

# HET SPEL

Het team dat aan de beurt is, kiest een speler. Deze speler **LAAT DE WIJZER VAN DE DRAAISCHIJF DRAAIEN EN VOERT DE OPDRACHT UIT.** De draaischijf is verdeeld in 10 vakken: 6 thema's en 4 speciale vakken.



## ALS DE WIJZER NAAR EEN THEMA WIJST:



1. Draai de zandloper om.
2. De gekozen speler legt achter zijn scherm een rijtje EMOTIS waarmee het gekozen onderwerp binnenin het thema uitgebeeld kan worden. Let op: ieder thema heeft een maximum aantal EMOTIS.
3. Schrijf het antwoord op het schrijfbord zonder dat de andere spelers het kunnen zien. Als je wilt, kun je een **aanwijzing\*\*** geven.
4. Haal het scherm weg. De andere leden van het team moeten nu binnen de tijd raden wat het is. Er mag maar één antwoord gegeven worden.

**HET TEAM RAADT HET GOED:** de gebruikte EMOTIS gaan uit het spel. Het andere team is nu aan de beurt.

**HET TEAM RAADT HET NIET:** ze pakken (zonder te kijken) zoveel EMOTIS uit het zakje als ze in deze beurt hebben gebruikt. Bovendien mag de tegenstander in de **rebound\*** het antwoord geven. De beurt gaat nu naar het andere team.

## ALS DE WIJZER NAAR EEN SPECIAAL VAK WIJST:

- VRIJ THEMA:** kies zelf een THEMA.
- WEGGEVEN:** geef een van je EMOTIS aan de tegenstander.
- VERWIJDEREN:** verwijder een van je EMOTIS uit het spel.
- OMWISSELEN:** wissel 2 EMOTIS om met 2 nieuwe uit het zakje.

In al deze gevallen gaat de beurt na het uitvoeren van de opdracht naar het andere team.

**\*Rebound:** als de tegenstander het juiste antwoord geeft, mag dit team zoveel EMOTIS wegleggen als het andere team in deze beurt heeft gebruikt.

**\*\*Aanwijzing:** ieder **THEMA** heeft vaste aanwijzingen. Je vindt deze op de binnenzijde van de schermen. De speler mag een van deze aanwijzingen geven. Bijvoorbeeld bij **VRIJE TIJD** kan hij zeggen dat het gaat om een film.

**DE WINNAAR**  
Het team dat als eerste geen EMOTIS meer heeft, is de winnaar.

# emotify

**MAX 4x** **STAR WARS**  
 **TITANIC**

**MAX 4x** **MILEY CYRUS**  
 **SPIDER-MAN**

**MAX 3x** **ITALIA**  
 **NEW YORK**

**MAX 2x** **INTERNET**  
 **TENNIS**

**MAX 1x** **APPLE**  
 **LACOSTE**

**MAX 2x** **LAURA**  
 **RICHARD**

Das Team, das am Zug ist, wählt einen Spieler. Dieser Spieler **DREHT DEN ZEIGER DER DREHSCHIEBE UND FÜHRT DEN AUFTRAG DER KATEGORIE AUS.** Die Drehscheibe ist in 10 Felder unterteilt: 6 Themen und 4 Spezialfelder.



## DER ZEIGER DEUTET AUF EIN THEMA:

1. Die Sanduhr umdrehen.
2. Der gewählte Spieler legt hinter seinem Sichtschutz aufsteller eine Reihe EMOTIS, die das Thema darstellen. Achtung: Für jedes Thema gilt eine Höchstzahl EMOTIS.
3. Der Spieler denkt sich einen Begriff, der zu dem Thema passt, aus und schreibt ihn auf die Schreiftafel, ohne dass die anderen Spieler es sehen. Wenn er will, kann er einen **Hinweis\*\*** geben.
4. Der Sichtschutzaufsteller wird weggenommen. Die anderen Mitglieder des Teams müssen jetzt innerhalb des Zeitlimits raten, worum es sich handelt. Es darf nur eine Antwort gegeben werden.

**DAS TEAM HAT RICHTIG GERATEN:** Die benutzten EMOTIS werden aus dem Spiel genommen. Dann ist das andere Team an der Reihe.

