



Instructions

FOR 2 PLAYERS
AGES 6 AND UP

OBJECT OF THE GAME

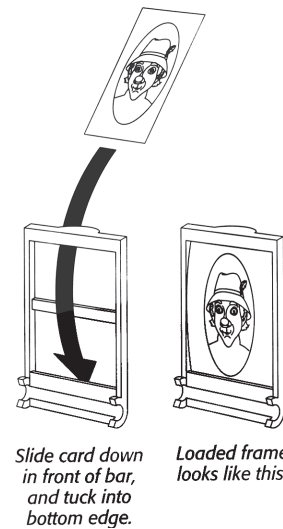
Your object is to guess the mystery person on your opponent's card by asking one question per turn, and eliminating any faces that don't fit the mystery person's description. Guess your opponent's mystery person before your opponent guesses yours and you win!

CONTENTS

2 plastic gameboard units, 24 mystery cards, 48 face cards and face frames, 2 score keepers

SET UP (The First Time You Play)

1. Gently detach the 48 face cards from the sheet.
2. The red player takes the red face cards and slides them into the face frames on his gameboard. The blue player does the same with the blue face cards. It doesn't matter which face card goes into each frame on the gameboard.



GAMEPLAY

Each player chooses a gameboard. Place your gameboard on a flat surface. Flip all of your frames upright by tipping your gameboard away from you; then set your gameboard flat again. Your opponent does the same.

Draw Your Mystery Card

Shuffle the mystery cards. Choose one card at random and fit it into your mystery card slot so that your mystery person faces you. Your opponent does the same. Then place all unused mystery cards face down out of play. Sit facing your opponent, so that he or she can't see the mystery person on your card!



The Gameboard Faces

Notice the differences among the 24 faces on your gameboard. Hair and eye colors are different; some faces have beards, mustaches or big noses; some are wearing hats or glasses. As you play, you'll notice several other differences among the faces.

Your Turn

The youngest player always goes first. On your turn, you may either ask a question, or guess who the mystery person is. But don't use your turn to guess the mystery person until you're ready. If your guess is wrong, you'll lose the game! Rules for asking questions and guessing the mystery person are explained below.

Asking Questions

Until you're ready to guess who the mystery person is, ask your opponent one question per turn. Each question must have either a "yes" or "no" answer. For example, you may ask: "Does your person have white hair?" Your opponent must then answer either "yes" or "no."

After your opponent answers, you may be able to eliminate one or more of the faces. For example, if the mystery person has white hair, flip down all the faces that have black, brown, red, or yellow hair. This leaves only the white-haired people as the possible mystery person.

After you ask a question (and flip down any faces you can), your turn is over.

Guessing the Mystery Person

When you're ready to guess who the mystery person is, make your guess on your turn, instead of asking a question.

To guess the mystery person, say (for example), "The mystery person is Andy." Your opponent must then tell you whether or not your guess is correct. If your guess is right, you win the game! If it's wrong, you lose.

Winning the Game

Players alternate turns asking questions, until one player makes a guess. If you guess correctly – or your opponent guesses incorrectly – you win the game!

CHALLENGE GAME

For an extra challenge, both players draw two mystery cards, and place them side-by-side in their mystery card slots. Your object is to guess who both of your opponent's mystery people are!

You must say "both" or "either" when asking questions about the mystery people. For example, you may ask, "Do both of your people wear glasses?" or, "Does either of your people have black hair?" Be very careful when eliminating gameboard faces – and remember which questions you've asked!

For example, you ask, "Does either of your people have a beard?" Your opponent answers "yes." You cannot flip down any faces, because although one mystery person definitely has a beard, the other one may not!

To guess the mystery people correctly, you must guess both of them on the same turn.

CHAMPIONSHIP PLAY

If you wish to play a series of games, slide the scorekeeper up one point for every game you win. The first player to win five games is the champion!



