

Tartozékok: 72 db kártya, 24 db zseton, 6 db fejpánt, időmérő

A játék célja: Légy te az első, aki megszabadul az összes zsetonjától.

Előkészületek:

- Helyezd a kártyákat képpel lefelé az asztal közepére.
- Minden játékos vegyen fel egy fejpántot és rögzítse a fejére úgy, hogy a szemöldöke fölé a homlokához kerüljön.
- Minden játékosnak osszunk ki egy-egy kártyát, képpel lefelé.
- Anélkül, hogy megnéznénk, helyezük kártyánkat a fejpánt tartójába úgy, hogy a többiek láthassák.
- Minden játékos három zsetont kap. A maradék zsetonokat helyezük talonba.

A játék menete:

- A legfiatalabb játékos kezd. Majd a tőle balra ülő lesz a következő.
- Ha te következelsz, fordítsd fel az időmérőt és tedd fel a kérdéseidet, melyek segítségével kitalálhatod, mi van a kártyádon.
- Minden játékosnak egy-egy kérdést tehetsz fel, ha mindenkitől kérdeztél egyet, jöhet a második majd harmadik, stb. kör, és újra egy-egy kérdés mindenkitől.
- Mintakérdéseket találsz a doboz oldalán, ami segítségül szolgál ahhoz, hogy a saját képedet megfejtsd. Egy valamit nem szabad kérdezni: „Ki vagyok én?”, kivéve, ha már rákérdezel a személyiségedre, pl. „Elefánt vagyok?”
- Ha kitalálsz, mi van a kártyádon, mielőtt az időmérő lejár, húzz egy másik kártyát és helyezd a fejpántodra (Vigyázz, ne nézd meg mi az!) Folytasd a kérdezést addig, amíg le nem jár a játékidő az időmérőn. Ha kitaláltad helyesen, mi van a kártyádon, tegyél egyet a zsetonjaidból az asztalra. A következő játékos ugyanígy tegyen.
- A játék folyamán bármikor feladhatod a találgatást. Ha így teszel, fel kell húznod egy zsetont a talonból, és új kártyát is kell húznod a következő fordulóra.

A játék vége: Az a játékos nyer, aki leghamarabb megszabadul az összes zsetonjától.