**DAS TEAM HAT FALSCH GERATEN:** Ohne hinzuschauen, nehmen sie so viele EMOTIS aus dem Beutel, wie sie in dieser Runde benutzt haben. Außerdem erhält das gegnerische Team die Chance, im **Rebound\*** die richtige Antwort zu geben. Dann ist das andere Team an der Reihe.

# DER SPIELABLAUF

## DER ZEIGER DEUTET AUF EIN SPEZIALFELD:

- FREIES THEMA:** Du darfst selbst ein THEMA wählen.
- ABGEBEN:** Gib dem gegnerischen Team eines deiner EMOTIS.
- ENTNEHMEN:** Eines deiner EMOTIS wird aus dem Spiel genommen.
- TAUSCHEN:** Tausche 2 EMOTIS gegen 2 neue aus dem Beutel.

In all diesen Fällen ist nach der Ausführung der Aufgabe das andere Team am Zug.

**\*Rebound:** Wenn der Gegenspieler die richtige Antwort gibt, darf dieses Team so viele EMOTIS weglegen, wie das andere Team in dieser Runde eingesetzt hat.

**\*\*Hinweis:** Zu jedem THEMA gibt es feste Hinweise, die auf der Innenseite der Sichtschutzaufsteller stehen. Der Spieler darf einen dieser Hinweise geben. Bei FREIZEIT kann er beispielsweise sagen, dass es sich um einen Film handelt.

**DER GEWINNER**  
Das Team, das als Erstes keine EMOTIS mehr hat, gewinnt das Spiel.

# COMMENT JOUER

L'équipe qui joue choisit un de ses joueurs, qui **TOURNE LA ROUE ET FAIT CE QUI EST INDIQUÉ.** La roue est divisée en 10 cases: 6 thèmes et 4 cases spéciales (voir cache de jeu).



## SI ON TOMBE SUR UN THEME :



1. Retourner le sablier
2. Le joueur choisi, forme une séquence d' EMOTIS derrière le cache, selon le thème. Attention, chaque thème permet un nombre maximum d' EMOTIS.
3. Ecris sur l'ardoise ce que c'est. Si tu le souhaites, tu peux donner une **piste\*\***.
4. Retirez le cache. Le reste de l'équipe doit le deviner avant la fin du temps imparti. Une seule réponse est possible.

**SI L'EQUIPE DEVINE :** on écarte les EMOTIS utilisés et le tour passe à l'autre équipe.

**SI L'EQUIPE NE DEVINE PAS :** " ils piochent ", au hasard, dans le sac autant de fiches qu'ils ont utilisé dans la séquence. En plus, l'équipe adverse a le droit de donner la réponse. **Rebondir\*.**

## SI ON TOMBE SUR UNE CASE SPÉCIALE :

- THÈME LIBRE :** vous pouvez choisir n'importe quel thème.
- PASSE LE :** donnez un de vos EMOTIS à l'équipe adverse.
- DÉFAUSSER :** défausser un de vos EMOTIS.
- CHANGE 2 :** changez 2 EMOTIS par deux nouveaux piochés dans le sac.

Dans tous les cas, le tour passe.

**\*Rebondir :** si l'équipe qui joue trouve, elle pourra éliminer autant de cartes que celles que l'équipe adverse a utilisé dans la séquence.

**\*\* Piste :** chaque **THÈME** dispose de pistes prédéfinies qui se trouvent écrites derrière les caches. Le joueur pourra donner une de ces pistes. Par exemple, dans **LOISIRS**, il pourra dire s'il s'agit d'un film, d'une série TV...

**LE GAGNANT?**  
La première équipe qui n'a plus d'EMOTIS.

# THE GAME

The team that starts chooses a player. This player **SPINS THE HAND OF THE ROTATING DIAL AND CARRIES OUT THE INSTRUCTIONS.** The rotating dial is split into 10 fields: 6 themes and 4 special fields.



## IF THE HAND POINTS TO A THEME:

1. Turn over the timer.
2. The chosen player puts together a row of EMOTIS behind the screen to represent the name or title of something within the theme. NB: each theme has a maximum number of EMOTIS.
3. Write the answer down on the writing board without any of the other players seeing this. If you like, you can give your team a **clue\*\***.
4. Remove the screen. The rest of the team must guess what it is, within the available time. Only one answer may be given.

