



INHOUD

- spelregels
- spelbord
- 110 icoonkaarten
- 4 scorekaarten
- (1 per speler)



INTRODUCTIE

Guess What! is een spel voor creatieve, snelle denkers. Je bedenkt aanwijzingen waarmee de medespelers je kaarten moeten raden.

SPELDOEL

Om de beurt kiest een speler (voor zich zelf) 3 van de 9 kaarten van het spelbord. Hij verzint dan een aanwijzing die voor alle drie de kaarten geldt. Elk goede antwoord levert een punt op. Wie de meeste punten verzamelt, wint.

VOORBEREIDING

Leg het spelbord midden op tafel.

Schudt de kaarten en leg ze gedekt op een stapel op tafel.

Alle spelers krijgen een scorekaart om hun punten bij te houden (onderaan) en hun gokjes (bovenaan). De spelers beginnen zonder punten.

De jongste speler begint. Daarna de speler links van hem.

SPELVERLOOP

Als hij aan de beurt is, legt een speler 9 kaarten willekeurig op het spelbord met de afbeelding zichtbaar.

Daarna heeft de speler 1 minuut om een aanwijzing te bedenken, die verwijst naar 3 kaarten; één van elke kolom A, B en C.

Nadat hij zijn aanwijzing heeft bedacht, geeft de speler op zijn scorekaart aan welke kaart in welke kolom hij heeft gekozen; en legt de scorekaart verdekt voor zich. Dan geeft hij luid en duidelijk zijn aanwijzing, zodat iedereen hem goed kan horen.



Bijvoorbeeld: "reizen".

REIZEN!

Aanwijzingen kunnen heel verschillend zijn: een uitdrukking, een eigennaam, buitenlands woord, filmtitel, stripfiguur, liedje, Tv-serie ... alles kan! Maar pas op; als ALLE medespelers het er over eens zijn dat de aanwijzing te literair of te beschrijvend of te gemakkelijk is, moet je snel wat anders bedenken!

Als de speler die aan de beurt is, niet binnen 1 minuut een aanwijzing kan bedenken, mag hij 3 kaarten naar keuze vervangen, maar krijgt hij daarna slechts een halve minuut om een aanwijzing te bedenken.

De medespelers proberen te bedenken welke 3 kaarten op het spelbord bij de aanwijzing passen. Als ze het denken te weten geven ze dat boven in hun scorekaart aan en leggen de kaart verdekt op tafel.

Als de medespelers allemaal klaar zijn, draaien ze hun scorekaart om en vergelijken hun antwoord met dat van de speler die aan de beurt was. Daarna worden punten als volgt gegeven:

- Een antwoord is goed, als alle 3 de icoonkaarten goed zijn geraden.
 - Een speler met het goede antwoord krijgt 1 punt.
 - De speler die aan de beurt is krijgt 1 punt voor elke medespeler die het goed heeft.
 - Onjuiste (of onvolledige) antwoorden leveren geen punten op.
- Alle spelers werken hun score bij en vertellen dat aan elkaar. Scores mogen niet geheim gehouden worden.

De 9 icoonkaarten worden van het spelbord gehaald en een nieuwe ronde begint.

Opmerkingen:

- Als een speler nog steeds geen aanwijzing kan bedenken (na 3 kaarten te hebben vervangen) krijgt de speler links van hem de beurt. Die heeft dan - zonder nieuwe kaarten te nemen - 30 seconden om een aanwijzing te bedenken.
- Als er onvoldoende icoonkaarten in de stapel zijn, schud je de afgelegde kaarten tot een nieuwe stapel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt als er na een beurt tenminste één speler 12 punten heeft. Wie de meeste punten heeft wint. Bij gelijkspel moeten de twee met de hoogste score doorspelen – met een derde speler als diegene die de beurt heeft – tot er eentje wint.

VARIANTEN

Guess What! Is een spel met eindeloze mogelijkheden! Hieronder geven we een paar varianten, maar je kunt ook heel goed zelf spelregels bedenken!

GAME SHOW:

Één speler is de showmaster. Hij hoeft geen scorekaart te hebben want hij krijgt geen punten. Hij bedenkt ALLE aanwijzingen gedurende het spel. In elke ronde krijgt de speler die het eerste de juiste 3 icoonkaartjes raadt 1 punt. De speler die als eerste 10 punten haalt, wint.

SAMEN tegen de tijd (ook voor 2 spelers):

Bij deze variant werken de spelers samen in een race tegen de tijd. Ze hebben 5 minuten om zo veel mogelijk aanwijzingen te bedenken en te raden.

