

Moeilijker spel

Voor een extra moeilijk spel kiezen beide spelers twee figuurtjes – één uit de bovenste rij en één uit de tweede rij. Je moet allebei de geheime figuren van je tegenstander raden.

Als er twee figuren geraden moeten worden, moet je in je vragen steeds “allebei” of “één van je figuren” zeggen. Je zou bijvoorbeeld kunnen vragen “Hebben allebei je figuren een bril op?” of “Heeft één van je figuren zwart haar?”. Wees heel voorzichtig bij het sluiten van je deurtjes!



Bijvoorbeeld: jij vraagt “Heeft een van je figuren een baard?” en je tegenstander antwoordt “Ja”. Nu kun je geen deurtjes sluiten want al heeft één van de figuren wél een baard, de andere kan best geen baard hebben! Om het moeilijke spel te winnen, moet je in dezelfde beurt allebei de figuren van je tegenstander raden.



Je kunt online meer bladen met figuren printen!

Ga naar guesswho.hasbro.com/characters om meer bladen op te halen! Volg de aanwijzingen op de website om de bladen van je keuze te printen en schuif je nieuwe bladen in je spel voor een compleet nieuw spelletje Wie is het?!



Voor de online gegevens heb je een computer met toegang tot internet nodig (niet inbegrepen).



© 2009 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
E-mail: consumentenservice@hasbro.nl
Gedistribueerd in België door Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

MB
SPELLEN

090905801104 00



LEEFTIJD
6+
2
SPELERS

Dit is het spel

Voorkant

Figuurkiezertjes

Achterkant

en deze steunen
komen rechts

de linkersteunen
zien er zó uit

Scoreschuifje

Inhoud

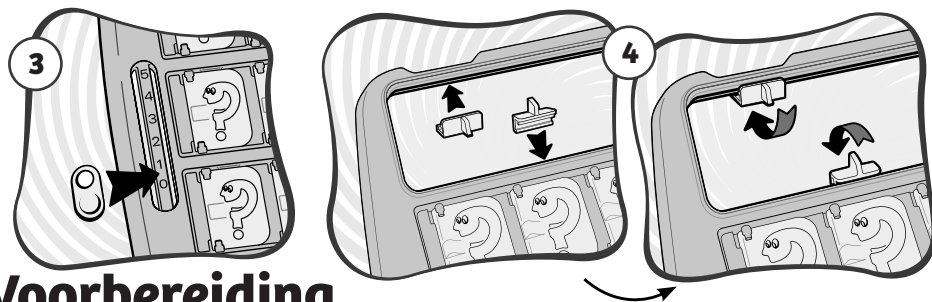
2-delige cassette • 2 bladen met figuurtjes • 4 steunen (2 voor elke spelhelft)
• 4 figuurkiezertjes • 2 scoreschuifjes.

MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR GEZET WORDEN.

Maak de onderdelen voorzichtig los van het plastic frame. Gebruik zo nodig een nagelvijl of schuurpapier om plastic uitsteekseltjes te verwijderen. Gooi het frame weg als alle onderdelen er afgehaald zijn. Druk de bladen met figuurtjes uit het vel karton en doe het afval bij het oude papier.

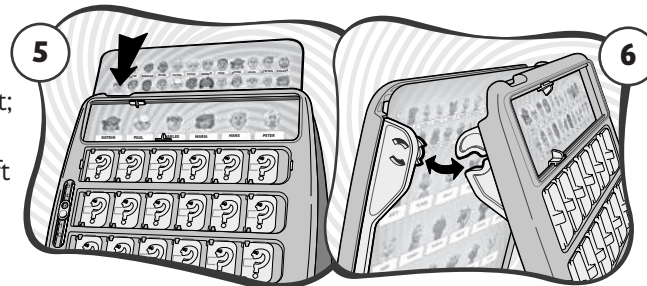
In elkaar zetten

- 1 Leg de spelhelften ondersteboven op tafel. Druk het lipje in de hoek naar het midden tot het afbreekt (zie afb. 1). Breek alle hoeklipjes op deze manier af.
- 2 Haak de lipjes van linker- en rechtersteun in de gleufjes aan de zijkant (2A), en klik de steunen dan in de zijkant vast (2B).
- 3 Draai de spelhelften met de voorkant naar je toe en klik de scoreschuifjes op hun plaats.
- 4 Steek de figuurkiezertjes aan de boven- en onderkant in de rand van het grote venster. Elke spelhelft krijgt twee figuurkiezertjes.

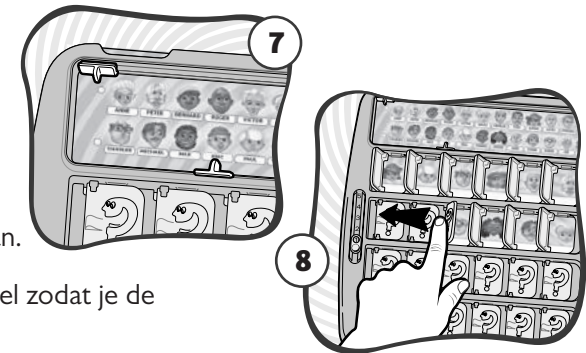


Voorbereiding

- 5 Spreek af met welke kant van de figuurbladen je gaat spelen en schuif het blad achter de deurtjes omlaag. Je moet allebei hetzelfde blad gebruiken.
- 6 Je kunt tegenover elkaar spelen als je de twee spelhelften zoals hier afgebeeld aan elkaar klikt; of speel waar je maar wilt met je eigen spelhelft recht op voor je zodat je tegenstander niet kan zien wie jij kiest.



- 7 Kies een geheim figuurtje uit een van de twee rijen bovenaan je blad en schuif het figuurkiezertje op dat figuurtje. Het andere figuurkiezertje moet op de witte stip aan de zijkant staan.



- 8 Open alle deurtjes van je spel zodat je de figuurtjes kunt zien.

Doel van het spel

Raad welke geheime figuur je tegenstander heeft gekozen voordat hij/zij de jouwe raadt!



Het spel spelen

De jongste speler begint. De spelers stellen om de beurt een vraag die met JA of NEE beantwoord kan worden. Afhankelijk van het antwoord sluit je het deurtje / de deurtjes van de gezichten waarvan je weet dat ze NIET gekozen zijn door je tegenstander.



Bijvoorbeeld: jij vraagt "Heeft jouw figuur een bril op?".

Je tegenstander antwoordt "Nee". Nu kun je alle deurtjes sluiten van de gezichten die wél een bril op hebben. Zo kun je stap voor stap uitvinden welke geheime figuur je tegenstander heeft gekozen. Nu is je tegenstander aan de beurt om een vraag te stellen.

De winnaar

Als jij denkt dat je weet wie je tegenstander heeft gekozen, wacht je tot je weer aan de beurt bent en dan zeg je je oplossing in plaats van een vraag te stellen. Als je oplossing klopt, win je. Als je het mis hebt, wint de andere speler!



Kampioen

Als je een toernooi wilt spelen, zet je je scoreschuifje één plaats hoger voor elk spel dat je wint. De eerste speler die 5 spelletjes heeft gewonnen, is de kampioen!