

Wie. Wat?



© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL-8051 KR Hattem.

© COPYRIGHT, PATENT, TRADE MARK, DESIGN GOLIATH, HATTEM,

HOLLAND NL-8051KR, PATENT: NLDP 1031648

Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden.

Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden.

Informatie bewaren voor referentie.

Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China

Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel

maar bel ons rechtstreeks!

Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030

www.goliathgames.com



Wie Waar?

Voor 2 spelers of 2 teams.
Vanaf 6 jaar.

INHOUD

- 2 speelborden
- 2 sets van 2 speelbladen met vier verschillende thema's - elk bestaande uit 24 plaatjes. De thema's zijn transport, wereldkinderen, vlaggen en dieren.
- handleiding

DOEL VAN HET SPEL

Probeer door het stellen van vragen zo snel mogelijk uit te vinden welk plaatje je tegenstander heeft gekozen.

RONDEWINNAAR

De eerste speler die het plaatje van de tegenstander raadt, wint de ronde en scoort één punt.

WINNAAR

De uiteindelijke winnaar is de speler met de meeste punten na afloop van het afgesproken aantal speelronden. Spreek van tevoren af hoeveel ronden je gaat spelen.

VOORBEREIDING

Iedere speler (of elk team) krijgt een speelbord en legt dit voor zich op tafel. Kies samen met je tegenstander het thema dat je gaat spelen (vervoer, wereldkinderen, vlaggen of dieren). Vervolgens

pak je elk het speelblad met dit thema en je schuift het in de gleuf aan de bovenkant van het speelbord. Zet alle raampjes van het "huis" open.

Let op: alle plaatjes staan in het klein nog een keer onder de luifel onderaan je speelbord. Klap de luifel omhoog zodat je tegenstander de twee onderste rijen met plaatjes niet kan zien. Kies één plaatje onder de luifel en markeer dit met het schuifpijlje.

Dit is het plaatje dat je tegenstander moet raden. Het pijltje kan heen en weer schuiven en omhoog of omlaag wijzen.

SPELVERLOOP

De jongste speler mag beginnen. De spelers stellen om de beurt een vraag aan elkaar.

De vragen moeten altijd met ja of nee beantwoord kunnen worden. Je mag dus wel vragen: zit er blauw in de vlag? Maar je mag niet vragen: welke kleur heeft de vlag?

Door slimme vragen te stellen, kun je bepaalde plaatjes uitschakelen (en hun raampje sluiten) totdat je denkt te weten welk plaatje jouw tegenstander heeft gekozen.

Vraagvoorbeeld met 'Transport':

Jij bent aan de beurt en vraagt:

"Kan het vliegen?"

Als het antwoord 'ja' is, doe je alle raampjes dicht van de voertuigen die **NIE**t kunnen vliegen.

Als het antwoord 'nee' is, doe je alle raampjes dicht van de voertuigen die **WEL** kunnen vliegen.

Dan is de andere speler aan de beurt en zo gaat het verder tot je denkt te weten welk plaatje je tegenstander heeft gekozen. Als je aan de beurt bent, zeg je welk plaatje het volgens jou is. Goed geraden?

#70414-10-0707

Dan win je de ronde en je scoort één punt.

Als je fout raadt, is je beurt voorbij en is de andere speler weer aan de beurt.

Met de pijl aan de zijkant van je speelbord houd je bij hoeveel punten je hebt. Als het plaatje is geraden, is de ronde afgelopen. Je kunt een nieuwe ronde starten met hetzelfde of een ander thema.

EXTRA UITDAGING VOOR

OUDERE KINDEREN:

Speel het spel eerst op de normale manier met 1 plaatje, voordat je aan deze extra uitdaging begint. Vraag een volwassene je te helpen wanneer je de extra uitdaging wilt spelen.

Spelverloop: Kies twee plaatjes voor je tegenstander om te raden. Gebruik de twee pijltjes onderaan het speelbord om ze te markeren.

Het juist stellen van de vragen wordt nu belangrijker. Wanneer je bijvoorbeeld 'Dieren' speelt, kun je vragen, "kan het dier vliegen?"

Als het antwoord "Ja" is, betekent dit dat beide dieren kunnen vliegen en kan je dus alle raampjes dicht doen van dieren die niet kunnen vliegen.

Als het antwoord "Nee" is, betekent dit dat je alle raampjes dicht kan doen van dieren die wel kunnen vliegen.

Is het antwoord "Ja én nee", betekent dit dat één van de dieren kan vliegen en de andere niet.

"Ja én nee" antwoorden kan je met elkaar combineren om toch bepaalde dieren uit te sluiten.

Hieronder volgt een voorbeeld:

Vraag "Kan het vliegen?" **Antwoord** "Ja én nee"

"Heeft het vier poten?" "Ja én nee"

"Heeft het horens?" "Ja én nee"

Als je goed naar de plaatjes kijkt, zie je dat er geen dieren bestaan met vleugels en vier poten. Je ziet ook dat er geen dieren zijn met horens en vleugels. Dit betekent dus dat het ene dier kan vliegen en het andere dier vier poten heeft en horens. Dus alle raampjes van dieren die niet kunnen vliegen, of die geen horens en vier poten hebben, kunnen worden dichtgeklapt.

Let op: als je gaat raden, moet je in één beurt allebei de plaatjes raden. Raad je één of beide plaatjes fout, dan is je beurt voorbij en mag je tegenstander weer vragen of raden.

TIPS VOOR DE

TWEE PLAATJES VARIANT:

Gebruik een pen en papier om je vragen en antwoorden op te schrijven, zo vergeet je geen antwoorden.



#70414

Goliath