

Wer bin ich?

ab 5

Nº51



HABA®

Wer bin ich?

Ein klassisches Ratespiel für 2 und mehr Spieler von 5 - 99 Jahren.

Illustration: Ulrike Fischer

Wer oder was bin ich? Ein Erfinder, ein Löwe oder vielleicht eine Gießkanne? Nur wer die richtigen Fragen stellt und gut kombiniert, kann dieses Spiel gewinnen.

Spielinhalt

1 Stirnband, 1 Fragezeichen, 40 Karten, 10 Zählsteine,
1 Spielanleitung

Spielziel

Wer hat nach drei Runden die meisten Karten gewonnen?

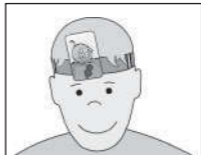
Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die 10 Zählsteine kommen ebenfalls in die Tischmitte. Das Stirnband wird bereitgehalten.

Spielablauf

Der Spieler mit der größten (Spür-)Nase darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen, dann beginnt der älteste Spieler. Er ist der erste Ratefuchs. Alle anderen Spieler sind die Schiedsrichter.

Der Ratefuchs bekommt die 10 Zählsteine. Danach setzt er das Stirnband auf und schließt die Augen.



Die Schiedsrichter nehmen die oberste Karte und befestigen sie mit Hilfe des Magneten vorsichtig am Stirnband.

Danach öffnet der Ratefuchs die Augen. Er versucht jetzt durch gezielte Fragen herauszufinden, wer oder was er ist.

Welche Fragen er stellt, bleibt seiner Phantasie überlassen. Alle Fragen müssen aber mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.

Mögliche Fragen sind zum Beispiel:

- Bin ich ein Tier (ein Gegenstand/ein Spielzeug)?
- Gibt es mich in der Küche (in der Stadt/hier im Zimmer)?
- Würdet ihr mich trinken (essen/anfassen)?

Die Schiedsrichter einigen sich gemeinsam auf eine Antwort. Antworten die Schiedsrichter mit ...

- **„Nein“**, hat der Ratefuchs eine schlechte Frage gestellt. Er muss den Schiedsrichtern einen seiner Zählsteine abgeben. Danach darf er die nächste Frage stellen.
- **„Ja“**, dann darf der Ratefuchs sofort die nächste Frage stellen.

Achtung: Können sich die Schiedsrichter nicht auf „Ja“ oder „Nein“ einigen, oder können sie die Frage nicht eindeutig beantworten, muss der Ratefuchs keinen Zählstein abgeben und darf sofort eine neue Frage stellen.

Anstelle einer Frage kann der Ratefuchs auch einen Tipp abgeben, wer oder was er ist.

- **Ist sein Tipp falsch?**
Zur Strafe muss er einen Zählstein abgeben.
- **Ist sein Tipp richtig?**
Super! Zur Belohnung bekommt er die Karte.
Danach beginnt eine neue Raterunde.

Kein Zählstein mehr?

Hat der Ratefuchs kein Zählstein mehr, ist seine Raterunde ebenfalls beendet. Er bekommt keine Karte als Belohnung.

Eine neue Raterunde:

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach dem „alten“ Ratefuchs wird der „neue“ Ratefuchs.

Spielende

War jeder Spieler dreimal Ratefuchs, ist das Spiel zu Ende.
Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.
Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, gewinnen diese gemeinsam.

Varianten

- Ihr könnt euch auch eigene Begriffe ausdenken und auf einen Zettel schreiben oder malen. Den Zettel befestigt ihr dann anstelle der Karte am Stirnband.
- Errät ein Spieler, wer oder was er ist, zählt er seine übrigen Zählsteine. Die Zahl wird auf einem Zettel notiert. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe.

Who am I?

A classic guessing game for 2 or more players.
Ages 5 - 99.

Illustrations: Ulrike Fischer

Who or what am I? An inventor, a lion or maybe a watering can? Whoever asks the right questions and makes good combinations, will win this game.

