

REMEMBER ME?

D: Das Detektivspiel für clevere Kids. Errate den geheimnisvollen Charakter, den dein Gegenspieler auswählt hat.

Der Spieler darf JA- oder NEIN-Fragen stellen. Dabei darf er so lange Fragen stellen, wie die Antwort JA lautet. Pro Spielrunde darf er aber nur einmal raten, welchen Charakter sich sein Gegenspieler ausgesucht hat. Rät er richtig, darf er mit dem gelben Schieber ein Feld weiterziehen. Rät er falsch, bekommt der Gegenspieler einen Punkt. Wer zuerst im letzten Feld steht, gewinnt das Spiel.

GB: The detective game for clever children. Guess the mysterious character chosen by your opponent.

You may ask YES or NO questions. You can keep asking questions provided that the answer is YES. However, you can only guess the opponent's character once per round. If you guess correctly, you can move the yellow slider one step further. If you make the wrong guess, the opponent receives one point. The first player to reach the end wins the game.

F: Le jeu de détective pour les petits malins. Ton adversaire a choisi un personnage mystérieux, et tu dois deviner lequel.

Chaque joueur n'a le droit que de poser des questions auxquelles il est possible de répondre par OUI ou par NON. Une question répondue par OUI donne droit à rejouer. Chaque joueur n'a le droit d'essayer de deviner qu'une seule fois par partie le personnage sélectionné par son adversaire. S'il devine correctement, il peut avancer son curseur jaune d'une case. S'il se trompe, c'est son adversaire qui a un point. Le gagnant est celui qui arrive en premier à la dernière case.

I: Il gioco del detective per bambini intelligenti. Indovina il personaggio misterioso scelto dal tuo avversario.

Il giocatore può fare domande che prevedono come risposta SÌ o NO. Può fare domande fino a quando ottiene un SÌ come risposta. Ad ogni turno può tentare solo una volta di indovinare il personaggio scelto dall'avversario. Se indovina, può avanzare di una casella con la pedina gialla. Se sbaglia, il punto va all'avversario. Il primo che arriva all'ultima casella vince.

NL: Het detectivespel voor slimme kinderen. Raad het geheime personage, die jouw tegenspeler heeft uitgekozen.

De speler mag alleen maar JA- of NEE-vragen stellen. Hierbij mag hij zo lang vragen stellen, zolang het antwoord JA luidt. Per spelronde mag hij echter maar een keer raden, welk personage zijn tegenspeler heeft uitgezocht. Als hij juist heeft geraden, mag hij met de gele schuif een veld verder gaat. Als hij het fout raadt, krijgt de tegenspeler een punt. Wie als eerste op het laatste veld staat, heeft het spel gewonnen.

E: El juego de detectives para chicos listos. Averigua el personaje secreto que ha escogido tu contrincante.

El jugador puede plantear preguntas cuya respuesta sea SÍ o NO. Puede seguir preguntando hasta que la respuesta sea SÍ. Sin embargo, en cada ronda solo puede intentar adivinar una vez cuál es el personaje que ha escogido su contrincante. Si lo averigua correctamente, puede avanzar una casilla deslizando el indicador amarillo. Si falla y no lo averigua correctamente, el contrincante recibe un punto. El primero en llegar a la última casilla es el ganador de la partida.

P: O jogo de detetives é para miúdos espertos. Descubre a personagem misteriosa que o teu adversário escolheu.

O jogador deve colocar perguntas de resposta SIM ou NÃO. Por isso, deve colocar perguntas longas cuja resposta seja SIM. Ele pode tentar adivinhar apenas uma vez por ronda qual é a personagem que o seu adversário escolheu. Se adivinhar corretamente, pode avançar uma casa com o cursor verde. Se não adivinhar, o adversário recebe um ponto. Ganha o jogo quem chegar primeiro à última casa.

DK: Detektivlegen for kvikke unger. Gæt den hemmelighedsfulde figur, som din modspiller har valgt.

Spilleren må stille JA- eller NEJ-spørgsmål. Og spilleren må spørge, så længe svaret er JA. I hver spillerunde må der kun gættes én gang på, hvilken figur modspilleren har udsøgt sig. Gættes der rigtigt, må der rykkes et felt videre med den gule skyder. Gættes der forkert, får modspilleren et point. Den, der først står i det sidste felt, vinder spillet.

