



# goki

## Kommst Du drauf?

Can you guess?

As-tu deviné ?

¿Lo adivinas?

Kom jij erachter?

Kan du gætte det?

Indovina la parola

Consegues descobrir?

Kalambury

Угадаешь?

## **Kommst Du drauf?**

### **Darum geht es:**

Beim spannenden Aktionsspiel "Kommst Du drauf?" versuchen die Spieler, Begriffe zu erraten, die von den Mitspielern pantomimisch, akustisch oder zeichnerisch dargestellt werden.

Kommst Du drauf? ist ein Aktionsspiel ab 2 Spieler.

### **Inhalt:**

60 Aktionskarten (20 x Pantomime, 20 x Akustik, 20 x Malen)

Ihr benötigt zusätzlich Papier und einen Stift.

Eine Aktionskarte zeigt neben dem zu erratenden Begriff oben links noch ein Symbol, das anzeigt, wie der Begriff dargestellt werden soll:

**Symbol "Stift":** Zeichne das Motiv nach, ohne dabei Geräusche zu machen oder sonstige Hinweise zu geben.

**Symbol "Gesicht":** Du darfst das Motiv nur durch Geräusche darstellen, sprechen ist hier nicht erlaubt.

**Symbol "Strichmännchen":** Stelle das Motiv pantomimisch dar, also nur durch Mimik und Gestik, ohne Worte und Geräusche.

## **So wird gespielt:**

Die Karten werden gut gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt.

Bist Du der jüngste Spieler? Dann ziehst Du die erste Karte. Achte darauf, dass die anderen Mitspieler die Karte nicht einsehen können.

Das Symbol oben links in der Ecke gibt vor, welche Aktion ausgeführt werden muss, damit die Mitspieler den gesuchten Begriff erraten können. Die Karte legst du verdeckt vor dir ab. Nun versuchst Du, den Begriff zeichnerisch, akustisch oder pantomimisch darzustellen. Deine Mitspieler müssen den gesuchten Begriff erraten. Wer meint es zu wissen, ruft seinen Tipp in die Runde.

Hat ein Mitspieler den Begriff erraten, deckst du die vorliegende Karte auf und gibst ihm die Karte. Anschließend ist der nächste Mitspieler links von Dir an der Reihe.

Wer zum Schluss die meisten Karten erraten hat, gewinnt.

## **Variante**

Ihr habt viel Spaß an Pantomime oder am Zeichnen? Prima, dann einigt Euch vorher mit allen Mitspielern, dass entweder alle Karten nur pantomimisch oder zeichnerisch dargestellt werden sollen.

## Can you guess?

### **Aim of the game:**

In the exciting action game „Can you guess?“, the players try to guess words that are presented by the other players through mime, sounds or drawing.

„Can you guess?“ is an action game for 2 or more players.

### **Contents:**

60 action cards (20 x mime, 20 x sound, 20 x drawing)

You also need paper and a pencil

In addition to the word to be guessed, the action cards show a symbol at the top left that indicates how the word is to be presented:

**„Pencil“ symbol:** Draw the subject without making any sounds or giving any other clues.

**„Face“ symbol:** You may only present the subject through sounds – talking is not allowed here.

**„Stick figure“ symbol:** Present the subject with mime, i.e. only with facial expressions and gestures, no words or sounds.



### **How to play:**

The cards are shuffled thoroughly and placed face down in a pile. Are you the youngest player?

Then draw the first card. Make sure that the other players cannot see the card. The symbol in the top left corner tells you what action to take so that your fellow players can try and guess the subject.

Place the card face down in front of you. Now you try to present the subject by drawing, sound or mime.

Whoever thinks they know the word calls out their guess to the group. If one of your fellow players has guessed the subject correctly, turn over the card in front of you and give it to him or her. Then it is the turn of the next player to your left.

Whoever has guessed the most cards at the end wins the game.

### **Variation**

Do you enjoy mime or drawing? Great, then agree with all the other players beforehand that all the cards should either be presented only with mime or only by drawing.