Contact us:

Winning Moves Games
75 Sylvan Street Suite C-104
Danvers, MA 01923

Phone: 1-800-664-7788 ext. 114
Fax: 978-739-4847

Email: wmoves@winning-moves.com

Made & Marketed By:



winning-moves.com

Licensed By:



pinterest.com/winningmovesusa



youtube.com/winningmovesusa



facebook.com/winningmovesgames

For more information about Winning Moves product safety and compliance please visit http://www.winning-moves.com/product_safety

HASBRO, its logo and GUESS WHO? are registered trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission.

© 2014 Hasbro, Inc., Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.

Made and marketed by Winning Moves Inc., 75 Sylvan Street, Suite C-104, Danvers, MA 01923 USA.

Colors and parts may vary. Made in CHINA.



PARA 2 JUGADORES
EIDADES 6 EN ADELANTE

OBJECTIVO

Adivinar quien es el personaje misterioso de tu contrincante antes de que él adivine quien es el tuyo.

CONTENIDO

2 bandejas de juego, 24 cartas misteriosas, 48 marcos y cartas con retratos, 2 marcadores para anotar los puntos.

La Primera Vez Que Juegues

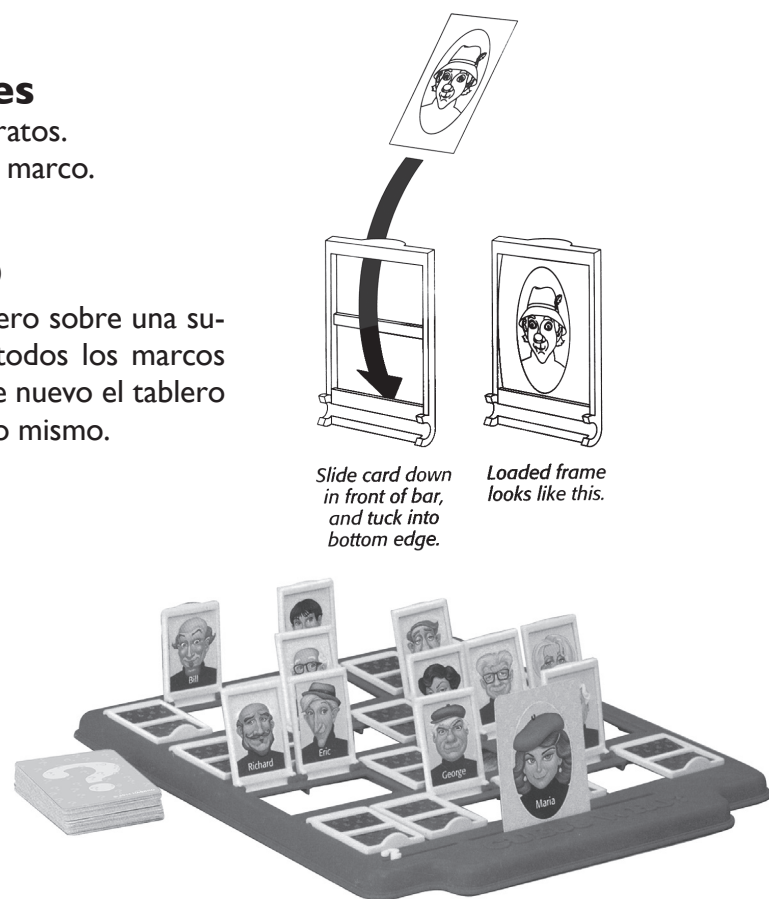
1. Separa con cuidado las 48 cartas con retratos.
2. Desliza cada carta con retrato dentro un marco.

Preparación de Juego PREPARA EL TABLERO

Cada jugador elige un tablero. Ubica tu tablero sobre una superficie plana. Inclina el tablero para que todos los marcos queden en posición vertical. Luego coloca de nuevo el tablero sobre la mesa. Tu contrincante debe hacer lo mismo.