S: Detektivspelet för smarta barn. Avslöja den hemlighetsfulla karaktären som din motståndare har valt.

Spelaren får ställa frågor som besvaras med JA-eller-Nej. Frågor får ställas ända tills svaret är JA. Endast en gång i varje spelomgång får man gissa vilken karaktär motståndaren har valt. Är gissningen rätt får det gula skjutreglaget föras ett steg framåt. Är gissningen fel får motståndaren en punkt. Den som först kommer till sista fältet vinner.

FIN: Salapoliisipeli nokkelille lapsille. Arvaa vastapelaajasi valitsema salainen hahmo.

Pelaaja saa tehdä kysymyksiä, joihin vastataan KYLLÄ tai EI. Hän saa esittää kysymyksiä niin kauan, kunnes vastaus on KYLLÄ. Yhdellä pelikierroksella saa esittää vain yhden arvauksen siitä, mikä hahmon vastapelaaja on valinnut. Jos arvaus on oikein, saa pelaaja siirtää keltaista siirintä yhden kentän eteenpäin. Jos arvaus on väärä, vastapelaaja saa yhden pisteen. Voittaja on se pelaaja, joka on ensimmäisenä viimeisessä kentässä.

N: Detektivspill for smarte barn. Avslør den hemmelighetsfulle karakteren som motstanderen din har valgt.

Spilleren kan stille spørsmål besvart med JA eller NEI. Spørsmål kan stilles til svaret er JA. Bare én gang i hver spillrunde kan du gjette hvilken karakter motstanderen har valgt. Hvis du gjetter riktig, kan den gule glidebryteren flyttes ett skritt foran. Du gjetter feil, får motstanderen et poeng. Den som kommer først til det siste feltet, vinner.

H: Detektívny játék okos gyermekeknek. Találd ki a titokzatos karaktert, akit az ellenfeled kiválasztott.

A játékos IGEN vagy NEM kérdéseket tehet fel. Addig tehet fel kérdéseket, amíg a válasz IGEN. Azonban minden körben csak egyszer találgathat, hogy melyik karaktert választotta az ellenfele. Ha helyesen kitalálja, akkor a sárga tolokával egy mezővel tovább mehet. Ha nem találja ki, akkor az ellenfele kap egy pontot. Aki elsőként áll az utolsó mezőben, megnyeri a játékot.

CZ: Detektivní hra pro chytré děti. Uhodni tajemnou postavu, kterou vybral protihráč.

Hráč klade otázky, na které lze odpovědět ANO nebo NE. Otázky klade tak dlouho, dokud odpovď zní ANO. V jednom kole má však hráč pouze jeden pokus o uhodnutí, kterou postavu mu protihráč vybral. Když ji uhodne, může žlutým kamenem táhnout o jedno pole. Pokud neuhodne, získává protihráč bod. Kdo první dosáhne posledního pole, vyhrává.

PL: Gra detektywistyczna dla mądrych dzieciaków. Odgadnij tajemniczą postać, którą wybrał przeciwnik.

Gracz może zadawać pytania typu TAK lub NIE. Może zadawać pytania, dopóki odpowiedź brzmi TAK. Jednak tylko raz na rundę może zgadywać, którą postać wybrał przeciwnik. Jeśli prawidłowo odgadnie, może użyć żółtego pionka, aby przesunąć się o jedno pole dalej. Jeśli źle odgadnie, przeciwnik dostaje jeden punkt. Pierwszy gracz na ostatnim polu wygrywa grę.

GR: Το αστυνομικό παιχνίδι για έξυπνα παιδιά. Μάντεψε το μυστηριώδη χαρακτήρα που επέλεξε ο αντίπαλός σου.

Ο παίκτης επιτρέπεται να κάνει ερωτήσεις με απάντηση ΝΑΙ ή ΟΧΙ. Μπορεί να κάνει τόση ώρα ερωτήσεις όσο η απάντηση είναι ΝΑΙ. Σε κάθε γύρο παιχνιδιού όμως επιτρέπεται να μαντέψει μόνο μια φορά ποιον χαρακτήρα έχει διαλέξει ο αντίπαλος. Εάν μαντέψει σωστά, μπορεί να προχωρήσει ένα πεδίο παρακάτω με το κίτρινο συρόμενο εξάρτημα. Εάν μαντέψει λάθος, ο αντίπαλος κερδίζει έναν βαθμό. Όποιος βρεθεί πρώτος στο τελευταίο πεδίο, κερδίζει το παιχνίδι.