**THE TEAM GUESSES CORRECTLY:** the EMOTIS used are removed from the game. The turn goes to the other team.

**THE TEAM GUESSES INCORRECTLY:** they take (without looking) as many EMOTIS from the bag as they have used during this turn, and add them to their pile. Then the opposing team may try for a **rebound\*** and give an answer. The turn goes to the other team.

## IF THE HAND POINTS TO A SPECIAL FIELD:

- OPEN THEME:** choose a THEME of your own.
- GIFTING:** give one of your EMOTIS to your opponent.
- REMOVING:** remove one of your EMOTIS from the game.
- SWAPPING:** swap two EMOTIS for two new EMOTIS from the bag.

In all these cases, the turn goes to the other team once the instructions have been carried out.

**\*Rebound:** if your opponents give the right answer, they can remove as many EMOTIS from their pile as your team used during your turn.

**\*\*Clue:** each THEME has a set of clues. You will find these on the inside of the screens. The player may give one of these clues. For example, under **LEISURE**, he or she can say that it relates to a film.

**THE WINNER**  
The first team to have no more EMOTIS wins the game.



## UITZONDERINGEN

- Dezelfde speler mag niet twee keer achter elkaar spelen.
- Een bepaalde combinatie van EMOTIS mag maar één keer per spel worden gebruikt.
- Je mag een EMOTI niet zomaar als opvulling gebruiken. Als een speler geen logische verklaring heeft voor de betekenis van een EMOTI in zijn rijtje, is zijn beurt over.

## EXCEPTIONS

- Un même joueur ne peut pas jouer deux fois de suite.
- On ne peut pas répéter une séquence d'EMOTIS déjà utilisée dans la même partie.
- On ne peut pas utiliser d'EMOTIS par défaut. Si un joueur ne peut pas donner une explication logique sur la manière dont il a utilisé un EMOTI dans sa séquence, cette action est annulée et le tour est perdu.

## THEMA'S

- 1. VRIJE TIJD:** maak een combinatie van EMOTIS over films, series, tv-programma's, boeken etc. Maximaal 4 EMOTIS.
- 2. PERSONEN:** maak een combinatie van EMOTIS over artiesten, beroemdheden, sporters etc. Maximaal 4 EMOTIS.
- 3. PLAATSEN:** maak een combinatie van EMOTIS over steden, landen, etc. Maximaal 3 EMOTIS.
- 4. ACTIES:** maak een combinatie van EMOTIS over acties, gevoelens, sporten etc. Maximaal 2 EMOTIS.
- 5. MERKEN:** maak een combinatie van EMOTIS over merken van eten en drinken, elektronica, etc. Maximaal 1 EMOTI.
- 6. VRIENDEN:** maak een combinatie van EMOTIS over vrienden, familie, collega's etc. Maximaal 2 EMOTIS.

## THÈMES

- 1. LOISIRS:** crée une séquence qui représente: des films, séries, programmes TV, livres.... Maximum 4 EMOTIS.
- 2. PERSONNAGES:** crée une séquence qui représente: des artistes, célébrités, sportifs.... Maximum 4 EMOTIS.
- 3. LIEUX:** crée une séquence qui représente: des lieux.... Maximum 3 EMOTIS.
- 4. ACTIONS:** crée une séquence qui représente: des actions, des sentiments, des sports.... Maximum 2 EMOTIS.
- 5. MARQUES:** crée une séquence qui représente: des marques. Maximum 1 EMOTI.
- 6. AMIS:** crée une séquence qui représente: des amis, de la famille, des collègues.... Maximum 2 EMOTIS.

## HINWEIS

- Ein Spieler darf nicht zwei Mal in Folge spielen.
- Eine bestimmte Kombination von EMOTIS darf pro Spiel nur ein einziges Mal genutzt werden.
- Ein EMOTI darf nicht einfach als „Platzhalter“ genutzt werden. Hat ein Spieler keine logische Erklärung für die Bedeutung eines EMOTIS in seiner Reihe, ist sein Spielzug vorbei.

## EXCEPTIONS

- The same player cannot go twice in a row.
- A certain combination of EMOTIS may only be used once each game.
- You cannot just use any EMOTI as a 'filler'. If a player doesn't have a logical explanation for the meaning of an EMOTI in his or her row, his or her turn is over.

