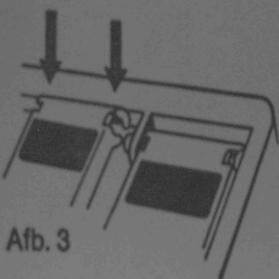
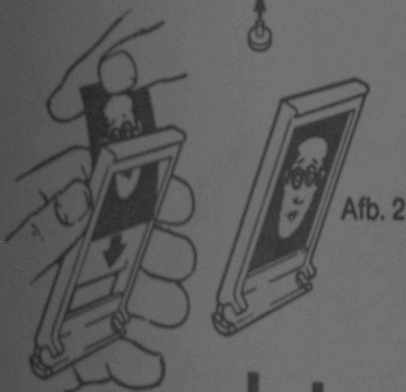
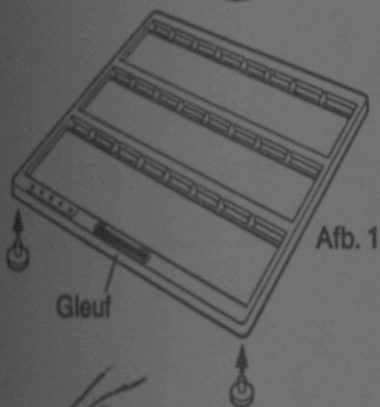


WIE IS HET



2 spelers

Inhoud

48 lijstjes

2 speelborden in rood en blauw

1 vel met 24 rode en 24 blauwe kaartjes

1 stapel gele speelkaarten

8 rubber beschermvoetjes

14 scorestiften

Doel van het spel

Probeer uit te vinden wie je tegenstander heeft gekozen, vóórdat hij raadt wie er op jouw kaartje staat.

In elkaar zetten

Bevestig de beschermvoetjes in de 4 hoeken onder de 2 speelborden.

Maak de lijstjes en de 48 kaartjes voorzichtig los. Schuif elk kaartje in een lijstje.

In afb. 2 is aangegeven hoe je het kaartje in het lijstje moet doen. Steek de onderkant van de kaart bovenin de gleuf van het lijstje en schuif het naar beneden in de onderste rand van het lijstje.

LET OP: Als alle kaartjes in een lijstje zitten, moet je één stapeltje maken met lijstjes, waarin de rode kaartjes zitten en één stapeltje met lijstjes met blauwe kaartjes.

De speelborden

Zet de speelborden voor je op tafel en druk op willekeurige plaatsen de lijstjes met de blauwe kaartjes één voor één op het blauwe bord en de lijstjes met rode kaartjes (ook op willekeurige plaatsen) op het rode bord (zie afb. 3). Controleer of de lijstjes goed „om hun as” draaien.

Door het speelbord aan de voorkant op te tillen, vallen de lijstjes achterover in verticale stand, zodat je alle gezichten kunt zien. Dit is de beginpositie voor het spel.

Enkele aanwijzingen voor je begint te spelen

Het is erg belangrijk, dat je in de gaten hebt, dat er soms maar kleine verschillen zijn bij de gezichten op de kaartjes.

Bijvoorbeeld:

Grote en kleine **neuzen**. Met of zonder **hoed**. Al dan niet **brildragend**. Let ook op de **verschillende kleuren haar**, of de plaats waar men de scheiding heeft, of dat men kaal is. Er zijn diverse soorten **baarden**, **sikjes** of **snorren**.

Bij alle kenmerken is het belangrijk om goed op de kleur ervan te letten. Als je dit spel begint te spelen, merk je dat je al gauw kleine details over het hoofd kunt zien.

Let dus goed op!

N.B.

Zowel op de rode als op de blauwe kaartjes (die in de lijstjes worden gestopt) en de gele kaartjes, vind je dezelfde serie gezichten.

Spelregels

Schud de gele kaarten. Elke speler neemt een kaart en zet die in de gleuf vooraan op zijn speelbord, zodat de andere speler niet kan zien wat er op staat.

Maak uit wie er begint.

Een speler kan per beurt steeds één vraag stellen om te proberen de identiteit van de figuur op de kaart van zijn tegenstander te raden. De vraag moet zodanig worden gesteld, dat er alleen maar „ja” of „nee” geantwoord kan worden.

Voorbeeld:

Je vraagt aan je tegenstander: „Heeft jouw figuur blauwe ogen?” Als hij „nee” zegt, weet je dat alle mensen met blauwe ogen afvallen. Klap dan de lijstjes met kaarten van mensen met blauwe ogen neer.

De spelers stellen om beurten een vraag aan elkaar.

Let bij het stellen van vragen op het volgende:

1. Bij de eerste beurt mag een speler niet vragen of er op de kaart van de tegenstander een man of een vrouw staat. Bij volgende beurten mag dat wel worden gevraagd.
2. Als je precies denkt te weten wie er op de kaart van de tegenstander staat, mag je dat zeggen. Dit raden telt voor één beurt en je mag dus niet raden direct nadat je een vraag hebt gesteld. Wacht dan dus tot de volgende beurt. Maar pas op! Als je verkeerd raadt, heb je verloren!
3. Het spel gaat door totdat een speler geraden heeft wie er op de kaart van de tegenstander staat en hij is dan de winnaar.
4. Leg de gele kaarten aan het eind van een spel terug op de stapel en schud de kaarten weer voor het gebruik.

NIET VERGETEN:

Onthoud de vragen, die je al hebt gesteld, want het is zinloos twee keer hetzelfde te vragen.

Houd steeds de verschillen van de kaartjes op je speelbord in de gaten. Door een slimme vraag kunnen vaak meerdere kaartjes uitgeschakeld worden.

Vraag, ter voorkoming van verwarring: „Heeft jouw figuur . . . ?”, in plaats van: „Heeft hij . . . ?” of „heeft zij . . . ?”, tot je zeker weet of er op de te raden kaart een man of vrouw staat.

Winnaar

Zet steeds een stift in het gaatje op het speelbord als je een spel hebt gewonnen. Wie na vijf spelletjes de meeste stiften heeft is KAMPIOEN!

Spelvariatie voor meer ervaren spelers

Meer ervaren spelers kunnen twee of zelfs drie gele kaartjes in de gleuf zetten, in plaats van één. Dan moeten er dus twee of drie kaartjes tegelijk geraden worden door de tegenstander.

Kijk heel goed uit vóórdat je een kaart op je speelbord neerklapt. Onthoud ook de vragen, die je hebt gesteld en de antwoorden, die je er op kreeg.

Voorbeeld:

Je vraagt: „Heeft één van de twee figuren blond haar?”. Het antwoord is: „ja”. Dit betekent, dat je nog geen kaart op je speelbord kunt neerklappen, omdat je de kleur haar van de andere figuur nog niet weet.