

INHOUD VAN DE DOOS

1 Speelbord
6 vraagteken-pionnen
1 kaarthouder
20 penningen
1 aanwijspenning
396 kaarten

DOEL VAN HET SPEL

Het gaat erom beroemde mensen, plaatsen, zaken en jaren vast te stellen, met gebruik van zo min mogelijk aanwijzingen. Een juist antwoord stelt u in staat vooruit te gaan op het speelbord.

De eerste speler die de finish bereikt of overschrijdt, is winnaar.

IEMAND

Iemand kan nog in leven zijn of is al dood. Iemand kan vrouwelijk of mannelijk zijn en bestaand of bedacht. Onder deze categorie vallen ook groepen mensen, zoals de Beatles en gepersonifieerde dieren zoals Donald Duck.

ERGENS

Deze categorie omvat geografische plaatsen, steden en scheppingen van de natuur zoals oceanen, rivieren of planeten.

IETS

Deze categorie omvat voorwerpen, abstracte ideeën, dieren, gebeurtenissen, enzovoort.

OOIT

Deze categorie omvat jaren, waarin bijzondere gebeurtenissen plaatsvonden.

VOORBEREIDINGEN

1. Vouw het speelbord open en zet de kaarthouder midden op het bord.
2. Schud de kaarten, verdeel die over 2 stapels en leg ze met de tekst naar beneden in de 2 buitenste vakjes van de kaarthouder.
3. Leg de 20 rode penningen in het bakje in het midden van de kaarthouder. Laat de aanwijspenning naast de kaarthouder liggen.
4. Laat elke speler een gekleurde pion kiezen en zet die op START.
5. Spreek af wie er begint met spelen.

HET SPEL

1. Ieder is op zijn beurt de LEZER. U neemt dan de bovenste kaart van één van de twee stapels en u maakt uzelf aan de andere spelers kenbaar als een iemand, iets, ergens of ooit. U legt de aanwijspenning vervolgens op het daarbij behorende vakje op het speelbord.
2. De speler aan uw linkerhand kiest een nummer tussen 1 en 20. Hij of zij neemt een penning uit het bakje en legt die op het overeenkomstige nummer op het speelbord.
3. Als LEZER leest u vervolgens de aanwijzing, die met dat nummer correspondeert, hardop voor.
4. De vragende speler probeert te raden wie of wat u bent. Als het antwoord fout is, is de volgende speler aan de beurt. U speelt verder met de wijzers van de klok mee. Heeft hij of zij juist geraden, dan legt u de kaart terug onderop de stapel en wordt de speler aan uw rechterhand de LEZER.
5. Het juiste antwoord staat aan de onderzijde van de kaart.

PUNTEN

Elke kaart heeft een waarde van 20 punten. Deze punten worden verdeeld tussen de LEZER en de RADER en dat is de speler die raadt wie de LEZER verpersoonlijkt. De LEZER krijgt 1 punt voor elke gegeven aanwijzing. De RADER krijgt 1 punt voor elke penning die in het bakje achterblijft.

VOORBEELD 1: Als het onderwerp na 3 aanwijzingen geraden wordt, gaat de RADER 17 plaatsen op het speelbord vooruit. De LEZER 3 plaatsen.

VOORBEELD 2: Als het onderwerp na 12 aanwijzingen geraden wordt, gaat de RADER 8 plaatsen op het speelbord vooruit. De LEZER gaat dan 12 plaatsen vooruit.

BELANGRIJKE PUNTEN

1. U mag alleen maar raden als u aan de beurt bent. Zelfs als u denkt dat u het antwoord weet, terwijl een andere speler aan de beurt is, mag u niet raden.
2. Op de kaartjes komt u "opdrachten" tegen. Wanneer een aanwijzing bestaat uit een "opdracht", dient u daaraan gevolg te geven. Als bij de "opdracht" staat: "Vraag 2 aanwijzingen", moet u dit binnen uw beurt doen, waarbij u 2 nummers naar keuze kiest. Komt u dan opnieuw bij een "opdracht" uit, dan moet u daaraan gehoorzamen, of het u nu vooruit of achteruit zet. Als u gevraagd wordt de pion van plaats te verwisselen met de pion van de laatste speler en dat bent u zelf, of wanneer u uw pion van plaats moet verwisselen met de pion van de eerste speler en u bent zelf de eerste, dan blijft uw pion staan. Als u nog in het START-vakje staat en het bevel krijgt 2 plaatsen terug te gaan, dan blijft uw pion ook staan.

BONUSVAKJES

Als u op een bonusvakje komt, heeft u het recht een kaartje geheel alleen voor u opgelezen te krijgen. De LEZER kiest dan een willekeurige kaart uit één van de stapels. U kiest één voor één maximaal 5 nummers, die de LEZER direct na uw keuze onthult. Gedurende een bonusbeurt mag u maar één keer raden. U dient te gehoorzamen aan alle "opdrachten" die u gekozen hebt. Uw voortgang op het bord wordt bepaald door het goede antwoord binnen de vijf aanwijzingen:

Juist geraden na 1 aanwijzing, ga 10 vakjes vooruit.

Juist geraden na 2 aanwijzingen, ga 8 vakjes vooruit.

Juist geraden na 3 aanwijzingen, ga 6 vakjes vooruit.

Juist geraden na 4 aanwijzingen, ga 4 vakjes vooruit.

Juist geraden na 5 aanwijzingen, ga 2 vakjes vooruit.

Aangezien de LEZER niet op een bonusvakje staat, krijgt hij of zij in dit geval geen punten en blijft op zijn of haar plaats staan.

DE WINNAAR VAN HET SPEL

U wint het spel als u de eerste speler bent die de FINISH bereikt. U hoeft niet precies op het FINISH-vakje terecht te komen, u mag dat ook overschrijden.