

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Wer bin ich?



Who am I? ·

A toi de deviner! · Wie ben ik? · Chi sono io? · ¿Quién soy?

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

Wer bin ich?

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

Illustration: Yayo Kawamura

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Wer oder was bin ich? Ein Bäcker, ein Löwe oder vielleicht eine Gießkanne? Dies zu erraten erfordert einen klugen Kopf, denn nur wer die richtigen Fragen stellt und clever kombiniert, kommt auf die Lösung und behält viele Zählsteine übrig. Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Punkte zu haben.

Spielinhalt

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

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Zählsteine kommen als Vorrat daneben. Haltet das Stirnband bereit.

Spielablauf

Der Spieler mit der größten (Spür-)Nase darf beginnen: Er ist der erste Ratefuchs. Alle anderen Spieler sind die Schiedsrichter.

Der Ratefuchs bekommt alle Zählsteine. Dann setzt er das Stirnband auf und schließt die Augen. Die Schiedsrichter ziehen die oberste Karte vom Stapel und befestigen sie mit Hilfe des Magneten so am Stirnband, dass alle bis auf den Ratefuchs das



abgebildete Motiv gut sehen können. Dieses Motiv verkörpert der Ratefuchs in dieser Runde. Danach öffnet er die Augen und die Raterunde beginnt. Er versucht jetzt durch gezieltes Fragen herauszufinden, wer oder was er ist. Welche Fragen er stellt, bleibt seiner Fantasie überlassen. Sie müssen aber immer mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.

Beispiele:

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:

- **Nein.**

Leider muss der Ratefuchs einen Zählstein abgeben und in die Dose legen. Danach darf er die nächste Frage stellen.

- **Ja.**

Prima! Der Ratefuchs ist auf der richtigen Spur. Er darf sofort die nächste Frage stellen.

Achtung:

Können sich die Schiedsrichter weder auf „Ja“ noch „Nein“ einigen oder die Frage gar nicht 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:

- **Falscher Tipp?**

Er muss einen Zählstein abgeben und die nächste Frage stellen.

- **Richtiger Tipp?**

Super! Die Raterunde ist beendet. Für jeden übrig behaltenen Zählstein erhält der Ratefuchs einen Punkt. Merkt euch die Summe oder notiert sie mit seinem Namen auf einem Zettel.

Sind alle Zählsteine aufgebraucht?

Hat der Ratefuchs keinen Zählstein mehr, ist die Raterunde ebenfalls beendet. Das Rätsel wird aufgelöst und der Ratefuchs darf seine Karte ansehen, erhält aber leider keine Punkte.

Neue Raterunde

Die Karte am Stirnband kommt aus dem Spiel. Anschließend wird das Stirnband an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben und eine neue Raterunde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler einmal Ratefuchs war. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp:

Ihr könnt euch auch eigene Begriffe ausdenken und auf einen Zettel schreiben oder malen. Statt einer Karte befestigt ihr dann den Zettel am Stirnband.

Who am I?

A funny, classic guessing game for 2 or more players between 5 and 99 years old.

Illustrator: Yayo Kawamura

Length of the game: 10 - 15 minutes

ENGLISH



Who or what am I? A baker, a lion, or even a watering can? You need a cool head to win this game. Only those who ask just the right questions and combine them in just the right manner can figure out the solution and keep a hold of as many of their counting dice as possible to earn points. The aim of the game is to have the most points at the end of the game.

Contents

1 headband, 1 magnet, 40 cards, 10 counting dice,
1 set of instructions.

Preparation

Shuffle the cards and place them in a pile face down in the middle of the table. Place the counting dice next to the cards. Get the headband ready.

How to play

The player with the biggest (and best) laugh may begin. This player will be the first wise owl. All of the other players will be the referees.

The wise owl takes all of the counting dice. Then this player places the headband on his head and closes his eyes. One of the referees draws the top card from the deck and attaches



it to the wise owl's headband using the magnet, so that everyone, except of course the wise owl, can clearly see the picture. The wise owl now opens his eyes and can begin to ask questions. The wise owl should ask specific targeted questions that may be answered by the referees with a simple yes or no.

Examples:

Am I an animal (an object, a toy)?

Do I belong in the kitchen (in the city, here in this room)?

Would you drink (eat, touch) me?

Let's say the referees decide together that the answer is:

- **No.**

This unfortunately means that the wise owl has to give up a counting die and place it in the box. He/she can then ask their next question.

- **Yes.**

Great! The wise owl is on the right track. They have to ask their next question straight away.

