

WIE IS HET?



VOOR 2 SPELERS

? INHOUD

48 plastic lijstjes,
2 speelborden (1 rood en 1 blauw),
1 vel met voorgestante kaartjes (in rood, blauw en geel),
2 scoretellers.

? DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler raden wie de grote onbekende is op het kaartje van je tegenstander.

De speler die als eerste 5 rondes heeft gewonnen, is de winnaar.

? VOORBEREIDING

1. Draai beide speelborden om. Duw het lipje in de hoek naar het midden toe totdat het afbreekt (zie afbeelding 1). Herhaal dit voor iedere hoek van beide speelborden.

Afbeelding 1



2. Maak de lijstjes voorzichtig los uit de plastic frames. Maak de twee scoretellers los uit de frames. Gebruik bij moeilijke verbindingen een schaar.

3. Druk op allebei de speelborden een scoreteller.
4. Druk de voorgestane kaartjes voorzichtig uit het vel karton. Leg de grote gele kaartjes voorlopig opzij.



5. Steek de rode en blauwe kaartjes als volgt in de plastic lijstjes: pak het lijstje vast zoals in afb. 3 en schuif de onderkant van het kaartje van bovenaf in het lijstje. Schuif het kaartje tussen de geleidelipjes door omlaag tot het onderaan in het gleufje valt. Verdeel de ingelijste kaartjes in twee stapels - rood en blauw.

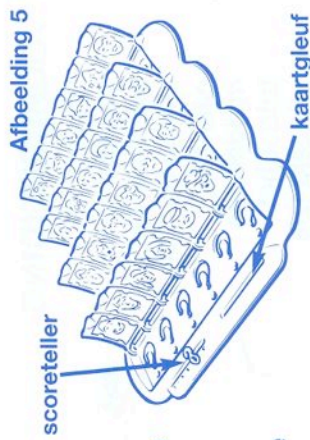


6. Leg het blauwe speelbord met de kaartgleuf naar je toe op een stevige, vlakke ondergrond. Pak een lijstje met een blauw kaartje en druk het op een willekeurige plaats op het bord - de open scharniertjes vallen om de twee pinnetjes van het bord. (Begin met het gezicht omlaag en druk de zijkanten één voor één vast). Zie afb. 4. Klap het lijstje omhoog om te controleren of het goed vastzit. Druk op deze manier alle blauwe kaartjes in het blauwe speelbord en doe vervolgens hetzelfde met het rode speelbord.



? VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1. Kies met welk speelbord je gaat spelen. Zet het met de kaartgleuf naar je toe voor je neer en kanteel het achterover, zodat alle lijstjes openklappen. Zet je speelbord nu voorzichtig neer. Controleer of alle lijstjes rechtop staan.
2. Schud de gele kaartjes en pak er één. Schuif de kaart (zonder dat je tegenstander hem kan zien!) in de kaartgleuf aan de voorkant van je speelbord.



Let op: op de gele kaartjes staan dezelfde 24 gezichten als op de blauwe en rode kaartjes in de lijstjes. Alleen de achtergrondkleur is verschillend.

EN WIE IS NU EIGENLIJK WIE...?

Het is belangrijk dat je, voordat je de eerste keer gaat spelen, eens goed kijkt naar de verschillen tussen de gezichten op je speelbord.

Neuzen

Er zijn grote neuzen, maar ook kleine neuzen.



Hoeden en brillen

Kijk wie er een bril draagt, of een hoed, of allebei.



Haar

Er is blond, rood, bruin, zwart en wit haar. De scheiding zit links, of rechts, of in het midden, of er is geen scheiding. Sommige hoofden zijn kaal (hoewel ze allemaal wel een beetje haar hebben...)



Baarden en snorren

Bekijk de verschillende baarden en snorren.



Kleuren

Ogen, wangen, lippen, hoeden en brillen hebben allemaal een bepaalde kleur.



Als je het spel een paar keer gespeeld hebt, zul je nog allerlei andere verschillen ontdekken.

? HET SPEL

De jongste speler mag beginnen.

Als je aan de beurt bent, mag je één vraag stellen om erachter te komen wie er op het gele kaartje van je tegenstander staat. Met je vragen probeer je telkens gezichten uit te schakelen...

De vraag die je stelt, moet met "ja" of "nee" beantwoord kunnen worden.

Voorbeeld: jij vraagt je tegenstander "Heeft hij of zij blauwe ogen?"

? Als het antwoord "ja" is, weet je dat alle gezichten met bruine ogen uitgeschakeld kunnen worden.

? Als het antwoord "nee" is, kunnen alle gezichten met blauwe ogen uitgeschakeld worden.

Gezichten uitschakelen is heel simpel: je klapt gewoon het kaartje omlaag! Stel om de beurt een vraag. Tijdens je eerste beurt is het verboden om te vragen of er een man (of een vrouw) op het kaartje van je tegenstander staat. Bij je volgende beurt of later in het spel mag dit wel.

? Denk eraan!

Totdat je weet of er een man of een vrouw op het kaartje van je tegenstander staat, moet je al je vragen beginnen met "Heeft hij of zij...?", dus niet "Heeft hij...?" of "Heeft zij...?". Dit voorkomt verwarring. Blijf de kaartjes die nog overeind staan goed bekijken: bestudeer alle kenmerken van ieder gezicht - soms kun je met één slimme vraag verschillende kaartjes tegelijk uitschakelen!

Probeer te onthouden welke vragen je gesteld hebt. Het is zonde om twee keer dezelfde vraag te stellen!

? Raden wie het is

Als je denkt dat je weet wie er op de gele kaart van je tegenstander staat, mag je raden. Je mag niet meteen raden nadat je een vraag hebt gesteld - je moet wachten tot je weer aan de beurt bent. Pas op! Als je fout raadt, heb je meteen verloren! Het spel is afgelopen als een van de twee spelers raadt wie er op de kaart van de tegenstander staat. Hij of zij heeft deze ronde gewonnen. Stop de gele kaart na elke ronde terug in de stapel. Schud de kaarten en begin opnieuw.

? DE WINNAAR

Voor elke ronde die je wint, schuif je de scoretteller op je speelbord één plaatsje verder. De speler die als eerste 5 rondes heeft gewonnen, is de winnaar.

? Spel voor gevorderden

Het spel is moeilijker als je twee gele kaartjes in de kaartgleuf zet, in plaats van één. Er moet nu van twee kaartjes geraden worden wie er op staat. Wees heel voorzichtig met het neerklappen van de gezichten en onthoud goed welke vragen je hebt gesteld en welke antwoorden er zijn gegeven. *Voorbeeld: je vraagt "Heeft één van beiden blond haar?" Het antwoord is "ja". Dit betekent nog niet dat je alle kaartjes met ander haar neer kunt klappen! Je weet nu namelijk dat één van de twee blond haar heeft, maar nog niet wat de haarkleur van de ander is!*

MB
SPELLEN

© 2000 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,
3502 GA Utrecht. Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
*1 Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.



119914617104