SACA UNA CARTA MISTERIOSA

Mezcla las cartas misteriosas. Elija una cualquiera y colócala dentro de la ranura para la carta misteriosa, de manera que el personaje misterioso quede frente a ti. Tu contrincante debe hacer lo mismo. Luego coloca el resto de las cartas misteriosas fuera de juego. Debe sentarte al frente de tu contrincante, ¡de modo que él no pueda ver tu personaje misterioso!



El Partido TU OBJETIVO

Tu objetivo es adivinar quien es el personaje misterioso de tu contrincante, haciendo una pregunta por turno y eliminando del tablero los retratos que no cumplan con la descripción del personaje misterioso.

LOS RETRATOS DEL TABLERO

Fíjate en las diferencias entre los 24 retratos del tablero. El color del cabello y de los ojos es distinto; algunos rostros tienen barbas, bigotes o narices grandes; otros tienen sombreros o lentes. A medida que juegues, notarás otras diferencias en los retratos.

TU TURNO

El jugador de menos edad juega primero. Cuando a un jugador le toca el turno, puede hacer una pregunta o tratar de adivinar quien es el personaje misterioso. ¡No trates de adivinar hasta que estés seguro! Si un jugador se equivoca al adivinar, ¡ese jugador pierde el partido!

Reglas para hacer preguntas y adivinar quien es el personaje misterioso se explican a continuación.

COMO HACER LAS PREGUNTAS

Hazle a tu contrincante una pregunta por turno, hasta estar seguro de quien es el personaje misterioso. Las preguntas deben poderse contestar con “sí” o “no”. Por ejemplo, puedes preguntar: “¿Tiene el cabello blanco?” Tu contrincante podrá entonces responderte “sí” o “no”.

Después que tu contrincante responda, podrás eliminar uno o más posibles retratos. Por ejemplo, si el personaje misterioso tiene cabello blanco, vira hacia abajo todos los retratos de personas con cabello negro, castaño, pelirrojo o rubio. De esta forma sólo te quedarás con los retratos de las personas que tengan el cabello blanco, y que podrían ser el personaje misterioso.

Después de hacer tu pregunta (y virar hacia abajo los retratos correspondientes), le toca el turno a tu contrincante.

ADIVINADO EL PERSONAJE MISTERIOSO

Cuando estés seguro de quien es el personaje misterioso, espera que te toque tu turno y, en lugar de hacer una pregunta, di quien es.

Para adivinar quien es el personaje misterioso, di, por ejemplo: “El personaje misterioso es Andy.” Entonces tu contrincante debe decirte si has adivinado o no. Si lo has adivinado, ¡ganas el partido! Si te has equivocado, ¡lo pierdes!

Como Ganar

Los jugadores se turnan para hacer preguntas hasta que uno de ellos trata de adivinar. Si adivinas - o si tu contrincante se equivoca - ¡tú ganas el partido!

Partido de Desafío

Para hacer el juego más difícil, ambos jugadores pueden tomar dos cartas misteriosas y colocarlas lado a lado en las ranuras correspondientes. ¡Tienes que adivinar quienes son los dos personajes misteriosos de tu contrincante!

Al hacer las pregunta acerca de los personajes misteriosos, tienes que usar las palabras “los dos” o “alguno”. Por ejemplo, puedes preguntar: “¿Usan lentes lo dos personajes?” o, “¿Alguno tiene el cabello negro?” Ten mucho cuidado al eliminar los retratos y ¡recuerda las preguntas que ya hayas hecho!

Por ejemplo, tú preguntas: “¿Alguno de los personajes tiene barba?” Tu contrincante responde “sí”. No podrás eliminar ninguno de los retratos porque, aunque estés seguro de que por lo menos uno de los personajes misteriosos tiene barba, ¡puede ser que el otro no la tenga!

Para adivinar correctamente quienes son los personajes misteriosos, debes adivinar a ambos el el mismo turno.

Partido de Campeonato

Si deseas jugar una serie de juegos, anota un punto en el marcador cada vez que ganes un partido. ¡El primer jugador que gane cinco partidos es el campeón!