Contents

1 headband, 1 question mark, 40 cards, 10 counters,
1 set of gameinstructions

Aim of the Game

Who will have won the most cards after three rounds?

Preparation of the Game

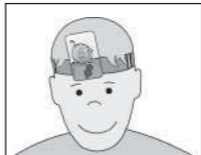
The cards are shuffled and piled up face down in the center of the table. The ten counters are also placed in the center. Get the headband ready.

How to Play

The player with the biggest nose may start. If you cannot agree, the oldest player starts.

They are the cunning fox first. The other players are the arbiters.

The cunning fox takes the 10 counters, puts on the headband and shuts their eyes.



The arbitrators take the card on top and fix it carefully with the magnet to the headband.

Then the cunning fox opens the eyes. Now they try to find out who or what they are by asking precise questions.

They can ask whatever they want, however, all the questions must be put in such a way that they can be answered with a simple "yes" or "no".

Possible questions are for example:

- Am I an animal (an object, a toy)?
- Do you find me in the kitchen (in town, here in the room)?
- Would you like to drink (eat, touch) me?

The arbitrators agree on an answer.

If the arbitrators answer with ...

- **"No!"**, the cunning fox has asked a worthless question. He has to hand a counter over to the arbitrators and then asks the next question.
- **"Yes!"**, then the cunning fox can immediately go on asking questions.

Watch out: If the arbitrators can not agree on a "yes" or a "no" or can't give a clear answer, then no counter has to be given and the cunning fox can ask another question.

Instead of a question, the cunning fox can make a guess, as to who or what they are.

- **The guess was wrong?**
As a penalty he has to hand over a counter.
- **The guess was right?**
Great! He gets the card as a reward.
A new guessing round starts.

There is no counter left?

If the cunning fox is left without a counter, his guessing round has finished and doesn't get a reward card.

A new round starts

The player next to the cunning fox in a clockwise direction will be the new "cunning fox".

End of the game

Once every player has been the cunning fox three times, the game is over.

The player with the most cards wins the game.

If various player have the same number of cards, they win together.

Variations

- You can think of words of your own and write them down or draw them on a sheet. Then you fix the sheet instead of the card in the headband.
- If a player has guessed right who or what they are, they count the remaining counters and write the number down. After three rounds the player with the highest score wins the

game.

A toi de deviner !

Un jeu classique de devinettes pour 2 joueurs et plus de 5 à 99 ans.

Illustration : Ulrike Fischer

Qui suis-je ou qu'est-ce que je suis ? Un inventeur, un lion ou même un arrosoir ? Seul celui qui posera les bonnes questions et saura bien combiner les réponses gagnera au jeu.

Contenu

1 bandeau, 1 point d'interrogation, 40 cartes, 10 pions, 1 règle du jeu

But du jeu

Qui aura récupéré le plus de cartes après trois parties ?

Préparatifs

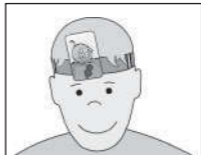
Mélanger les cartes et les poser en une pile au milieu de la table. Mettre aussi les 10 pions au milieu de la table. Préparer le bandeau.

Déroulement de la partie

Le joueur qui aura le plus grand nez commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

C'est lui qui va deviner. Les autres joueurs sont les juges.

Le joueur qui va poser les questions prend les 10 pions. Il met le bandeau sur son front et ferme les yeux.



Les juges prennent la carte du dessus de la pile et la posent sur le bandeau en la fixant à l'aide de l'aimant.

Le joueur rouvre les yeux. Il essaye alors de savoir qui ou quel objet il est en posant des questions bien précises.

Il pourra poser n'importe quelles questions, mais il faudra que l'on puisse y répondre seulement par « oui » ou « non ».

Par exemple :

- Suis-je un animal (un objet/un jouet) ?
- Est-ce que je peux me trouver dans la cuisine (dans une ville/ ici dans la pièce) ?
- Est-ce que l'on peut me boire (me manger/me toucher) ?