Warning:

If the referees cannot decide on a answer, or if they do not answer the question at all, then the wise owl does not have to give up a counting die, and the wise owl can ask a new question straight away.

Instead of asking a question, the wise owl can make a guess as to who or what they are:

- **Were they wrong?**

They have to give up a counting die and then ask their next question.



- **Were they right?**

Brilliant! The guessing round is over. The wise owl receives one point for every counting die left. Keep track of the number in your mind, or make a note of it next to the player's name on a sheet of paper.

Run out of counting dice?

If the wise owl runs out of counting dice, the guessing round is over. The wise owl can look at their card and find out the answer, but unfortunately he won't receive any points.

New guessing round

Take the card out of the headband and place it in a discard pile. Then pass the headband to the next player in a clockwise direction, and start a new guessing round.

End of the game

The game ends when each player has played the wise owl once. The player with the most points wins, and if the score is tied, then there can be multiple winners.

Hint:

You can also come up with your own words and write them down or draw them on a piece of paper. You can attach these to the headband instead of a card.

A toi de deviner !

Un grand classique rigolo des jeux de devinettes pour 2 joueurs et plus de 5 à 99 ans.

Illustration : Yayo Kawamura

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Qui suis-je ou que suis-je ? Un boulanger, un lion ou un arrosoir, peut-être ? Pour le deviner, il faut être futé ! Il faudra poser les bonnes questions et savoir bien les combiner pour trouver la solution et conserver le plus grand nombre de jetons... L'objectif du jeu est d'avoir le plus de points possible à la fin du jeu.



FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 bandeau, 1 aimant, 40 cartes, 10 jetons, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Les jetons sont placés juste à côté comme réserve. Préparez le bandeau.

Déroulement du jeu

Le joueur avec le plus grand nez (celui qui a le plus de flair !) commence. C'est lui le premier détective. Les autres joueurs jouent le rôle d'arbitre.

Le détective récupère tous les jetons au début. Il met alors le bandeau sur son front et ferme les yeux. Les arbitres retournent la première carte de la pile et la fixent sur le bandeau à l'aide de l'aimant de manière à ce que tous les joueurs puissent bien voir l'illustration à part la personne

joueurs puissent bien voir l'illustration à part la personne chargée de la deviner. L'illustration représente ce qu'est le détective pendant cette manche. Il peut ensuite ouvrir les yeux et poser des questions. Avec chaque question, il essaye de deviner quelle personne ou quel objet il est censé incarner. Il peut poser toutes les questions qu'il veut du moment que les arbitres puissent y répondre par oui ou non.

Exemples :

Suis-je un animal (un objet/un jouet) ?

Peut-on me trouver dans la cuisine (en ville/dans cette pièce) ?

Est-ce qu'on peut me boire (manger/prendre dans la main) ?

Les arbitres se mettent d'accord sur leur réponse.

- **Non.**

Le détective doit rendre l'un de ses jetons, qui est remis dans la boîte. Il pose alors une autre question.

- **Oui.**

Bravo ! Notre détective est sur la bonne piste. Il peut alors directement poser la prochaine question.

Attention : Si les arbitres n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une réponse positive ou négative ou ne peuvent pas répondre à la question, le détective ne doit pas rendre l'un de ses jetons et peut poser immédiatement une autre question.

Au lieu de poser une question, le détective peut également deviner tout de suite ce qu'il est :

- **Mauvaise réponse ?**

Le joueur doit rendre l'un de ses jetons et pose une autre question.

• Bonne réponse ?

Bien joué ! La manche est terminée. Le détective remporte un point pour chaque jeton qu'il a réussi à conserver. Vous pouvez retenir de tête les scores de chacun des joueurs ou les noter sur une feuille de papier.

Il n'y a plus de jetons ?

Si le détective n'a plus de jetons, la manche est terminée. On lui donne la bonne réponse et il a le droit de voir sa carte, mais ne remporte aucun point.

Nouvelle manche

La carte sur le bandeau est retirée du jeu. Le bandeau est alors passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que tous les joueurs ont été à la place du détective. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil :

Vous pouvez inventer vos propres objets ou personnes à deviner et les écrire ou dessiner sur une feuille que vous pouvez fixer sur le bandeau à la place de la carte. Les joueurs puissent bien voir l'illustration à part la personne chargée de la deviner. L'illustration représente ce qu'est le détective pendant cette manche. Il peut ensuite ouvrir les yeux et poser des questions. Avec chaque question, il essaye de deviner quelle personne ou quel objet il est censé incarner. Il peut poser toutes les questions qu'il veut du moment que les arbitres puissent y répondre par oui ou non.

