



emotify



SPELREGELS · RÈGLES DU JEU · SPIELREGELN · RULES OF THE GAME

VOORBEREIDING

1. Maak **2 teams** van 2 of meer spelers.
2. Leg de draaischijf en het zakje met EMOTIS in het midden van de tafel.
3. Elk team **krijgt een schrijfbord, een stift en een scherm**. Neem **zonder te kijken 10 EMOTI-fiches** uit het zakje en leg ze achter je scherm. Het team met de jongste speler begint.

PRÉPARATION

1. Faire **2 équipes** de 2 joueurs ou plus.
2. Mettre au centre de la table la roulette et le sac avec les **fiches EMOTI**.
3. Chaque équipe place devant elle **une ardoise, un feutre et un cache**. Ensuite **choisir au hasard, 10 fiches EMOTI** et les laisser derrière le cache. L'équipe avec le joueur le plus jeune commence.

INHOUD

- 2 schermen
- 350 tweezijdige EMOTI-fiches
- 1 draaischijf
- 1 zandloper van 120 seconden
- 1 zakje
- 2 schrijfborden
- 2 uitwisbare stiften

CONTENU

- 2 Caches
- 350 Fiches réversibles "EMOTI"
- 1 Roulette
- 1 Sablier de 120 secondes
- 1 Sac en tissu
- 2 Ardoises
- 2 Feutres effaçables

VORBEREITUNG

1. Die Spieler bilden **zwei Teams** mit 2 oder mehr Spielern.
2. Die Drehscheibe und der Beutel mit EMOTIS werden in die Tischmitte gelegt.
3. Jedes Team bekommt **eine Schreibtafel, einen Stift und einen Sichtschutzauflieger**. Ein Spieler aus jedem Team nimmt, **ohne hinzuschauen, 10 EMOTI-Plättchen** aus dem Beutel und legt sie hinter seinen Sichtschutzauflieger. Das Team mit dem jüngsten Spieler fängt an.

PREPARATIONS

1. Form **two teams** of two or more players.
2. Place the rotating dial and bag of EMOTIS in the middle of the table.
3. Each team is given **a writing board, a felt-tip pen and a screen**. **Without looking**, take **10 EMOTIS chips** from the bag and place them behind your screen. The team with the youngest player starts.

INHALT

- 2 Sichtschutzauflieger
- 350 zweiseitig bedruckte EMOTI-Plättchen
- 1 Drehscheibe
- 1 Sanduhr für 120 Sekunden
- 1 Beutel
- 2 Schreibtafeln
- 2 Stifte (abwaschbare Tinte)

CONTENTS

- 2 screens
- 350 double-sided EMOTI chips
- 1 rotating dial
- 1 120-second timer
- 1 bag
- 2 writing boards
- 2 erasable felt-tip pens





HET SPEL

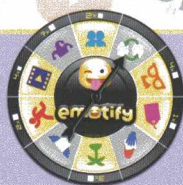
Het team dat aan de beurt is, kiest een speler. Deze speler **LAAT DE WIJZER VAN DE DRAAISCHIJF DRAAIEN EN VOERT DE OPDRACHT UIT.** De draaischijf is verdeeld in 10 vakken: 6 thema's en 4 speciale vakken.

ALS DE WIJZER NAAR EEN THEMA WIJST:

1. Draai de zandloper om.
2. De gekozen speler legt achter zijn scherm een rijtje EMOTIS waarmee het gekozen onderwerp binnenin het thema uitgebeeld kan worden. Let op: ieder thema heeft een maximum aantal EMOTIS.
3. Schrijf het antwoord op het schrijfbord zonder dat de andere spelers het kunnen zien. Als je wilt, kun je een **aanwijzing**** geven.
4. Haal het scherm weg. De andere leden van het team moeten nu binnen de tijd raden wat het is. Er mag maar één antwoord gegeven worden.

HET TEAM RAADT HET GOED: de gebruikte EMOTIS gaan uit het spel. Het andere team is nu aan de beurt.

HET TEAM RAADT HET NIET: ze pakken (zonder te kijken) zoveel EMOTIS uit het zakje als ze in deze beurt hebben gebruikt. Bovendien mag de tegenstander in de **rebound*** het antwoord geven. De beurt gaat nu naar het andere team.