RUS: Детективная игра для умных детей. Угадайте таинственного персонажа, которого выбрал ваш соперник.

Игрок может задавать вопросы, на которые можно отвечать «ДА» или «НЕТ». Он может задавать дальнейшие вопросы, если получен ответ «ДА». Однако, за один раунд можно только один раз угадывать, какого персонажа выбрал соперник. Если игрок угадал правильно, он может использовать желтый ползунок для перемещения на один квадрат вперед. Если догадка неверна, соперник получает одно очко. Первый игрок, который достигнет последнего поля, выигрывает игру.

TR: Akıllı çocuklar için dedektif oyunu. Rakip oyuncunun seçtiği gizli karakteri tahmin edin.

Oyuncu EVET veya HAYIR soruları sorabilir. Cevap EVET olduđu sürece soru sormaya devam edebilir. Her oyun sırası geldiğinde rakip oyuncunun seçtiği gizli karakteri



bir kere tahmin edebilir. Doğru tahmin ederse sarı kaydırıcıyla bir alan ilerleyebilir. Yanlış tahmin ederse rakip oyuncu bir puan alır. Kim ilk son alana gelirse oyunu kazanır.

SI: Detektivska igra za bistré otroke. Ugani, katero skrivnostno vlogo je izbral tvoj soigralec.

Igralec lahko postavlja vprašanja, na katera se odgovarja z DA ali NE. Vprašanja lahko postavlja tako dolgo, dokler je odgovor DA. V enem krogu lahko samo enkrat ugiba, katero vlogo je izbral njegov soigralec. Če ugane pravilno, se lahko z rumenim drsnikom pomakne eno polje naprej. Če ne ugane, njegov soigralec dobi eno točko. Kdor prvi stoji na zadnjem polju, je zmagovalec igre.

HRV: Detektivska igra za inteligentnu djecu. Pogodi tajanstveni lik kojeg je odabrao tvoj protivnik.

Igrač smije postavljati pitanja na koja se odgovara s DA ili NE. Igrač pritom smije postavljati pitanja sve dok odgovor glasi DA. Ali u jednom krugu igrač smije samo jedanput pogodati koji je to lik kojeg je odabrao njegov protivnik. Ako igrač pogodi, žutu figuricu smije pomaknuti za jedno polje. Ako igrač ne pogodi, protivnik dobiva jedan bod. Pobjednik je igrač koji prvi stane na zadnje polje.

SK: Detektivna hra pre chytré deti. Hádaj tajomnú postavu, ktorú si vybral tvoj protihráč.

Hráč môže klásť otázky s odpoveďou ÁNO alebo NIE. Ten môže klásť otázky tak dlho, dokiaľ je odpoveď ÁNO. Akú postavu si jeho protihráč vybral, môže však uhádnuť iba raz za kolo. Pokiaľ uhádne, môže sa žltým posúvačom posunúť o jedno políčko vpred. Pokiaľ neuhádne, bod získava protihráč. Kto sa ako prvý dostane na posledné políčko, vyhral hru.

BG: Игра на детективи за умни деца. Познайте мистериозния герой, който опонентът ви е избрал.

Играчът трябва да задава въпроси с отговори ДА или НЕ. Той може да задава въпроси, докато получава отговор ДА. Той обаче може само веднъж на рунд да гадае какъв герой е избрал противникът му. Ако е познал правилно, той може да се придвижи на едно поле с жълтия плъзгач. Ако е сбъркал, другият играч получава точка. Който първи стигне последното поле, печели играта.

RO: Jocul detectiv pentru copii deștepti. Ghicește personajul misterios pe care l-a ales adversarul dvs.

Jucătorul poate pune întrebări la care răspunsul e DA sau NU. El poate pune întrebări atât timp cât răspunsul este DA. Poate ghici doar o dată în fiecare runda de joc, ce personaj a ales adversarul său. Dacă ghicește corect, se poate deplasa un câmp cu glisorul galben. Dacă ghicește greșit, adversarul primește un punct. Primul jucător care ajunge la ultimul câmp, câștigă jocul.

UA: Гра «Детектив» для розумних дітей. Вгадайте таємничого персонажа, якого обрав ваш опонент.

