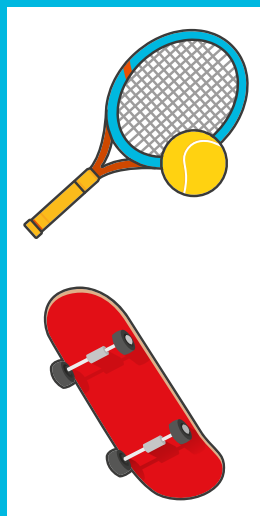


# UGANI, KAJ!

## PRAVILA IGRE

Iz kartona iztrgaj dve igralni plošči in vseh dvanajst sličic s športnimi pripomočki. Vsak igralec dobi eno igralno ploščo. Igralec odviha vseh dvanajst sličic, a tako, da jih nasprotnik ne vidi. Iztrgane sličice športnih pripomočkov obrnita tako, da likov ne vidita, in jih postavita na kupček. Dogovorita se, kateri igralec začne igro. Ta iz kupčka izvleče sličico, ki je nasprotniku ne pokaže. Nasprotnik nato z vprašanji ugiba, kateri motiv ima njegov nasprotnik na sličici. Vpraša lahko le eno vprašanje naenkrat in si pri ugibanju pomaga tako, da sličice na svoji igralni plošči, ki ne ustrezajo opisu, zaviha nazaj proti mizi. Če denimo vpraša, ali ta predmet uporabljamo v vodi, in je odgovor ne, lahko sličice predmetov, ki jih uporabljamo v vodi, zaviha nazaj proti mizi. Nato s kupa izvleče novo sličico in na vrsti za ugibanje je drugi igralec. Nasprotnika si tako postavljata vprašanja, vse dokler ne uganeta, kateri lik si je drugi izbral. Vprašata lahko le eno vprašanje naenkrat.





VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.



VEČ KOT FER. HOFER.