ALS DE WIJZER NAAR EEN SPECIAAL VAK WIJST:

- VRIJ THEMA:** kies zelf een THEMA.
 - WEGGEVEN:** geef een van je EMOTIS aan de tegenstander.
 - VERWIJDEREN:** verwijder een van je EMOTIS uit het spel.
 - OMWISSELEN:** wissel 2 EMOTIS om met 2 nieuwe uit het zakje.
- In al deze gevallen gaat de beurt na het uitvoeren van de opdracht naar het andere team.

***Rebound:** als de tegenstander het juiste antwoord geeft, mag dit team zoveel EMOTIS weggelaten als het andere team in deze beurt heeft gebruikt.

****Aanwijzing:** ieder **THEMA** heeft vaste aanwijzingen. Je vindt deze op de binnenzijde van de schermen. De speler mag een van deze aanwijzingen geven. Bijvoorbeeld bij **VRIJE TIJD** kan hij zeggen dat het gaat om een film.



DE WINNAAR

Het team dat als eerste geen EMOTIS meer heeft, is de winnaar.

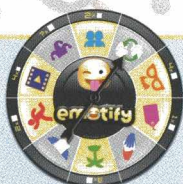


COMMENT JOUER

L'équipe qui joue choisit un de ses joueurs, qui **TOURNE LA ROUE ET FAIT CE QUI EST INDIQUÉ.** La roue est divisée en 10 cases: 6 thèmes et 4 cases spéciales (voir cache de jeu).

SI ON TOMBE SUR UN THEME :

1. Retourner le sablier.
2. Le joueur choisi, forme une séquence d' EMOTIS derrière le cache, selon le thème. Attention, chaque thème permet un nombre maximum d' EMOTIS.
3. Ecris sur l'ardoise ce que c'est. Si tu le souhaites, tu peux donner une **piste****.
4. Retirez le cache. Le reste de l'équipe doit le deviner avant la fin du temps imparti. Une seule réponse est possible.



SI ON TOMBE SUR UNE CASE SPÉCIALE :

- THÈME LIBRE :** vous pouvez choisir n'importe quel thème.
- PASSE LE :** donnez un de vos EMOTIS à l'équipe adverse.
- DÉFAUSSER :** défausser un de vos EMOTIS.
- CHANGE 2 :** changez 2 EMOTIS par deux nouveaux piochés dans le sac.

Dans tous les cas, le tour passe.

*** Rebondir :** si l'équipe qui joue trouve, elle pourra éliminer autant de cartes que celles que l'équipe adverse a utilisé dans la séquence.

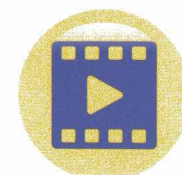
**** Piste :** chaque **THÈME** dispose de pistes prédéfinies qui se trouvent écrites derrière les caches. Le joueur pourra donner une de ces pistes. Par exemple, dans **LOISIRS**, il pourra dire s'il s'agit d'un film, d'une série TV...



LE GAGNANT?

La première équipe qui n'a plus d'EMOTIS.

emotify



MAX 4x□



STAR WARS



TITANIC



MAX 4x□



MILEY CYRUS



SPIDER-MAN



MAX 3x□



ITALIA



NEW YORK



MAX 2x□



INTERNET



TENNIS



MAX 1x□



APPLE



LACOSTE



MAX 2x□



LAURA



RICHARD



UITZONDERINGEN

- Dezelfde speler mag niet twee keer achter elkaar spelen.
- Een bepaalde combinatie van EMOTIS mag maar één keer per spel worden gebruikt.
- Je mag een EMOTI niet zomaar als opvulling gebruiken. Als een speler geen logische verklaring heeft voor de betekenis van een EMOTI in zijn rijtje, is zijn beurt over.



EXCEPTIONS

- Un même joueur ne peut pas jouer deux fois de suite.
- On ne peut pas répéter une séquence d'EMOTIS déjà utilisée dans la même partie.
- On ne peut pas utiliser d'EMOTIS par défaut. Si un joueur ne peut pas donner une explication logique sur la manière dont il a utilisé un EMOTI dans sa séquence, cette action est annulée et le tour est perdu.



