

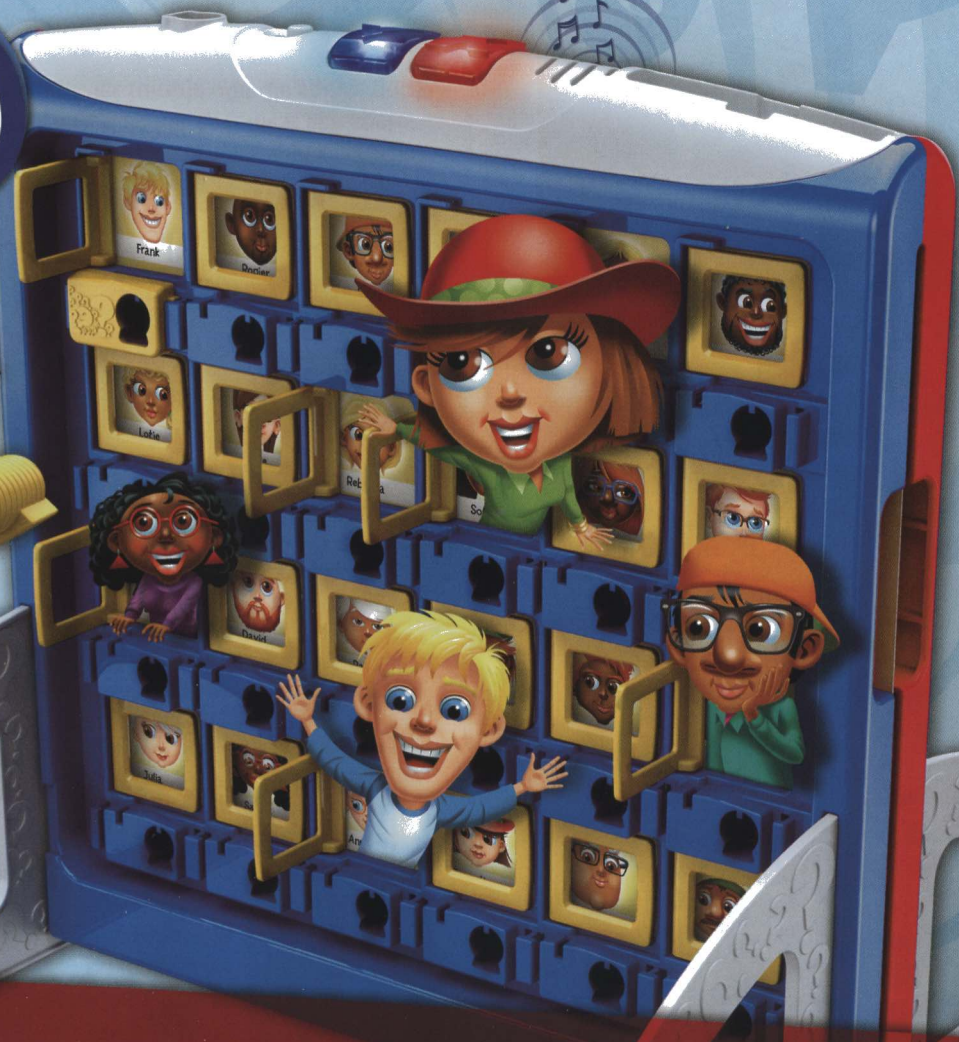
ELEKTRONISCH

LEEFTIJD

6+



# Wie is het? extra



## INHOUD

spel met sleutel • 6 kaarten met figuren  
• 2 sloten • 2 standers

## DE BEDOELING

Gebruik de sleutel en raad als eerste  
de figuur van de andere speler!

## IN ELKAAR ZETTEN

Plaats de batterijen (zie achterkant).



## VOORBEREIDING

1. Schuif de standers van het spel.
2. Schuif deze standers op de zijkanten van het spel tot ze vastklikken (zie afbeelding).



4. Spreek samen af welke kaart met figuren je gebruikt. Schuif die kaart (met de goede kant naar boven) in de gleuf aan de zijkant van het spel.