Гравець може ставити питання, на які відповідатимуть ТАК чи НІ. При цьому він може запитувати лоти, поки не пролунає відповідь ТАК. Проте за одне коло гри він може вгадати лише раз, якого героя обрав його опонент. Якщо він вгадав правильно, він може рухатися далі по полю з жовтим повзунком. Якщо він помилився, опонент отримує бал. Перший гравець на останньому полі виграє гру.

EST: Detektiivimäng nutikatele lastele. Arva ära, mis salapärase tegelase su vastane on valinud.

Mängija võib esitada JAH- või EI-küsimusi. Küsimusi võib esitada järjest nii kaua, kuni vastus on JAH. Kuid ühes mänguvoorust saab vaid ühe korra arvata, mis tegelase vastane on valinud. Kui mängija arvab õigesti, võib ta kollase tõukuriga mängulaual ühe välja edasi liikuda. Kui ta arvab valesti, saab vastane punkti. Kes jõuab esimesena viimasele väljale, on võitja.

LT: Žaidimas protingiems vaikams „Detektyvai“. Atspėk paslaptinę personažą, kurį pasirinko tavo priešininkas.

Žaidėjas gali užduoti klausimus, į kuriuos galima atsakyti TAIP arba NE. Jis gali užduoti klausimus tol, kol atsakymas yra TAIP. Tačiau žaidimo rato metu jis gali tik vieną kartą spėti, kokį personažą pasirinko jo priešininkas. Jei jis atspėja, jis gali geltoneu slankikliu pereiti per vieną laukelį pirmyn. Jei jis neatspėja, tašką gauna priešininkas. Kas pirmas atsistoja į paskutinį laukelį, laimi žaidimą.

LV: Detektīvspēle atjautīgiem bērniem. Uzmini, kas ir noslēpumainā persona, kuru ir izvēlējies tavs spēles partneris.

Spēlētāji var uzdot jautājumus, uz kuriem var atbildēt ar jā vai nē. Jautājumus var uzdot tik ilgi, kamēr kā atbilde tiek saņemts jā. Taču vienas spēles laikā tikai vienreiz drīkst minēt, kādu personu ir iedomājies pretiniekš. Ja ir uzminēts pareizi, tad ar dzelzteni kauliņu var pāiet vienu lauciņu tālāk. Ja netiek atminēts, punktu saņem spēles pretiniekš. Uzvarētājs ir tas, kurš pirmais sasniedz pēdējo spēles lauciņu.

AR:

لعبة المحقق للأطفال الأذكياء. خمن الشخصية الخفية التي اختارها منافسك. يقوم اللاعب بتوجيه أسئلة تتر الإجابة عليها بـ "نعم" أو "لا". ويمكنه مواصلة توجيه الأسئلة ما دامت الإجابة "نعم". يمكن للاعب تخمين الشخصية التي اختارها منافسه مرة واحدة في كل دورة لعب. وإذا تمكن من تخمينها بشكل صحيح، يمكنه التقدم حركة بالمؤشر الأصفر على لوح اللعب. أما إذا أخطأ التخمين، يحصل المنافس على نقطة. ومن يصل إلى الحقل الأخير في اللوح، يفوز باللعبة.

D: Spielvorbereitung **GB:** Preparations for play **F:** Préparation du jeu **I:** Preparazione del gioco **NL:** Spelvoorbereiding **E:** Preparación del juego **P:** Preparação do jogo **DK:** Spilforberedelse **S:** Spelförberedelse **FIN:** Pelin valmistelu **N:** Spillforberedelse **H:** Játék előkészítése **CZ:** Příprava hry **PL:** Przygotowanie do gry **GR:** Προετοιμασία παιχνιδιού **RUS:** Подготовка к игре **TR:** Oyun hazırlığı **SI:** Priprava igre **HRV:** Priprema za igru **SK:** Príprava hry **BG:** Подготовка за играта **RO:** Pregătirea jocului **UA:** Підготовка до гри **EST:** Mängu ettevalmistamine **LT:** Žaidimo parengimas. **LV:** Sagatavošanās spēlei **AR:** تحضير اللعبة

1.



2.



Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany
noris-spiele.de, service.noris-spiele.de

Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria, Симба Тойс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел. +359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Str. 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / Istanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic AS, Pindsløveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение "Триколор", строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Симба Тойс Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avenida Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिम्बा टॉईज इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहार प्लाझा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अहमदाबाद (गु). मुंबई - 400 059, भारत • Fabricqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricato in Cina 66661119

60 606 4477



noris