THEMA'S

- 1. VRIJE TIJD:** maak een combinatie van EMOTIS over films, series, tv-programma's, boeken etc. Maximaal 4 EMOTIS.
- 2. PERSONEN:** maak een combinatie van EMOTIS over artiesten, beroemdheden, sporters etc. Maximaal 4 EMOTIS.
- 3. PLAATSEN:** maak een combinatie van EMOTIS over steden, landen, etc. Maximaal 3 EMOTIS.
- 4. ACTIES:** maak een combinatie van EMOTIS over acties, gevoelens, sporten etc. Maximaal 2 EMOTIS.
- 5. MERKEN:** maak een combinatie van EMOTIS over merken van eten en drinken, elektronica, etc. Maximaal 1 EMOTI.
- 6. VRIENDEN:** maak een combinatie van EMOTIS over vrienden, familie, collega's etc. Maximaal 2 EMOTIS.



THÈMES

- 1. LOISIRS:** crée une séquence qui représente: des films, séries, programmes TV, livres.... Maximum 4 EMOTIS.
- 2. PERSONNAGES:** crée une séquence qui représente: des artistes, célébrités, sportifs.... Maximum 4 EMOTIS.
- 3. LIEUX:** crée une séquence qui représente: des lieux.... Maximum 3 EMOTIS.
- 4. ACTIONS:** crée une séquence qui représente: des actions, des sentiments, des sports.... Maximum 2 EMOTIS.
- 5. MARQUES:** crée une séquence qui représente: des marques. Maximum 1 EMOTI.
- 6. AMIS:** crée une séquence qui représente: des amis, de la famille, des collègues.... Maximum 2 EMOTIS.

HINWEIS



- Ein Spieler darf nicht zwei Mal in Folge spielen.
- Eine bestimmte Kombination von EMOTIS darf pro Spiel nur ein einziges Mal genutzt werden.
- Ein EMOTI darf nicht einfach als „Platzhalter“ genutzt werden. Hat ein Spieler keine logische Erklärung für die Bedeutung eines EMOTIS in seiner Reihe, ist sein Spielzug vorbei.



EXCEPTIONS

- The same player cannot go twice in a row.
- A certain combination of EMOTIS may only be used once each game.
- You cannot just use any EMOTI as a 'filler'. If a player doesn't have a logical explanation for the meaning of an EMOTI in his or her row, his or her turn is over.



THEMEN

- 1. FREIZEIT:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Filmen, Serien, TV-Programmen, Büchern usw. Maximal 4 EMOTIS.
- 2. PERSONEN:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Künstlern, berühmten Personen, Sportlern usw. Maximal 4 EMOTIS.
- 3. ORTE:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Städten, Ländern usw. Maximal 3 EMOTIS.
- 4. AKTIONEN:** Lege eine Kombination von EMOTIS zu Aktionen, Gefühlen, Sportarten usw. Maximal 2 EMOTIS.
- 5. MARKEN:** Lege eine Kombination von EMOTIS zum Thema Marken im Bereich Essen und Trinken, Elektronik usw. Maximal 1 EMOTI.
- 6. FREUNDE:** Lege eine Kombination von EMOTIS zum Thema Freunde, Verwandte, Kollegen usw. Maximal 2 EMOTIS.



THEMES

- 1. LEISURE:** make a combination of EMOTIS about films, TV programmes, books, etc. Maximum of four EMOTIS.
- 2. PEOPLE:** make a combination of EMOTIS about artists, celebrities, sports stars, etc. A maximum of four EMOTIS.
- 3. PLACES:** make a combination of EMOTIS about cities, countries, etc. A maximum of three EMOTIS.
- 4. ACTIONS:** make a combination of EMOTIS about actions, feelings, sports, etc. A maximum of two EMOTIS.
- 5. BRANDS:** choose an EMOTICON which represents a brand of electronics, food, drink, etc. A maximum of one EMOTI.
- 6. FRIENDS:** Make a combination of EMOTIS to represent friends, family, colleagues, etc. A maximum of two EMOTIS.

1



2



3



4



5



6