5. Pak de sleutel, steek hem in de opening aan de bovenkant van het spel en duw hem omlaag.



Let op: de sleutel moet als je hem niet gebruikt in de opening blijven zitten.

3. Spreek af welke speler de blauwe kant van het spel gebruikt en wie de rode.

6. De spelers draaien zich om de beurt om terwijl de andere speler een geheime figuur kiest en zijn/haar slot onder het plaatje van die figuur schuift tot het vastklikt. Het deurtje moet dicht zijn als je het slot erop schuift.



7. Open alle gele deurtjes.



## KIES JE SPEL

Zet de schakelaar op stand I voor het **STANDAARD SPEL**.

Zet hem op stand II voor een **RACE TEGEN DE KLOK**.

Let op: als er 5 minuten niets gebeurt, schakelt het spel over op stand-by en het huidige spel wordt gewist.



O - UIT

I - STANDAARD SPEL

II - RACE TEGEN DE KLOK

### STANDAARD SPEL



### RACE TEGEN DE KLOK

1. Druk op een van de knopjes om het spel te starten. Je hoort een fluit en het spel kiest een speler die mag beginnen. Het lampje van die speler gaat branden.



1. Druk op een van de knopjes om het spel te starten. Je hoort even aftellen en het spel kiest een speler die mag beginnen. Het lampje van die speler gaat branden.

2. De tijd wordt gestart.

#### Als je aan de beurt bent

Stel een JA of NEE vraag, net als in het standaard spel.

Denk erom: je tegenstander moet antwoorden door op de ✓ te drukken voor JA en op de X voor NEE.

Stel om de beurt een vraag en geef antwoord, maar

#### Als je aan de beurt bent

1. Stel een JA of NEE vraag over de figuur van je tegenstander.

## Voorbeelden van vragen



### Bekende figuren

Is jouw figuur een jongen?



### Kids

Heeft jouw figuur bruin haar?





**blauwe ✓ te drukken voor JA of op de rode X voor NEE.**

Als een speler op de ✓ drukt, hoor je applaus en het blauwe lampje knippert. Als een speler op de X drukt, hoor je boegeroep en het rode lampje knippert.

Als je op enig moment gezoem hoort, kan dit komen doordat de sleutel niet op z'n plek in de bovenkant zit. Als de sleutel NIET in de opening zit, kun je het ✓ en het X knopje niet gebruiken. Als je de sleutel eruit haalt en niet een figuur raadt, beëindigt het spel jouw beurt wanneer je de sleutel terug stopt en de beurt gaat naar de andere speler.

- Als je je antwoord hebt gekregen, sluit je de deurtjes van de figuren die uitgeschakeld zijn. Je kunt bijvoorbeeld vragen: "Heeft jouw figuur blond haar?" Als je tegenstander "Nee" zegt, worden alle figuren die wel blond haar hebben uitgeschakeld. Sluit hun deurtjes. Als je tegenstander "Ja" zegt, heeft de geheime figuur blond haar en dus sluit je alle deurtjes van figuren die geen blond haar hebben.
- Nu is je tegenstander aan de beurt. Zijn/haar lampje gaat branden en blijft branden tot de beurt afgelopen is. Blijf om de beurt vragen stellen totdat een van de spelers klaar is om te raden!

## RADEN met de SLEUTEL

Als je denkt dat je weet wie de geheime figuur van je tegenstander is, mag je raden!

Je stelt nu geen vraag, maar je pakt de sleutel van de bovenkant. Je hoort tromgeroffel. Steek de sleutel in het sleutelgat van de figuur die je tegenstander volgens jou gekozen heeft.

de sleutel gebruiken om te raden in plaats van een vraag te stellen.

Elke speler heeft in totaal 45 seconden om vragen te stellen en te raden! De tijd gaat hoe langer hoe sneller.

Als je tijd om is, mag je geen vragen meer stellen, maar je mag als je aan de beurt bent wel de sleutel gebruiken om te raden.

Als de tijd van de tegenstander om is, mag jij vragen blijven stellen totdat ook jouw tijd om is.

Als de sleutel uit de opening wordt gehaald, stopt de tijd. De tijd klok telt pas verder als de sleutel er weer in wordt gestoken.