Les juges réfléchissent ensemble avant de donner la réponse : S'ils répondent par ...

- « **non** », le joueur n'a pas posé la bonne question. Il donne un pion aux juges et peut ensuite poser la question suivante;
- « **oui** », il pose tout de suite la question suivante.

Attention : si les juges ne peuvent pas se mettre d'accord pour répondre par « oui » ou par « non », ou s'ils ne peuvent pas donner de réponse du tout, le joueur qui doit deviner ne donne pas de pions et a le droit de poser tout de suite une nouvelle question.

Au lieu de poser une question, le joueur peut aussi dire ce qu'il pense être.

- **S'est-il trompé ?**

Il doit donner un pion.

- **A-t-il bien trouvé ?**

Super ! Il récupère la carte en récompense.

Un nouveau tour commence.

Il n'y a plus de pions ?

Si le joueur n'a plus de pions, son tour est fini. Il ne récupère pas de carte.

Un nouveau tour :

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre doit alors deviner ce qu'il est.

Fin de la partie

Une fois que chaque joueur aura deviné trois fois, la partie est finie.

Celui qui aura le plus de cartes gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils gagnent tous ensemble.

Variantes

- Vous pouvez aussi trouver vous-mêmes des termes que vous écrivez sur un morceau de papier ou que vous dessinez. Vous fixez alors le morceau de papier sur le bandeau.
- Quand un joueur devine qui il est ou ce qu'il est, il compte les pions qui lui restent. Le nombre est inscrit sur un morceau de papier. Après avoir joué trois parties, on compte les points et le gagnant est celui qui aura le nombre de points le plus élevé.

Wie ben ik?

Een klassiek raadspel voor 2 en meer spelers van 5 - 99 jaar.

Illustraties: Ulrike Fischer

Wie of wat ben ik? Een uitvinder, een leeuw of misschien wel een gieter? Alleen wie de juiste vragen stelt en goed combineert, kan dit spel winnen.

Spelinhoud

1 hoofdband, 1 vraagteken, 40 kaarten, 10 telstenen, spelregels

Doel van het spel

Wie heeft na drie ronden de meeste kaarten gewonnen?

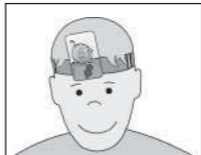
Spelvoorbereiding

De kaarten schudden en op een stapel in het midden van de tafel leggen, alsook de 10 telstenen. Hou de hoofdband klaar.

Spelverloop

De speler met de grootste (speur-)neus mag beginnen. Als julie het niet eens kunnen worden, dan begint de oudste speler. Hij is de eerste raadvos. Alle andere spelers zijn de scheidsrechters.

De raadvos krijgt de 10 telstenen.
Daarna doet hij de hoofdband om en
sluit zijn ogen.



De scheidsrechters pakken de bovenste
kaart en maken deze m.b.v. de magneet
voorzichtig aan de hoofdband vast.

Daarna doet de raadvos zijn ogen weer open. Hij probeert nu door
gericht vragen te stellen, erachter te komen wie of wat hij is.

Welke vragen hij stelt, wordt aan zijn fantasie overgelaten. Alle
vragen moeten echter met „ja” of „nee” beantwoord kunnen
worden.

Mogelijke vragen zijn bijvoorbeeld:

- Ben ik een dier (een voorwerp/speelgoed)?
- Ben ik in de keuken te vinden (in de stad/hier in de kamer)?
- Zouden jullie mij oprinken (opeten/aanraken)?

De scheidsrechters beraden zich gezamenlijk over het antwoord.
Antwoorden de scheidsrechters met ...

- „Nee”, dan heeft de raadvos een slechte vraag gesteld.
Hij moet de scheidsrechters een van zijn telstenen afstaan.
Daarna mag hij de volgende vraag stellen.
- „Ja” dan mag de raadvos meteen de volgende vraag stellen.