## **F** As-tu deviné ?

### **De quoi s'agit-il :**

Dans ce jeu de défis passionnant „As-tu deviné ?“, les joueurs essaient de deviner l'illustration interprétée par les autres joueurs par des mimes, des bruitages ou des dessins.

„As-tu deviné ?“ est un jeu de défis à partir de 2 joueurs.

### **Contenu :**

60 cartes de défis (20 x mime, 20 x bruitage, 20 x dessin)

Vous aurez également besoin d'un stylo et de papier.

Les cartes de défis indiquent, en plus de l'illustration à reconnaître, un symbole en haut à gauche qui précise comment celle-ci doit être interprétée :

**Symbole „crayon“** : Redessine l'illustration sans faire de bruit ni donner d'autres indications.

**Symbole „visage“** : Tu ne peux interpréter l'illustration que par des bruits et des sons, il est en revanche interdit de parler.

**Symbole „bonhomme“** : Tu dois mimer l'illustration, c'est-à-dire l'interpréter uniquement par des mimiques et des gestes, sans paroles ni bruits.

## Déroulement du jeu :

Les cartes sont bien mélangées et empilées face cachée. Tu es le plus jeune joueur ? Pioche alors la première carte. Veille à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir la carte.

Le symbole en haut à gauche dans le coin t'indique quelle action doit être effectuée pour que tes coéquipiers puissent deviner le terme recherché. Tu poses la carte devant toi, face cachée. Maintenant, essaie d'interpréter l'illustration par un dessin, un son ou un mime. Celui qui pense l'avoir trouvée annonce à voix haute sa proposition.

Si l'un de tes coéquipiers a deviné l'illustration, tu révèles la carte en question et tu la lui donnes. Ensuite, c'est au tour du joueur se trouvant à ta gauche.

Celui qui a deviné le plus de cartes à la fin gagne la partie.

## Variante

Vous aimez beaucoup le mime ou le dessin ? Parfait ! Alors, les joueurs se mettent d'accord au préalable pour que toutes les illustrations soient représentées uniquement par le mime ou par le dessin.

## Ε ¿Lo adivinas?

### De qué se trata:

En el emocionante juego de acción «¿Lo adivinas?», los jugadores intentan adivinar conceptos que los otros representan con mímica, sonidos y dibujos.

«¿Lo adivinas?» es un juego de acción para 2 o más jugadores.

### Contenido:

60 cartas de acción (20 de mímica, 20 de sonidos y 20 de dibujos)

También necesitaréis papel y lápiz

Además del concepto que hay que adivinar, en la esquina superior izquierda de cada carta de acción hay un símbolo que indica cómo debe representarse.

**Símbolo «lápiz»:** Dibuja el concepto sin hacer ruido ni dar ninguna otra pista.

**Símbolo «cara»:** Representa el concepto con sonidos, pero no puedes hablar.

**Símbolo «muñeco»:** Escenifica el concepto con mímica, es decir, con gestos y pantomima, sin palabras ni sonidos.

## **Desarrollo del juego:**

Barajad las cartas y colocadlas bocabajo en un montón. ¿Eres el más joven? Entonces tomas la primera carta. Asegúrate de que los demás jugadores no puedan verla. El símbolo de la esquina superior izquierda indica qué acción debes realizar para que los demás jugadores adivinen el concepto.

Coloca la carta bocabajo delante de ti. Ahora intenta representar el concepto con dibujos, sonidos o mímica. Si alguien cree saberlo, lo dice en voz alta.

Si un jugador adivina el concepto, giras la carta que tenías delante y se la entregas. Después le toca al jugador que esté situado a tu izquierda.

Gana la partida quien haya adivinado más cartas al final.

## **Variante**

¿Os gusta hacer mímica o dibujar? ¡Genial! En este caso, podéis acordar de antemano que representaréis todas las cartas con mímica o dibujos.

## **NL** Kom jij erachter?

### **Hier gaat het om**

In het spannende actiespel 'Kom jij erachter?' proberen de spelers begrippen te raden die door de andere spelers met gebaren, geluiden of tekeningen worden uitgebeeld.

'Kom jij erachter?' is een actiespel vanaf 2 spelers.

