



WIE OF WAT

SPELREGELS

Dit doe je eerst

Schud alle kaarten grondig en leg ze met de rug naar boven op een stapel in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt een hoofdband. Elke speler neemt een kaart van de stapel en klemt die, zonder ernaar te kijken, in de houder op zijn hoofdband. De andere spelers kunnen de tekening op de kaart dus wel zien. Elke speler krijgt drie Plopjes en legt die voor zich op de tafel. Je bent nu helemaal klaar om te spelen!

Een spelbeurt

De jongste speler mag beginnen.

Hij draait de zandloper om en mag meteen beginnen met het stellen van slimme vragen. Hij mag alles vragen wat hij maar wil en aan wie hij maar wil. Hij mag alleen niet vragen wat er op zijn plaatje staat, dat moet hij juist raden!

Enkele voorbeelden van slimme vragen: "Ben ik een mens?", "Ben ik een dier?", "Ben ik een voorwerp?" "Ben ik groen?" "Kun je me opeten?"

De speler die aan de beurt is, mag vragen blijven stellen zolang de zandloper loopt.

Wanneer de tijd voorbij is, gaat de beurt naar de speler die links van hem zit.

Wanneer een speler kan raden wat er op zijn kaart staat voordat de zandloper leeg is, krijgt hij een nieuwe kaart. Hij zet de nieuwe kaart op zijn hoofd en begint meteen weer vragen te stellen.

De speler mag ondertussen ook 1 Plopje in het midden van de tafel leggen.

Help, ik weet het niet!

Wanneer een speler echt niet kan raden wie of wat hij is, mag hij de kaart van zijn hoofd nemen en mag hij die vervangen door een nieuwe kaart. Hij moet dan wel 1 extra Plopje nemen!

De winnaar van het spel

Wie als eerste al zijn Plopjes kwijt is, wint dit leuke spel!



Studio 100 - PB 1000 - 2627 Schelle - Belgium
MEPL00002090 - © & ® Studio 100 - www.studio100.com



STUDIO 100



QUI OU QUOT

RÈGLES DU JEU

Préparation du jeu

Mélange bien les cartes puis place la pile au milieu de la table, face cachée. Chaque joueur reçoit un bandeau, qu'il passe autour de la tête. Chaque joueur pioche une carte et la place, sans la regarder, à l'endroit prévu à cet effet sur le bandeau. Les autres joueurs peuvent donc voir l'illustration figurant sur la carte. Chaque joueur reçoit trois petits Plops et les pose sur la table, près de lui. Te voilà prêt à jouer !

Lancement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne le sablier et commence sans tarder à poser ses questions avec astuce. Il peut demander ce qu'il veut, à qui il le veut. Cependant, il ne lui est pas permis de demander ce qui est illustré sur sa carte. A lui de le deviner ! Il peut demander, par exemple : « suis-je un être humain ? », « suis-je un animal ? », « suis-je un objet ? », « suis-je vert ? », « peut-on me manger ? »

Lorsque c'est son tour, le joueur peut poser autant de questions qu'il le veut jusqu'à ce que le sablier se soit écoulé. C'est ensuite au tour du joueur assis à sa gauche. Lorsqu'un joueur a deviné ce qui figure sur sa carte avant que le sablier ne se soit écoulé, il peut piocher une nouvelle carte, la placer sur son bandeau et poser de nouvelles questions. Le joueur peut également déposer un petit Plop au milieu de la table.

Aidez-moi, qui suis-je ?

Lorsqu'un joueur ne parvient pas à deviner qui ou ce qu'il est, il peut remplacer la carte qu'il porte sur le front par une autre carte. En contrepartie, il devra prendre un petit Plop supplémentaire !

Comment gagner ?

Le premier à s'être débarrassé de tous ses petits Plops remporte la partie !

