

Sigue adivinando

Continúa jugando y gana cinco rondas para convertirte en el campeón de ¡QUIÉN ES QUIÉN?

Para volver a jugar:

1. Devuelve todas las cartas misteriosas al mazo y barájalas. Cada jugador coge una carta nueva.
2. Empuja hacia abajo el resto de cartas de personaje.
3. Cada jugador da la vuelta a su bandeja y coloca la nueva carta en el espacio de la carta misteriosa que hay en la bandeja.

Cómo guardar el juego

1. Coloca el mazo de cartas misteriosas en el portacartas de la bandeja azul.
2. Coloca la bandeja roja sobre la bandeja azul y presiona hasta que haga clic.

Theora Creation.

GRAB & GO, ¿Quién es quién?, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2023 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



0923**F8257**TG0

PADRES:

HASBROGAMING.COM



SE NECESITA EL MONTAJE
POR PARTE DE UN ADULTO



GRAB & GO!

¿Quién es Quién?

Contenido

- 2 bandejas de juego
- 40 cartas de personaje
- 1 mazo de cartas misteriosas

Objetivo

Haz preguntas que tengan como respuesta "sí" o "no" y adivina quién está en la carta de tu oponente antes de que él adivine quién está en la tuya.

Montaje

1. Desengancha las 2 bandejas y sepáralas. (Ver imagen 1).
2. Introduce las cartas de personaje rojas en la bandeja roja y las cartas de personaje azules en la bandeja azul, deslizándolas dentro de los espacios de cartas de personaje. (Ver imagen 2).

Preparación

1. Los jugadores eligen una bandeja y se sientan uno frente al otro.
2. Cada jugador tiene que poder ver todos los rostros y nombres en su bandeja.
3. Baraja el mazo de cartas misteriosas. Cada jugador coge una carta en secreto y la coloca en el espacio de la carta misteriosa, en la parte delantera de la bandeja, de forma que pueda ver su propia carta. Cada jugador se debe asegurar de que su oponente no vea su carta. (Ver imagen 3).
4. Coloca el resto de las cartas misteriosas boca abajo, lejos del juego.

IMAGEN 1

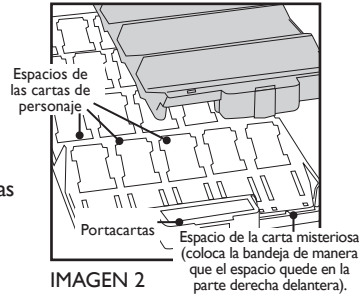


IMAGEN 2



IMAGEN 3



¡A jugar!

Comienza el jugador más joven y, después, ambos jugadores se turnan haciéndose una pregunta por turno.

En tu turno

1. Haz una pregunta que tenga como respuesta "sí" o "no" sobre el personaje misterioso de tu oponente.
 - Por ejemplo: podrías preguntar "¿Lleva sombrero?"Tu oponente debe responder "sí" o "no".
2. Esconde en tu bandeja todas las cartas de personaje que no coincidan con la respuesta de tu oponente. Por ejemplo:
 - Si el otro jugador dice "sí", elimina todos los personajes que no tengan sombrero.
 - Si el otro jugador dice "no", quita todos los personajes que tengan sombrero.Ahora, le toca a tu oponente hacerte una pregunta de "sí" o "no". Continúa así hasta que uno de los jugadores adivine el personaje misterioso del otro.

Adivinar el personaje misterioso

Cuando creas saber quién es el personaje misterioso del otro jugador, nómbralo en tu turno en vez de hacer una pregunta.

- Si adivinas quién es el personaje misterioso de tu oponente, ¡has ganado!
- Si fallas, ¡gana tu oponente!

Continuem a tentar adivinhar

Continuem a jogar até alguém ganhar 5 rondas para ser o grande campeão!

Como jogar novamente:

1. Colocar de volta no baralho as cartas misteriosas e baralhar. Cada jogador retira uma carta nova.
2. Baixar as cartas de personagem restantes, se houver.
3. Virar os dois tabuleiros. Em seguida, cada jogador coloca a sua nova carta misteriosa no espaço correspondente.

Como Guardar

1. Colocar o conjunto de cartas misteriosas no espaço apropriado do tabuleiro azul.
2. Encaixar o tabuleiro vermelho sobre o tabuleiro azul.

Theora Creation.

GRAB & GO, Quem é Quem?, HASBRO e todas as marcas e logotipos relacionados pertencem à Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



0923**F8257**TG0

PAIS:
HASBROGAMING.COM



DEVE SER MONTADO
POR UM ADULTO.



GRAB & GO!

Quem é Quem?

Componentes

- 2 Tabuleiros de Jogo
- 40 cartas de personagem
- 1 conjunto de cartas misteriosas

Objetivo

Os jogadores fazem perguntas, com respostas de sim ou não até adivinharem o personagem do adversário.

Montar

1. Abrir o fecho para soltar os dois tabuleiros. (Ver a figura 1.)
2. Inserir as cartas de personagem vermelhas no tabuleiro vermelho e as cartas de personagem azuis no tabuleiro azul. (Ver a figura 2.)

Preparação

1. Os jogadores escolhem uma cor e posicionam-se de frente um para o outro.
2. Certifiquem-se que conseguem ver todos os personagens e nomes dos vossos tabuleiros.
3. Baralhar o conjunto de cartas misteriosas. Retirar uma carta escondendo o seu conteúdo, e colocar de frente para ti na ranhura para a Carta Misteriosa em frente ao teu tabuleiro. Certifica-te de que o outro jogador não consegue ver a tua carta. (Ver a figura 3.)
4. Guardar as outras cartas misteriosas voltadas para baixo e longe da área de jogo.

FIGURA 1

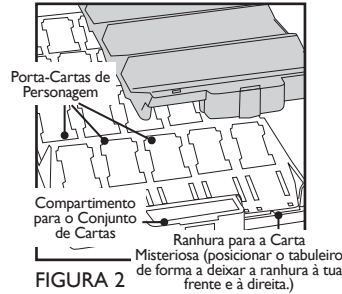


FIGURA 2



FIGURA 3



O Jogo

O jogador mais novo começa. Cada jogador faz uma pergunta na sua vez.

Na Tua Vez de Jogar

1. Fazer perguntas de resposta “sim” ou “não” sobre o personagem misterioso.

- Por exemplo: “O teu personagem misterioso usa chapéu?”

O outro jogador deve responder “sim” ou “não”.

2. Baixar as cartas de personagem do teu tabuleiro que não correspondem à resposta do outro jogador. Por exemplo:
 - Se o outro jogador disser “sim”, fecha as janelas de todos os personagens que não estiverem a usar chapéu.
 - Se o outro jogador disser “não”, fecha as janelas de todos os personagens que estiverem a usar chapéu.

Agora é a vez do outro jogador fazer uma pergunta de resposta “sim” ou “não”! Os jogadores devem continuar até que um jogador adivinhe o personagem misterioso do outro!

Como Adivinhar o Personagem Misterioso

Quando um jogador achar que sabe quem é o personagem misterioso do outro jogador, deve dar um palpite em vez de fazer uma pergunta.

- Se acertar corretamente o personagem misterioso do outro jogador, é o vencedor!
- Se errar o palpite, o outro jogador é o vencedor!