný hráč si poslepu vylosuje kartu z dobře promíchaného balíčku. Ostatní hráči vylosovanou kartu připevní losujícím hráči na čelo pomocí gumíčkové čelenky v balení tak, aby byla postava na kartě dobře vidět.

Hráč, který hádá, kdo je, se na kartu nesmí podívat, dokud neuhádne, v jakou pohádkovou postavičku se promění! Hráč se ptá tak, aby mu protihráči mohli odpovědět pouze ANO nebo NE: např. Jsem zvíře?, Jsem holka? Nosím na hlavě korunku?... S vymyšlením otázek vám pomůže, když si vybavíte nejznámější pohádkové postavy. Pokud hráč uhodne, v koho se proměnil, může se podívat na kartu a nechá si jí. Na řadě je další hráč a tak dále, dokud se nevystřídají všichni hráči (když jsou hráči šikovní, mohou se vystřídát i několikrát). Pokud hráč postavičku neuhádne, karta se dá stranou. Vyhrává ten, kdo uhádí svou postavu (pokud hráči hráli několik kol, vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce karet).

**Obsah balení:** 24 pohádkových zvířat, 24 pohádkových postav, 1 gumová čelenka

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. Stará koza                 | 25. Sněhurka                 |
| 2. Králík                     | 26. Obr                      |
| 3. Medvěd                     | 27. Jednonohý cínový vojáček |
| 4. Papoušek                   | 28. Šípková Růženka          |
| 5. Ošklivé káčátko            | 29. Lovec                    |
| 6. Pyšný kohout               | 30. Popelka                  |
| 7. Hadí král                  | 31. Kašpárek                 |
| 8. Vlk                        | 32. Aladin                   |
| 9. Žabí princ                 | 33. Trpaslík                 |
| 10. Rak                       | 34. Zlá Macecha              |
| 11. Malý ježek                | 35. Zlatovláska (Rapunzel)   |
| 12. Lišák/Liška               | 36. Pirát                    |
| 13. Havran                    | 37. Kuchař                   |
| 14. Drak                      | 38. Čarodějnice              |
| 15. Prasátko                  | 39. Babička                  |
| 16. Ovce se zlatými vlasy     | 40. Černokněžník, kouzelník  |
| 17. Jednorožec                | 41. Červená Karkulka         |
| 18. Kocour v botách           | 42. Malá Mořská Víla         |
| 19. Velryba                   | 43. Francouzská Princezna    |
| 20. Čert                      | 44. Anděl                    |
| 21. Pes s kostí               | 45. Ptačí Král               |
| 22. Slepá myš                 | 46. Víla                     |
| 23. Oslí princ                | 47. Starý Král               |
| 24. Ještěrka Vilík s žebříkem | 48. Půvabný Princ            |

Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.  
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2011

©bohony