## THEMEN



- 1. FREIZEIT:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Filmen, Serien, TV-Programmen, Büchern usw. Maximal 4 EMOTIS.
- 2. PERSONEN:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Künstlern, berühmten Personen, Sportlern usw. Maximal 4 EMOTIS.
- 3. ORTE:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Städten, Ländern usw. Maximal 3 EMOTIS.
- 4. AKTIONEN:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Aktionen, Gefühlen, Sportarten usw. Maximal 2 EMOTIS.
- 5. MARKEN:** Lege eine Kombination von EMOTIS zum Thema Marken im Bereich Essen und Trinken, Elektronik usw. Maximal 1 EMOTI.
- 6. FREUNDE:** Lege eine Kombination von EMOTIS zum Thema Freunde, Verwandte, Kollegen usw. Maximal 2 EMOTIS.

## THEMES

- 1. LEISURE:** make a combination of EMOTIS about films, TV programmes, books, etc. Maximum of four EMOTIS.
- 2. PEOPLE:** make a combination of EMOTIS about artists, celebrities, sports stars, etc. A maximum of four EMOTIS.
- 3. PLACES:** make a combination of EMOTIS about cities, countries, etc. A maximum of three EMOTIS.
- 4. ACTIONS:** make a combination of EMOTIS about actions, feelings, sports, etc. A maximum of two EMOTIS.
- 5. BRANDS:** choose an EMOTICON which represents a brand of electronics, food, drink, etc. A maximum of one EMOTI.
- 6. FRIENDS:** Make a combination of EMOTIS to represent friends, family, colleagues, etc. A maximum of two EMOTIS.



# emotify



## SPELREGELS · RÈGLES DU JEU · SPIELREGELN · RULES OF THE GAME

## VOORBEREIDING

1. Maak **2 teams** van 2 of meer spelers.
2. Leg de draaischijf en het zakje met EMOTIS in het midden van de tafel.
3. Elk team krijgt een schrijfbord, een stift en een scherm. Neem zonder te kijken **10 EMOTI-fiches** uit het zakje en leg ze achter je scherm. Het team met de jongste speler begint.

## PRÉPARATION

1. Faire **2 équipes** de 2 joueurs ou plus.
2. Mettre au centre de la table la roulette et le sac avec les **fiches EMOTI**.
3. Chaque équipe place devant elle **une ardoise, un feutre et un cache**. Ensuite **choisir au hasard, 10 fiches EMOTI** et les laisser derrière le cache. L'équipe avec le joueur le plus jeune commence.

## INHOUD

- 2 schermen
- 350 tweezijdige EMOTI-fiches
- 1 draaischijf
- 1 zandloper van 120 seconden
- 1 zakje
- 2 schrijfborden
- 2 uitwisbare stiften

## CONTENU

- 2 Caches
- 350 Fiches réversibles "EMOTI"
- 1 Roulette
- 1 Sablier de 120 secondes
- 1 Sac en tissu
- 2 Ardoises
- 2 Feutres effaçables

## VORBEREITUNG

1. Die Spieler bilden **zwei Teams** mit 2 oder mehr Spielern.
2. Die Drehscheibe und der Beutel mit EMOTIS werden in die Tischmitte gelegt.
3. Jedes Team bekommt **eine Schreiftafel, einen Stift und einen Sichtschutzaufsteller**. Ein Spieler aus jedem Team nimmt, **ohne hinzuschauen, 10 EMOTI-Plättchen** aus dem Beutel und legt sie hinter seinen Sichtschutzaufsteller. Das Team mit dem jüngsten Spieler fängt an.

## PRÉPARATIONS

1. Form **two teams** of two or more players.
2. Place the rotating dial and bag of EMOTIS in the middle of the table.
3. Each team is given **a writing board, a felt-tip pen and a screen**. **Without looking, take 10 EMOTIS chips** from the bag and place them behind your screen. The team with the youngest player starts.

## INHALT

- 2 Sichtschutzaufsteller
- 350 zweiseitig bedruckte EMOTI-Plättchen
- 1 Drehscheibe
- 1 Sanduhr für 120 Sekunden
- 1 Beutel
- 2 Schreiftafeln
- 2 Stifte (abwaschbare Tinte)

## CONTENTS

- 2 screens
- 350 double-sided EMOTI chips
- 1 rotating dial
- 1 120-second timer
- 1 bag
- 2 writing boards
- 2 erasable felt-tip pens



© 2016 Jumbodiset Group  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam  
The Netherlands

info@diset.com [jumbo.eu](http://jumbo.eu)