### **Inhoud**

60 actiekaarten (20 x pantomime, 20 x akoestiek, 20 x tekenen)

Je hebt ook papier en een potlood nodig.

Op de actiekaarten staat het te raden begrip met in de linkerbovenhoek een symbool dat aangeeft hoe het begrip moet worden uitgebeeld:

**Symbool 'potlood':** Teken het begrip zonder geluid te maken of een andere aanwijzing te geven.

**Symbool 'gezicht'** Je mag het begrip alleen met geluiden uitbeelden, spreken is niet toegestaan.

**Symbool 'poppetje'** Beeld het begrip in een pantomime uit, d.w.z. alleen met mimiek en gebaren, zonder woorden of geluiden.

## **Spelregels**

De kaarten worden goed geschud en met de beeldzijde naar beneden op een stapel gelegd.

Ben jij de jongste speler? Dan mag jij de eerste kaart trekken. Zorg ervoor dat de andere spelers de kaart niet kunnen zien. Het symbool in de linkerbovenhoek geeft aan op welke manier je ervoor moet zorgen dat de andere spelers het gezochte begrip kunnen raden. Leg de kaart met de beeldzijde naar beneden voor je. Probeer het begrip nu uit te beelden met tekeningen, geluiden of gebaren. Wie denkt het te weten, roept zijn gok. Als een van de spelers het begrip heeft geraden, draai je de kaart om en geef je die aan hem. Daarna is de speler links van je aan de beurt.

Wie op het einde de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

## **Variatie**

Houden jullie vooral van pantomime of tekenen? Prima! Spreek dan van tevoren met alle andere spelers af dat de kaarten alleen door pantomime mogen worden uitgebeeld, of alleen met tekeningen.

## **DK** Kan du gætte det?

### **Formålet med spillet:**

I dette spændende aktivitetsspil "Kan du gætte det?" skal spillerne forsøge at gætte en situation, som vises af en af de øvrige spillere ved hjælp af pantomime, lyde eller tegninger.

"Kan du gætte det?" er et aktivitetsspil, der kan spilles af 2 eller flere spillere.

### **Indhold:**

60 aktivetskort (20 x pantomime, 20 x lyde, 20 x tegninger)

Desuden skal I bruge papir og en stift

På aktivetskortene er der ikke kun den situation, der skal gættes, men øverst til venstre også et symbol, der fortæller, hvordan situationen skal vises:

**Symbol „stift“:** Tegn situationen uden brug af lyde eller anden hjælp.

**Symbol „ansigt“:** Her må du kun vise situationen ved hjælp af lyde, du må ikke tale.

**Symbol „mand“:** Vis situationen ved hjælp af pantomime, altså kun ved hjælp af ansigtsudtryk og håndbevægelser



og uden at bruge ord eller lyde.

### **Sådan spilles spillet:**

Bland kortene grundigt, og læg dem i en stabel med billedsiden nedad.

Er du den yngste spiller? Så må du tage det første kort. Vær opmærksom på, at de andre spillere ikke ser, hvad der er på kortet. Symbolet øverst til venstre viser dig, på hvilken måde du skal forsøge at få de andre spillere til at gætte situationen. Kortet lægger du foran dig på bordet med billedsiden nedad. Forsøg nu at vise situationen ved hjælp af en tegning, lyde eller pantomime. Den spiller, der mener at kunne gætte situationen, råber sit forslag til de andre. Når en af spillerne har gættet situationen, vender du kortet og giver kortet til spilleren. Derefter er det den spillers tur, der sidder til venstre for dig. Den spiller, der til sidst har de fleste kort, har vundet spillet.

### **Variant**

Holder I af pantomime eller af at tegne? Super, så er det også muligt at bliver enige om, at situationerne kun må vises ved hjælp af pantomime eller tegninger.

## ① Indovina la parola

### Scopo del gioco:

Nel gioco d'azione "Indovina la parola", i giocatori devono cercare di indovinare la parola che viene rappresentata dall'avversario mediante il mimo, con suoni e disegni.

"Indovina la parola" è un gioco d'azione per almeno 2 giocatori.