Als je niet goed raadt, gebeurt er niets. Sluit dat deurtje en steek de sleutel weer in de opening aan de bovenkant. Je hoort een geluid dat aangeeft dat je het fout had. De andere speler is aan de beurt en zijn/haar lampje gaat branden. Je mag de sleutel pas weer gebruiken als je weer aan de beurt bent en wil raden.

**Als je goed raadt, hoor je het liedje voor de winnaar! Je hebt gewonnen!**



## Nog eens spelen

- Stop de sleutel in z'n opening.
- Zet de schakelaar op het spel dat je wil spelen.
- Elke speler kiest een figuur en schuift zijn/haar slot onder die figuur.
- Druk op een knopje om het spel te starten.

Heeft jouw figuur een bril op?



## Superhelden

Dragt jouw figuur een cape?



## Dieren

Heeft jouw figuur een snavel?



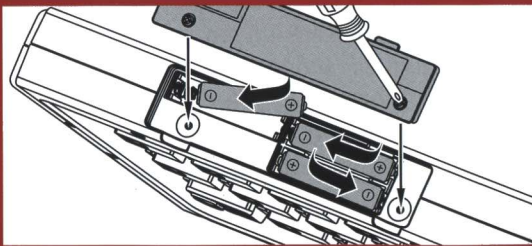
## Monsters

Heeft jouw figuur drie ogen?



**x3 1.5VAAA**  
**ALKALINE BATTERIJEN**  
**VEREIST** BATTERIJEN NIET INBEGREPEN

Om de batterijen te plaatsen heb je een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen) nodig.



### BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.



## LET OP:

1. Houd batterijen – net als alle kleine voorwerpen – uit de buurt van jonge kinderen. In geval van inslikken of verstikking, onmiddellijk een arts raadplegen.
2. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en –!
3. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
4. Verwijder lege batterijen uit het product.
5. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
6. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
7. Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).
8. **OPLAADBARE BATTERIJEN:** gebruik nooit oplaadbare batterijen in combinatie met andere batterijtypen. Haal oplaadbare batterijen voor het opladen altijd uit het product. Bij opladen is toezicht van een volwassene noodzakelijk. **PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**



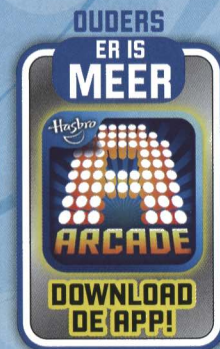
Lever dit product en bijbehorende batterijen afzonderlijk in bij een lokaal afvalverzamelpunt. Gooi ze niet weg met normaal huishoudelijk afval.

## Het spel opbergen

1. Zet de schakelaar op UIT.
2. Klik de sleutel in z'n opbergplekje aan de bovenkant van het spel.
3. Controleer of allebei de sloten goed vastzitten en sluit alle deurtjes.
4. Schuif de 2 staanders van de onderkant af en schuif ze op de voor- en achterkant van het spel.
5. Schuif de kaarten met figuren onder de staanders.



De HASBRO ARCADE app werkt met iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 of later vereist) en bepaalde Android apparaten. Ga naar [www.hasbro.com/arcade](http://www.hasbro.com/arcade) voor instructies en info over beschikbaarheid en compatibiliteit. Vraag toestemming aan je ouders voordat je online gaat. Slechts tijdelijk en niet in alle talen beschikbaar. Let op: Hasbro is uitsluitend verantwoordelijk voor door Hasbro geproduceerde inhoud. Raadpleeg de voorwaarden van derden voor meer informatie. Apple, het Apple logo, iPhone, iPad en iPod touch zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de VS en andere landen. App Store is een dienstmerk van Apple Inc. Google Play en Android zijn handelsmerken van Google Inc.



Theora Creation.

© 2014 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Consumentenservice: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL.

Tel.: 030 2809600. E-mail: [consumentenservice@hasbro.nl](mailto:consumentenservice@hasbro.nl).

Service Consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: [info@hasbro.be](mailto:info@hasbro.be).

Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.

Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

[www.hasbro.nl](http://www.hasbro.nl)

[www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)

0615B2226104 01