Leg om te beginnen 9 icoonkaarten op het spelbord. Meteen proberen de spelers allemaal een aanwijzing voor 3 kaarten te vinden. Dat moet dus uit de kolommen A, B en C.

De eerste speler die een aanwijzing bedenkt, roept: "Guess What!" en is daarmee aan de beurt. Hij geeft zijn aanwijzing en de medespelers moeten het eens worden over het goede antwoord, dus voor een groep van 3 kaarten.

Als het antwoord goed is, halen ze één van die drie kaarten van het spelbord af en scoren ze elk 1 punt. De overige 8 kaarten worden opzij gelegd en de volgende ronde begint met 9 nieuwe icoonkaarten.

Als het antwoord fout is, krijgen ze geen punten. Degene die aan de beurt is, vervangt een kolom (A, B of C) van 3 kaarten door nieuwe en er begint een nieuwe ronde.

Na 5 minuten stopt het spel en tellen de spelers hun punten. Je probeert het beter te doen dan de vorige keer of de hoogste score van een ander team te overtreffen.

SOLO variant:

Dezelfde regels als bij de vorige (samenwerking) variant, maar de speler probeert zoveel mogelijk aanwijzingen te vinden in 5 minuten; en hoeft ze uiteraard niet meer te raden.

GEVORDERDEN:

Bij deze variant gelden de oorspronkelijke spelregels, maar het verschil is dat de speler die aan de beurt is GEEN punten krijgt

als ALLE medespelers het juiste antwoord raden.

EXPERTS:

Bij deze variant krijgt niemand de eerste beurt, maar proberen alle medespelers tegelijkertijd aan aanwijzing te bedenken voor 3 kaarten op het spelbord (een uit elke kolom A, B en C). De eerste speler die een aanwijzing bedenkt roept "Guess What!" en krijgt de beurt. Hij geeft dan zijn aanwijzing. Nadat de spelers hun antwoord hebben aangegeven op hun scorekaart, leggen ze die op z'n kop op elkaar op tafel, dus de eerste onderop. Daarna worden om beurten de oplossingen vergeleken en krijgt de eerste die de correcte oplossing had de meeste punten. Dus hoe sneller je denkt, des te groter je kans op punten!

De laatste speler met het juiste antwoord (alle 3 kaarten goed) krijgt 1 punt, de voorlaatste 2 punten en zo verder. De speler die de beurt had krijgt een punt voor elk goede antwoord. Als de aanwijzing uit maar één woord bestond krijgen de spelers die het goed hadden - en ook de bedenker - 1 extra punt.

HIERONDER VOLGEN WAT MOGELIJKE AANWIJZINGEN:





MATÉRIEL DE JEU

- 1 règle du jeu
- 110 cartes Icônes
- 1 plateau de jeu
- 4 cartons de marquage (1 par joueur)



INTRODUCTION

Guess What ?! est un jeu de rapidité et de déduction dans lequel vous allez devoir utiliser 1 mot, une expression ou un titre de film, de chanson, de série TV... pour faire deviner 3 icônes aux autres joueurs. Soyez clairs...

BUT DU JEU

A votre tour de jeu, vous devez faire deviner 3 icônes sur les 9. Ces 3 icônes devront représenter un mot, une expression, un titre de film, de chanson, de série TV, ou encore une personne. Plus il y aura de joueurs qui devineront ces 3 icônes, plus vous marquerez de points. Les joueurs ayant deviné marqueront également des points. Le premier joueur à atteindre 12 points l'emporte.

PRÉPARATION



Placez le plateau de jeu au centre de la table, puis, mélangez les cartes icônes pour constituer une pioche face cachée que vous placez à coté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend un carton de marquage et place son compteur point sur le "0".

Le joueur le plus jeune devient le joueur actif et commence le jeu, qui se déroule ensuite dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

Le joueur actif va placer 9 cartes icônes face visible sur les emplacements du plateau de jeu.

Le joueur actif a alors 1 minute pour trouver un mot, une expression ou un titre de film, de chanson, de série TV ou le nom d'une personne qui permettra aux autres joueurs d'identifier une icône dans chacune des 3 colonnes ("A", "B" et "C").

Quand il a trouvé le mot, il utilise son carton de marquage à



l'abri des regards pour mémoriser les icônes qu'il a utilisées sur chaque colonne du tableau. Il place son carton de marquage face cachée devant lui. Puis il donne l'indice à haute voix. Par exemple "Voyager".

VOYAGER !



NOTES :

Tout mot peut être utilisé comme indice (même des noms propres ou des mots étrangers). Le mot indice peut être aussi bien un titre de film ou de chanson, de série TV, un nom de personnage, une expression... tant qu'il n'évoque pas directement l'une des 9 images.

