

2 - 4 spelers

Inhoud

- 1 draaischijf
- 1 wijzer in drie delen
- 4 strikken
- 4 hals-/hoofdbanden
- 4 controlekaarten
- 1 vel met 20 personenkaarten

Doel van het spel

Als eerste drie kaarten te winnen door te raden welke personenkaart jij op of om hebt.

Voorbereidingen

1. Druk de 20 personenkaarten uit het vel. Je zult zien, dat er één kaart is voor elk plaatje op de controlekaarten.

2. Zet de driedelige wijzer in elkaar en bevestig hem op de draaischijf, zoals aangegeven in Afb. 1.

3. Elke speler neemt een strik en een hoofdband en maakt ze aan elkaar vast, zoals aangegeven in Afb. 2.

Het spel

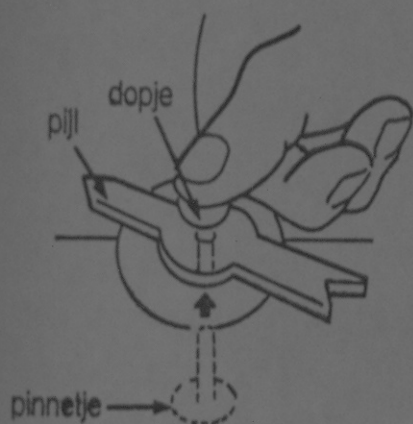
1. Zet de draaischijf tussen de spelers en geef elke speler een controlekaart.

2. Schud de kaarten en leg ze naast het speelbord op een stapeltje, met de afbeelding naar beneden.

3. Elke speler neemt om de beurt de bovenste kaart van de stapel en laat de kaart, ongezien in de richting van de pijl en met de afbeelding naar beneden, achter in de strik glijden (zie Afb. 3).

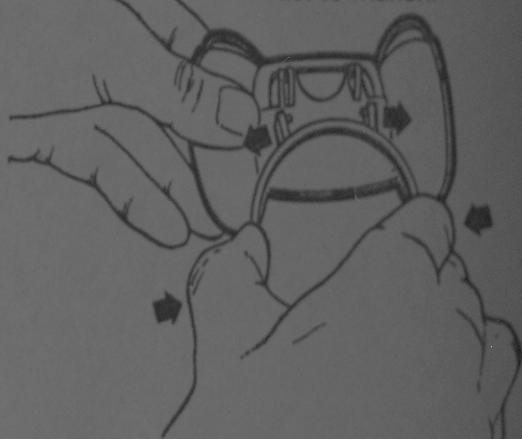
Wat ben ik?

Afb. 1.

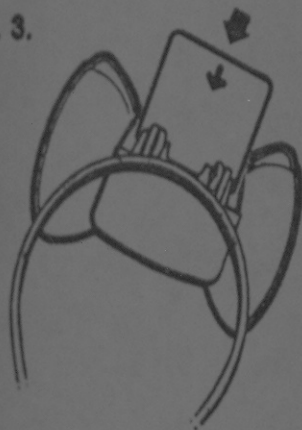


Afb. 2.

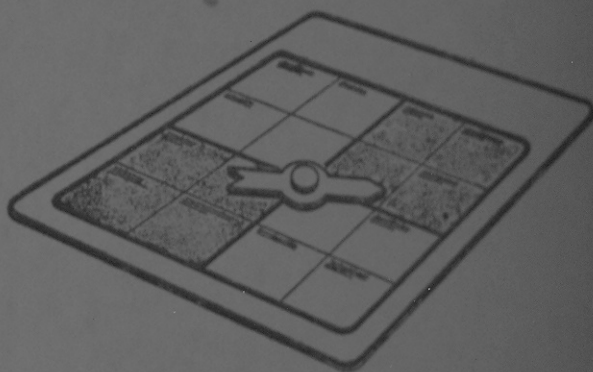
Samendrukken om de hoofdband los en vast te maken.



Afb. 3.



Afb. 4.



4. Geef de strik door aan de speler links van je, die hem, **met zijn ogen dicht**, op zijn hoofd zet (of om zijn hals doet), zodat hij de persoon die hij nu moet identificeren, niet kan zien.

5. Kies wie er begint. De speler laat de wijzer ronddraaien en wanneer hij stopt,

mag de speler aan de anderen één van de drie vragen stellen, die in het gekleurde vak staan waar de pijl naar wijst, (Afb. 4). Het antwoord mag alleen „ja“ of „nee“ luiden en elke speler mag antwoorden.

6. Al naar gelang het antwoord op zijn vraag, kan hij nu gaan overwegen welke

persoon hij wel of niet is, door zijn informatie met de plaatjes op zijn controlekaart te vergelijken. Bestudeer elk plaatje nauwkeurig.

Bijvoorbeeld:

Kijk of er een tas is of niet, en of de persoon in kwestie een hoed op heeft.

Het plaatje zal altijd één van de aanwijzingen bevatten, die op de draalschijf staan.

7. Speel met de wijzers van de klok mee. Elke speler probeert die vragen te stellen, die hem het snelst de informatie geven die hij nodig heeft om zijn identiteit vast te stellen.

Je identiteit raden

8. Wanneer je denkt je identiteit te weten, moet je tot je **volgende** beurt wachten om je oplossing bekend te maken.

9. Als je het mis hebt, mag je pas bij je volgende beurt de wijzer weer ronddraaien en verder gaan met je vragen, of een andere identiteit opgeven.

10. Als je het goed raadt, mag je de kaart houden en hem met de afbeelding naar beneden voor je leggen.

11. Alle andere spelers halen nu hun kaart uit de houder en leggen ze op de stapel terug. Schud de kaarten en stop nieuwe kaarten in alle kaartenhouders. Speel het spel zoals tevoren.

De winnaar

De speler, die als eerste drie kaarten heeft, is de winnaar.