

wie is het?



LEEFTIJD

6+



2 SPELERS

MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR WORDEN GEZET. C2124

INHOUD:

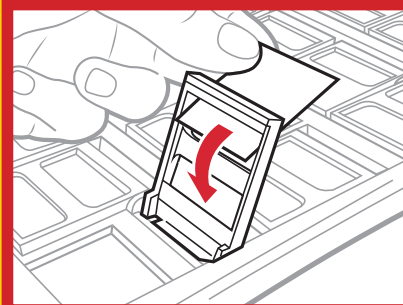
2 spelcassettes • 48 kaartjes met gezichten
24 kaartjes met geheime figuren • 2 scorepinnetjes

DE BEDOELING

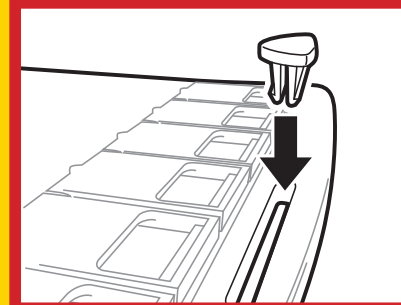
Stel slimme vragen om de geheime figuur van je tegenstander te raden voordat hij de jouwe raadt!

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

1. Druk de kaartjes met gezichten voorzichtig uit het vel. Gooi resten karton weg.
2. Schuif alle blauwe kaartjes met gezichten in de deurtjes op de blauwe spelcassette en doe daarna hetzelfde met de rode spelcassette. Je mag de kaartjes neerzetten zoals je wilt. Het maakt niet uit waar elke figuur op de spelcassette staat.
3. Haal de twee scorepinnetjes uit het plastic frame en gooi het frame dan weg. Steek één scorepinnetje in elke spelcassette zoals je hieronder kunt zien.
4. Pak de kaartjes met geheime figuren uit en gooi het plastic weg.



Schuif het kaartje naar voren onder het frame door en zet het onderaan vast.



Steek de uitsteeksels in de scoresleuf in de spelcassette. Duw ze omlaag tot het pinnetje op zijn plek klikt.

ZET HET SPEL KLAAR!

1. Kies een spelcassette en wip alle deurtjes open door de spelcassette schuin van je af te houden. Zet hem dan op een vlakke ondergrond met het scorepinnetje en de sleuf voor het kaartje met je geheime figuur in de buurt. Je tegenstander doet hetzelfde.
2. Schud de kaarten met de geheime figuren. Pak dan allebei één kaart van de stapel en zet hem in de sleuf in de spelcassette. Zet het kaartje met het gezicht naar je toe zodat je tegenstander het niet kan zien!
3. Leg de rest van de kaartjes met geheime figuren weg. Die heb je niet meer nodig tot je een nieuw potje begint.

ZÓ SPEEL JE!

De jongste speler begint. Spelers stellen elkaar om de beurt een vraag.

Tijdens je beurt:

1. Stel een ja-nee-vraag over de geheime figuur van je tegenstander. Je kunt bijvoorbeeld vragen: "Heeft jouw persoon een bril op?" Je tegenstander moet met "ja" of "nee" antwoorden. **Als je het iets moeilijker wilt maken, vraag je pas in de derde beurt of de geheime figuur van je tegenstander een man of een vrouw is.**
2. Na het antwoord van je tegenstander klap je gezichten op je spelcassette in om figuren uit te sluiten. Als je tegenstander bijvoorbeeld zegt dat zijn geheime figuur **wel** een bril draagt, dan klap je alle gezichten in die **geen** bril dragen.
3. Nu is het raden van de geheime figuur van je tegenstander al iets makkelijker geworden! Nu is de volgende speler aan de beurt om een vraag te stellen.

De geheime figuur raden:

Als je denkt te weten wie de geheime figuur van je tegenstander is, mag je in je volgende beurt raden in plaats van het stellen van een ja-nee-vraag. Maar raad niet voordat je het zeker weet. Als je fout raadt, verlies je het spel!

ZÓ WIN JE!

Als je de geheime figuur van je tegenstander goed raadt, heb je gewonnen! Als je fout raadt, wint je tegenstander!

KAMPIOENSCHAP

Daag je tegenstander uit om een aantal potjes achter elkaar te spelen! Als je een potje wint, schuif je je scorepinnetje één punt omhoog. De eerste speler die vijf potjes wint, is de WIE IS HET?-kampioen!

MAAR HOE STEL JE NOU DE JUISTE VRAGEN?

Bekijk alle WIE IS HET?-figuren op je spelcassette eens goed. Waardoor lijken ze op elkaar of waardoor juist niet? Vallen je dingen op zoals haarkleur, kleur van de ogen, een kleine of grote neus of mond, gezichtshaar en accessoires? Let op deze dingen om de juiste ja-nee-vragen te kunnen stellen!



Theora Creation.
Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.
© 2018 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland.
Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl
www.hasbro.nl
www.hasbro.be

0519C2124568

HASBROGAMING.COM