### Contenuto:

60 carte azione (20 x mimo, 20 x rappresentazione acustica, 20 x disegni)

Sono inoltre necessari fogli di carta e una matita

Oltre alla parola da indovinare, le carte azione presentano un simbolo in alto a sinistra che indica in che modo il concorrente dovrà rappresentare la parola:

**Simbolo "matita":** disegna una figura senza emettere alcun suono né fornire altre indicazioni.

**Simbolo "volto":** puoi rappresentare la parola solo emettendo dei suoni, ma non è concesso parlare.

**Simbolo "omino":** rappresenta la parola mimandola, cioè solo con il mimo e la gestualità, senza parlare o emettere suoni.

## **Come si gioca:**

Mescola bene le carte e forma un mazzo con le figure coperte.

Sei tu il giocatore più giovane? Allora pesca per primo una carta.

Presta attenzione a non mostrare la carta agli altri giocatori. Il simbolo nell'angolo in alto a sinistra indica quale azione deve essere svolta per consentire all'avversario di indovinare la parola. Riponi la carta coperta davanti a te. Ora cerca di rappresentare la parola con disegni, suoni o con il mimo.

Chi ritiene di aver indovinato, alza la mano e rivela la parola. Se uno dei tuoi avversari indovina il termine, giri la carta e gliela consegni. Quindi è il turno del giocatore successivo seduto alla tua sinistra.

Vince il gioco chi avrà raggiunto il maggior numero di carte al termine della partita.

## **Variante**

Vi piace il mimo o il disegno? Bene! Prima di iniziare il gioco, potrete concordare tra voi che le parole devono essere rappresentate solo mimandole o solo con disegni.

## **P** Consegues descobrir?

### **Sobre o jogo:**

No emocionante jogo de ação "Consegues descobrir?", os jogadores tentam adivinhar termos apresentados pelos outros jogadores com mímica, sons ou desenhos.

"Consegues descobrir?" é um jogo de ação para mais de 2 jogadores.

### **Conteúdo:**

60 cartões de ação (20 x mímica, 20 x sons, 20 x desenhos)  
Necessitam, também, de papel e lápis

Os cartões de ação apresentam, do lado superior esquerdo da palavra a adivinhar, um símbolo que indica como apresentar a palavra:

**Símbolo „lápis“:** Desenha a figura sem fazer qualquer som ou dar outras indicações.

**Símbolo „rosto“:** Podes usar apenas sons, mas não é permitido falar.

**Símbolo „boneco“:** Representa a figura com mímica e gestos, sem palavras ou sons.

### **Como jogar:**

Misturar bem os cartões e colocá-los numa pilha voltados

para baixo.

És o jogador mais novo? Então, tira o primeiro cartão. Presta atenção para que os outros jogadores não vejam o cartão.

O símbolo no canto superior esquerdo indica a ação que deve ser realizada para que os outros jogadores possam adivinhar a palavra.

Coloca o cartão à tua frente, voltado para baixo. Agora, tenta apresentar a palavra com desenhos, sons ou mímica.

Quem achar que adivinhou pode dizer a palavra.

Se um dos outros jogadores adivinhar a palavra, vira o cartão e dá o cartão a esse jogador.

Passa a vez ao jogador à tua esquerda.

Ganha o jogador que adivinhar mais cartões.

### **Variante**

Divertem-se muito a fazer mímica ou a desenhar? Ótimo!

Então, antes de começarem a jogar, combinem apresentar todos os cartões apenas com mímica ou com desenhos.

## **PL** Kalambury

### **O co chodzi w grze?**

W trakcie ekscytującej, dynamicznej gry „Kalambury” gracze próbują odgadnąć hasła przedstawiane przez inne osoby za pomocą pantomimy, dźwięków czy poprzez rysowanie. „Kalambury” to dynamiczna gra dla co najmniej 2 osób.

### **Zawartość:**

60 kart (20 do pantomimy, 20 do dźwięków, 20 do rysowania)  
Dodatkowo potrzebny będzie papier i pisak.