Opgelet: kunnen de scheidsrechters het niet over „ja” of „nee”
eens worden of kunnen ze de vraag niet eenduidig beantwoor-
den, dan hoeft de raadvos geen telsteen af te staan en mag
meteen een nieuwe vraag stellen.

In plaats van een vraag kan de raadvos ook een gokje wagen over wie of wat hij is.

- **Heeft hij fout gegokt?**

Voor straf moet hij een telsteen afstaan.

- **Heeft hij goed gegokt?**

Geweldig! Als beloning krijgt hij de kaart.

Daarna begint er een nieuwe raadronde.

Geen telstenen meer?

Als de raadvos geen telstenen meer heeft, is zijn raadronde eveneens ten einde. Hij krijgt geen kaart als beloning .

Een nieuwe raadronde:

De kloksgewijs volgende speler na de „oude” raadvos, wordt de „nieuwe” raadvos.

Einde van het spel

Als iedere speler drie keer raadvos is geweest, is het spel afgelopen.

De speler met de meeste kaarten heeft gewonnen.

Als meerdere spelers evenveel kaarten hebben, dan hebben deze gezamenlijk gewonnen.

Varianten

- Jullie kunnen ook zelf begrippen verzinnen en op een stuk papier schrijven of tekenen. Het papier wordt dan in plaats van de kaart, aan de hoofdband bevestigd.
- Als een speler raadt wie of wat hij is, dan telt hij zijn overgebleven telstenen. Het getal wordt op een stuk papier geschreven. Na drie ronden heeft de speler met het hoogste aantal gewonnen.

¿Quién soy?

Un juego clásico de adivinanzas para dos o más jugadores de 5 a 99 años.

Ilustraciones: Ulrike Fischer

¿Qué o quién soy yo? Un inventor, un león o un juguete...
Quien responda correctamente y haga buenas combinaciones ganará el juego.

Contenido

1 cinta (diadema), 1 interrogante, 40 cartas
10 fichas, instrucciones del juego

Objetivo del juego

¿Quién conseguirá más cartas después de tres rondas?

Preparación del juego

Mezclar las cartas y colocarlas en una pila en medio de la mesa.
Al lado las 10 fichas. Preparar la cinta.

Desarrollo del juego

El jugador con la nariz más larga empieza. Si no os ponéis de acuerdo empieza el de más edad.
Será el adivinador. Los otros jugadores serán los árbitros.

El adivinador coge las 10 fichas, se coloca la cinta en su cabeza y cierra los ojos.

Los árbitros cogen la carta de encima la pila y la fijan en la cinta con el imán.



El jugador abre los ojos y tiene que adivinar quién o qué es con las preguntas.

Puede preguntar lo que quiera pero sólo le pueden responder con un sí o un no.

Por ejemplo:

- ¿Soy un animal (o un objeto/juguete)?
- ¿Me puedes encontrar en la cocina (en la ciudad/ habitación)?
- ¿Me puedes beber (comer/tocar)?

Los árbitros lo debaten entre ellos antes de responder:
Si contestan...

- **No**, el jugador no ha hecho preguntas correctas...
Da una ficha a los árbitros y hace otra pregunta.
- **Sí**, inmediatamente hace otra pregunta.

Atención: Si los árbitros no se ponen de acuerdo en una respuesta y no pueden dar un sí o un no, el jugador no da ninguna ficha y tiene derecho a hacer otra pregunta.

En lugar de una pregunta el jugador también puede decir lo que es si cree que lo sabe...

- **¿Se ha equivocado?**
Debe dar una ficha.
- **¿Es correcta la respuesta?**
¡Enhorabuena! Se queda con la carta como recompensa y empieza otra ronda.

¿No quedan fichas?

Si no quedan fichas el jugador termina su turno y no se queda con ninguna carta.

Empieza otra ronda.

El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj será el adivinador.

Fin del juego

Cuando todos los jugadores han hecho 3 rondas para adivinar se termina la partida.

El jugador que tenga más cartas gana la partida. Si varios jugadores tiene la misma cantidad ganan a la vez.