Si le mot indice est considéré comme trop simple par TOUS les autres joueurs, le joueur actif doit alors en trouver un autre. Si le joueur ne trouve pas de mot indice il peut défausser 3 images de son choix du plateau pour les remplacer par 3 autres images qu'il pioche mais il n'a alors plus que 30 secondes pour proposer un autre mot indice.

Les autres joueurs vont ensuite simultanément chercher la combinaison des 3 icônes (une sur chaque colonne) qui leur semble le mieux correspondre à l'indice donné par le joueur actif.

Lorsque les joueurs pensent avoir trouvé, ils utilisent secrètement leurs cartons de marquage pour indiquer la combinaison à laquelle ils pensent. Quand c'est fait, ils posent leur cartons de marquage devant eux face cachée.

Lorsque tous les joueurs ont composé une combinaison sur leur cartons de marquage, ils la révèlent. On compare alors les réponses de tous les joueurs avec la réponse du joueur actif et les joueurs marquent les points comme suit :

On considère qu'une réponse est bonne si un joueur a découvert les 3 icônes.

Chaque joueur ayant donné la bonne réponse marque 1 point. Le joueur actif marque 1 point pour chaque joueur ayant donné la bonne réponse.

Les combinaisons incorrectes ne donnent aucun point.

Les joueurs ajustent leur score sur leurs cartons de marquage et le disent à haute voix aux autres joueurs (les scores des joueurs ne sont pas confidentiels).

Puis on défausse les 9 cartes du tableau et le joueur suivant devient le joueur actif. Une nouvelle manche débute.

NOTES :

Si le joueur actif n'a pas trouvé de mot à faire deviner dans le temps qui lui était imparti, il passe son tour et le joueur suivant a 30 secondes pour trouver un mot avec les mêmes cartes icônes.

Si la pioche de cartes icônes venait à être vide, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'à la fin d'une manche au moins un joueur a atteint 12 points. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, une nouvelle partie devrait les départager.

VARIANTES

Guess What ! est un jeu aux possibilités infinies. Nous vous donnons quelques variantes mais vous pourrez créer les vôtres !

Jeu GAME MASTER:

Un joueur est le "maître de jeu". Il ne joue pas, mais il va faire deviner des mots aux autres joueurs de la même façon que dans le jeu classique. Le premier joueur qui trouve marque 1 point. Le premier joueur à 10 points l'emporte.

Jeu CHRONO (à partir de 2 joueurs) :

Les joueurs jouent tous ensemble contre le temps. Dans ce mode de jeu, les joueurs ont 3 minutes pour trouver ensemble des énigmes et les résoudre.

Un joueur est en charge de remplir le plateau. Une fois le plateau rempli, tous les joueurs cherchent en même temps une énigme. Le premier à en avoir une dit "J'ai !". Il devient le joueur actif et donne l'indice aux autres joueurs. Les autres joueurs cherchent les 3 icônes qui représentent cet indice et font UNE proposition commune au joueur actif.

Si la réponse est bonne, ils prennent une carte du plateau qui représentera 1 point en fin de partie et les 8 autres cartes icônes sont défaussées. 9 icônes sont à nouveau placées sur le plateau et un nouveau tour de jeu commence.

Si la réponse est mauvaise, le joueur actif remplace une des lignes du plateau par 3 nouvelles cartes icônes et tous les joueurs recherchent en même temps une nouvelle énigme.

Au bout de 3 minutes, le jeu s'arrête et les joueurs comptent les points. L'objectif étant de faire mieux que la fois d'avant.

Jeu SOLO :

Sur le même principe que la variante CHRONO, le joueur ne va bien entendu pas essayer de deviner les énigmes, mais simplement en trouver un maximum en 5 minutes.

Jeu CONNAISSEURS :

Le jeu est le même que le jeu normal, à une différence près : si tous les joueurs ont trouvé la bonne réponse, le joueur actif ne marque aucun point.

Jeu EXPERTS :

Il n'y a pas de joueur actif. Tous les joueurs cherchent en même temps. Le premier à dire "J'ai !" devient le joueur actif et doit faire deviner les icônes aux autres joueurs. Quand les joueurs ont fait la combinaison sur leurs cartons de marquage, ils le placent au centre de la table en une pile (le premier ayant trouvé en dessous, et ainsi de suite). Ensuite, les joueurs marquent des points en cas de bonne réponse comme suit : Le dernier à avoir répondu marque 1 point. L'avant dernier 2 points, etc... Le joueur actif marque toujours 1 point par bonne réponse.

VOICI QUELQUES EXEMPLES DE COMBINAISONS :

