

## INHOUD

- 1 Spelbord
- 2 Dobbelstenen (1 met kleuren en 1 met cijfers)
- 300 Kaarten (86 Wat ben ik?; 86 Waar ben ik?; 86 Wie ben ik?; 42 Breinbrekers)
- 6 Speelfiguren met voetje.

## DOEL VAN HET SPEL

Wees de grootste wijsneus en bereik als eerste de finish.

## VOORBEREIDING

1. Iedere speler kiest een genummerd speelfiguurtje, plaatst dit in een gekleurd voetje en zet z'n figuur op START.
2. Er zijn 4 categorieën: **Wat ben ik?**, **Waar ben ik?**, **Wie ben ik?** en **Breinbrekers**. Leg elke stapel kaarten op z'n juiste plek op het bord.
3. Op de **breinbreker**-kaarten staan twee vragen. Als alle bovenste vragen gelezen zijn, speel dan verder met de onderste vragen.

## HET SPEL

1. De oudste speler is speler 1 en mag als eerste een vraag lezen. Hij rolt de gekleurde dobbelsteen. Blauw is **Wat ben ik?**, groen is **Waar ben ik?** en oranje is **Wie ben ik?**
2. Eens de categorie bepaald is, neemt speler 1 de juiste kaart en leest hij de eerste hint. Alle spelers mogen op eender welk moment hun antwoord roepen, ze moeten zelfs niet wachten tot de hint volledig gelezen is. Maar... ze mogen slechts één keer raden. Spelers die een fout antwoord roepen, doen niet meer mee voor die kaart.
3. Speler 1 leest alle hints één voor één voor, tot één van de andere spelers het juiste antwoord geeft. Die speler rolt de genummerde dobbelsteen en zet z'n figuur het geworpen aantal vakjes vooruit.

4. Als geen van de spelers de vraag juist kan beantwoorden nadat de laatste hint werd gelezen, wint speler 1 de ronde. Hij rolt de genummerde dobbelsteen en zet z'n figuur het geworpen aantal vakjes vooruit.

5. Het spel gaat verder met de klok mee: de speler links van speler 1 wordt de nieuwe lezer.

6. Opgelet bij volgende vakken op het spelbord:

- **DOMOOR:** Dit is een strafvak. Als een speler na een worp met de genummerde dobbelsteen op dit vak terecht komt, mag deze speler tijdens de volgende ronde niet antwoorden. Met andere woorden, deze speler moet een beurt overslaan. Als het zijn beurt zou zijn om de vraag te lezen, gaat het spel verder naar de volgende speler.

*Als iemand op het **DOMOOR**-vakje komt tijdens een spel met twee spelers, mag de andere speler de genummerde dobbelsteen gooien en gaat het spel weer verder.*

- **BREINBREKER:** Dit is een bonusvak. Als een speler na een worp met de genummerde dobbelsteen op dit vak terecht komt, neemt de lezer een bonusvraag van de **BREINBREKER**-stapel en leest deze voor. Enkel de speler op het **BREINBREKER**-vakje mag antwoorden. Als hij correct antwoordt, mag hij nog een keer met de genummerde dobbelsteen gooien. Als hij fout antwoordt, gaat het spel gewoon verder.

*Opgelet: bij de **BREINBREKER**-vragen mag de lezer NIET met de genummerde dobbelsteen gooien bij een fout antwoord.*

- **STRUIKELBLOK:** Wie op dit vakje komt, moet 3 plaatsen terug.

7. Gelijkspel: Als er discussie is over wie als eerste het juiste antwoord riep, moet de lezer beslissen wie vooruit mag op het bord. Als de lezer echter aangeeft dat de spelers exact tegelijk hebben geantwoord, krijgen de spelers een nieuwe vraag. De lezer neemt een kaart van de **BREINBREKERS**, waarop enkel de spelers in gelijkstand mogen antwoorden. De eerste speler die de vraag juist beantwoordt, wint de ronde en mag met de genummerde dobbelsteen gooien. Als geen van de spelers juist kan antwoorden, wint de lezer en mag hij de genummerde dobbelsteen gooien.

## DE WINNAAR

Wie als eerste de finish bereikt, is de grootste wijsneus en wint het spel!