Variaciones

- Podéis escribir o dibujar en un papel otras palabras y fijar el papel en el imán.
- Cuando un jugador adivina quién o qué es, cuenta las fichas que le quedan y las apunta en un papel. Al terminar las tres rondas, el jugador con más fichas gana la partida.

Indovina chi sono?

Un gioco classico per 2 o più giocatori dai 5 ai 99 anni.

Illustrazioni: Ulrike Fischer

Chi o cosa sono? Un inventore, un leone o forse un annaffiatoio? Solo chi fa le domande giuste e le combina con astuzia vince questo gioco.

Contenuto

1 fascia, 1 punto interrogativo, 40 carte, 10 sassolini,
1 istruzioni di gioco.

Obiettivo del gioco

Vincere più carte dopo tre partite?

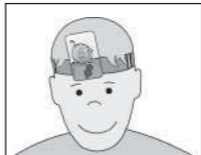
Preparazione

Mischiare le carte e mettere il mazzo al centro del tavolo insieme ai 10 sassolini. Preparare la fascia.

Inizio del gioco

Il giocatore con il naso più grosso può dare inizio al gioco. Se non riuscite a mettervi d'accordo, il primo ad iniziare sarà il giocatore più grande. E' lui il primo giocatore di turno. Tutti gli altri saranno i giudici.

Il giocatore di turno riceve i 10 sassolini.
Poi si mette la fascia sulla fronte e chiude gli occhi.



I giudici prendono la prima carta del mazzo e, con l'aiuto della calamita, la fissano alla fascia.

Il giocatore può ora aprire gli occhi. Con domande mirate deve cercare di indovinare chi o cosa è.

Usate la fantasia per scegliere che domande fare. L'importante è rispondere solo con "sì" o "no".

Ad esempio, alcune domande possono essere:

- Sono un animale (un oggetto/un giocattolo)?
- Mi trovo in cucina (in città/in questa stanza)?
- Mi potete bere (mangiare/afferrare)?

I giudici devono mettersi d'accordo sulla risposta.
Se i giudici rispondono...

- **"No"**, la domanda era sbagliata e quindi il giocatore di turno deve dare ai giudici uno dei suoi sassolini. Poi può proseguire con la prossima domanda.
- **"Sì"**, allora può fare subito un'altra domanda.

Attenti: se i giudici non riescono a mettersi d'accordo su "sì" o "no", oppure non riescono a rispondere in modo chiaro alla domanda, allora il giocatore di turno non deve dare nessun sassolino ai giudici e può porre subito una nuova domanda.

Invece di fare una domanda, il giocatore può provare a indovinare chi o cosa è.

- **Se sbaglia**
deve dare un sassolino ai giudici come penitenza.
- **Se indovina,**
è fatta! E come ricompensa riceve la sua carta.
Ora tocca al prossimo!

Sono finiti i sassolini!

Se il giocatore non ha più sassolini, il suo turno di gioco finisce e non riceve nessuna carta di ricompensa.

Ancora un giro!

Il "vecchio" giocatore cede ora il posto al "nuovo" giocatore secondo il senso orario.

Fine del gioco

Dopo tre turni per ogni giocatore il gioco finisce. Vince il giocatore che ha accumulato più carte. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte, si hanno più vincitori.

Varianti

- Potete scegliere voi la parola da indovinare e scriverla su un biglietto, anche disegnarla se vi va. Fissate poi il foglietto sulla fascia al posto della carta.
- Quando un giocatore indovina chi o cosa è, conta i sassolini che gli rimangono e scrive il numero su un foglietto. Dopo tre partite vince il gioco il giocatore con il totale più alto.



2544

Bitte alle Informationen aufbewahren!

Please keep all the information!

Veuillez conserver toutes les notices!

A.u.b. alle gegevens bewaren!

¡Por favor, conserve todo el material informativo!

Si prega di conservare tutte le informazioni!

Habermaaß GmbH

August-Grosch-Straße 28 - 38

96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

