

# Wat is het?

Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet!

Ravensburger® spel nr. **00 613 7**  
Begrippen raden voor kinderen en  
volwassenen vanaf 5 jaar.

Auteur: Max Kobbert  
Grafiek: Katrin Lindley

Inhoud: 1 speelbord  
48 kaartjes met afbeeldingen  
1 houten speelfiguur  
1 houten speelsteen  
1 handleiding



## Doel van het spel

Bij dit spel moet je zo slim mogelijke vragen stellen. Wie aan het einde door juist te raden de meeste kaartjes heeft verzameld, is winnaar.

## Vorbereiding

Eerst wordt het speelbord, dat uit 3 delen bestaat, op tafel aan elkaar gelegd.

Dan worden de kaarten geschud en op twee stapels met de afbeelding naar beneden, rechts en links naast het speelbord gelegd, zo dat iedere speler er goed bij kan.

Nu wordt de speelfiguur bij de poort op de onderste rand van het speelbord gezet – en het spel kan beginnen!

## Spelregels

De spelers spreken voordat het spel begint af, hoeveel vragenrondes (zie onder) ze gaan spelen. In het begin start je met 12 vragenrondes.

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok en de jongste speler mag beginnen.

Hij pakt een kaart van één van de twee stapels. Hij bekijkt deze zo dat de andere spelers niet kunnen zien wat er op het kaartje staat. De speler zegt nu tegen de andere spelers: „Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet!“

Door slimme vragen te stellen moeten de andere spelers uit zien te vinden, wat er op het kaartje staat. Een hulpmiddel hierbij: het motief op het kaartje is ook op het speelbord te vinden. Ergens op het speelbord is het te zien. Maar wat kan het nu zijn?

## Hoe wordt er gevraagd?

De spelers vragen om de beurt volgens de wijzers van de klok. Er mogen alleen maar beslissende vragen worden gesteld. Dat zijn vragen die de ondervraagde speler met „ja“ of „nee“ kan beantwoorden.

### Voorbeeld:

Michelle (M) speelt met Thomas (T) en Sabine (S):

M: Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet!

T: Is het een plant?

M: Nee

S: Is het speelgoed?

M: Ja

T: Is het een rond stuk speelgoed?

M: Ja

enz.

Iedere speler mag steeds maar één vraag stellen als hij aan de beurt is.

Je mag niet naar de plaats van het voorwerp op het speelbord vragen, b. v.: „Ligt het voorwerp rechts onder in de hoek?“

Als een speler denkt te weten wat op het kaartje staat afgebeeld, kan hij zijn idee ook ineens zeggen, in plaats van een vraag te stellen. Dit mag een speler echter alleen doen, als hij aan de beurt is.

## **Welke taak heeft de speelfiguur?**

In het begin staat de speelfiguur bij de poort. Na iedere vraag zet de speler die ondervraagd wordt, de speelfiguur op de weg door de raadsels een veld verder, of hij de vraag nu met „ja“ of met „nee“ beantwoordt. Als de speelfiguur bij het huis aan het bovenste einde van het speelbord is aangekomen, dan is een vragenronde beëindigd. De speelfiguur laat de spelers dus zien, hoe lang de vragenronde voor het raden van het motief op het kaartje nog duurt.

## **Hoe lang duurt een vragenronde?**

Een vragenronde duurt maximaal 15 vragen (en antwoorden) – de weg van de poort naar het huis heeft net zo veel velden.

Een vragenronde kan ook beëindigd zijn, voordat de speelfiguur het huis bereikt heeft, namelijk wanneer een speler kan raden wat op het kaartje staat.

## **Wat gebeurt er met het kaartje?**

De kaartjes geven steeds aan, wat er geraden moet worden.

Wordt de afbeelding op het kaartje door een speler geraden voordat de speelfiguur het huis heeft bereikt, dan krijgt hij het betreffende kaartje en legt deze „blind“ voor zich neer.

Wordt er door de spelers niet geraden wat er op het kaartje staat voordat de speelfiguur het huis bereikt heeft, dan geldt de opdracht als niet gelukt. In dit geval houdt de speler die zojuist ondervraagd werd, het kaartje en legt deze „blind“ voor zich neer.

## Hoe gaat het verder?

Als een vragenronde beëindigd is, pakt de volgende speler (volgens de wijzers van de klok) het bovenste kaartje van één van beide stapels en de volgende vragenronde begint.

De speelfiguur wordt voor het begin van de volgende vragenronde weer bij de poort gezet.

## Einde van het spel

Het spel is beëindigd, wanneer men het aantal vragenrondes dat van tevoren is afgesproken heeft gespeeld. Wie aan het einde de meeste kaartjes heeft, is de slimste en heeft gewonnen.

## Varianten voor hele slimmerikken

Als je het te eenvoudig vindt om het motief op het kaartje met 15 vragen te raden, dan kun je de weg natuurlijk korter maken. Je overlegt met elkaar hoeveel vragen je wilt toestaan en markeert dan het einde van de weg door de houten speelsteen op het overeenkomstige veld te leggen.

**Voorbeeld:** Men komt overeen, dat de opdracht in 13 vragenrondes moet zijn opgelost. Dan wordt het 13e veld op de weg van de poort naar het huis gemarkeerd en de vragenronde is beëindigd als de speelfiguur op dit veld komt. En nu veel plezier bij het raden!

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Ravensburger BV, Amersfoort** ®

Ravensburger

257582