Na kartach, obok hasła do odgadnięcia, w lewym górnym rogu znajdują się także symbole informujące, w jaki sposób należy przedstawić dane hasło:

**Symbol ołówka:** Przedstaw hasło, rysując je, nie wydając przy tym dźwięków ani nie dając innych wskazówek.

**Symbol twarzy:** Możesz przedstawić hasło wyłącznie poprzez wydawanie dźwięków. Mówienie nie jest dozwolone.

**Symbol ludzika:** Przedstaw hasło za pomocą pantomimy, a więc także z wykorzystaniem mimiki i gestów, bez słów i wydawania dźwięków.

### **Sposób gry:**

Karty należy dobrze wymieszać i ułożyć w stos tak, by hasła były niewidoczne.

Jesteś najmłodszym z graczy? W takim razie wyciągasz pierwszą kartę.

Dopilnuj, by pozostałe osoby nie zobaczyły, co się na niej znajduje. Symbol widniejący w lewym górnym rogu karty wskazuje, w jaki sposób należy przedstawić hasło, które mają odgadnąć pozostali gracze.

Położ zakrytą kartę przed sobą. Spróbuj teraz przedstawić hasło, rysując, za pomocą dźwięków lub pantomimy.

Osoba, która sądzi, że zna hasło, mówi je na głos.

Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa, odkryj swoją kartę i wręcz ją tej osobie. Potem kolejka przechodzi na osobę z lewej strony.

Wygrywa osoba, która na koniec gry będzie miała najwięcej kart.

## **Wariant**

Szczególnie dobrze bawicie się, pokazując hasła lub je rysując? Świetnie, w takim razie ustalcie na samym początku gry z pozostałymi osobami, że będziecie przedstawiać hasła tylko w jeden sposób: za pomocą pantomimy lub rysując je.

## **(RUS) Угадаешь?**

### **Суть игры:**

В захватывающей игре «Угадаешь?» игроки пытаются угадать термины, которые изображают другие игроки с помощью пантомимы, звуков или рисунка.

«Угадаешь?» — это состязательная игра для 2 и более игроков.

### **Комплект:**

60 карточек с действиями (20 х пантомим, 20 х звуков, 20 х рисунков)

Вам также понадобится бумага и карандаш

Помимо термина, который нужно угадать, на карточках действий в левом верхнем углу находится символ, поясняющий, как этот термин должен быть изображен:

**Символ «Карандаш»:** Нарисуй рисунок, не издавая никаких звуков и не давая никаких других подсказок.

**Символ «Лицо»:** Изобрази рисунок только с помощью звуков, говорить запрещено.

**Символ «Человечек»:** Изобрази рисунок пантомимой, то есть только с помощью мимики и жестов, без слов и звуков.



## **Правила игры:**

Хорошо перетасуйте карточки и сложите их стопкой лицевой стороной вниз.

Ты самый младший игрок? Значит, вытягивай первую карточку. Следи за тем, чтобы другие игроки не смогли увидеть эту карточку. Символ в левом верхнем углу подскажет тебе, какое действие нужно выполнить, чтобы другие игроки могли угадать искомый термин. Положи карточку перед собой лицевой стороной вниз. Теперь попытайся изобразить термин с помощью рисунка, звуков или пантомимы. Тот, кто считает, что угадал искомый термин, громко произносит свою догадку. Если кто-то из игроков угадал термин, ты переворачиваешь карточку и передаешь ее угадавшему игроку. После этого очередь переходит к следующему игроку слева от тебя.

Побеждает тот игрок, который угадал больше всех карточек.

## **Вариант**

Приятно провели время за игрой «Угадаешь»? Отлично, тогда заранее договоритесь с остальными игроками о том, что будете изображать все карточки только с помощью пантомимы или только с помощью рисунка.  
pantomimy lub rysujac je.



... join the



ne family

The background is a solid orange color with a repeating pattern of the word 'goki' in a stylized font and various icons. The icons include a truck, a house, a pagoda, a lamp, and a car. The word 'goki' is written in a white, rounded, lowercase font.

**goki**

Roseburger Str. 30

21514 Güster

GERMANY

Art.-No: 56310