Wie ben ik?

Een grappig raadspel, een klassieker voor 2 en meer spelers van 5 tot 99 jaar.

Illustraties: Yayo Kawamura

Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Wie of wat ben ik? Een bakker, een leeuw, of misschien een gieter? Om dat te raden, moet je pienter zijn: enkel wie de juiste vragen stelt en slimme combinaties maakt, vindt de oplossing en houdt veel telstenen over. Het doel van het spel is om op het einde de meeste punten te hebben.

Inhoud van het spel

1 hoofdband, 1 magneet, 40 kaarten, 10 telstenen,
1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Meng alle kaarten en leg deze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. De telstenen leg je er als voorraad naast. Houd de hoofdband bij de hand.

Verloop van het spel

De speler met de grootste (speur)neus mag beginnen: hij raadt als eerste. Alle andere spelers zijn scheidsrechters.

De speurneus krijgt alle telstenen. Dan zet hij de hoofdband op en sluit zijn ogen. De scheidsrechters nemen de bovenste kaart van de stapel en bevestigen deze met de magneet zo op de hoofdband, dat iedereen – behalve de speurneus – de afbeelding goed kan zien. De speurneus is in deze ronde zélf

het motief op de afbeelding. Daarna opent hij zijn ogen en begint hij te raden. Met doelgerichte vragen probeert hij uit te zoeken, wie of wat hij is. Het is helemaal afhankelijk van zijn fantasie welke vragen hij stelt. Het antwoord moet echter altijd "ja" of "nee" kunnen zijn.

Voorbeelden:

Ben ik een dier (een voorwerp/een stuk speelgoed)?

Bevind ik mij in de keuken (in de stad/hier in de kamer)?

Zouden jullie mij drinken (eten/aanraken)?

De scheidsrechters beslissen samen wat het antwoord is.

- **Nee.**

De speurneus moet jammer genoeg een telsteen afgeven en in de doos leggen. Daarna mag hij de volgende vraag stellen.

- **Ja.**

Prima! De speurneus is op het juiste spoor. Hij mag onmiddellijk de volgende vraag stellen.

Opgelet:

Als de scheidsrechters het niet eens worden of het antwoord "ja" of "nee" is, of wanneer ze de vraag helemaal niet kunnen beantwoorden, moet de speurneus geen telsteen afgeven en mag hij dadelijk een nieuwe vraag stellen.

In plaats van een vraag te stellen, kan de speurneus ook een gokje wagen om te raden wie of wat hij is.

- **Verkeerd gegokt?**

Hij moet een telsteen afgeven en de volgende vraag stellen.

- **Juist gegokt?**

Super! Het raden is afgelopen. Voor elke resterende telsteen krijgt de speurneus een punt. Onthoud het totaal aantal punten of noteer dat met zijn naam op een blad papier.

Zijn alle telstenen op?

Als de speurneus geen telsteen meer heeft, is het raden afgelopen. Het raadsel wordt opgelost en de speurneus mag zijn kaart bekijken, maar hij krijgt jammer genoeg geen punten.

Nieuwe raadselronde

De kaart op de hoofdband wordt niet meer gebruikt in het spel. Vervolgens krijgt de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) de hoofdband en begint een nieuwe raadselronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra elke speler eenmaal de speurneus was. De speler met de meeste punten wint, bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tip:

Je kunt ook zelf begrippen bedenken en op een stuk papier schrijven of tekenen. In de plaats van een kaart bevestig je dan het papier op de hoofdband.



¿Quién soy?

Un clásico y divertido juego de preguntas y respuestas a partir de 2 jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Ilustraciones: Yayo Kawamura

Duración del juego: 10 - 15 minutos

¿Qué o quién soy? ¿Un panadero, un león o quizás una regadera? Adivinarlo requiere inteligencia, porque el que formula las preguntas correctas y las combina adecuadamente encuentra la solución y conserva todas las fichas. El objetivo del juego es tener el máximo número de puntos al final.

Contenido del juego

1 cinta, 1 imán, 40 tarjetas, 10 fichas y las instrucciones del juego.

Preparación del juego

Mezclad todas las tarjetas y ponedlas boca abajo apiladas en el centro de la mesa. Las fichas se sitúan al lado. Tened la cinta preparada.

Desarrollo del juego

Empezará el jugador con el mejor olfato; él será el primer rastreador y todos los demás jugadores harán de árbitros. El rastreador recibe todas las fichas, se pone la cinta en la frente y cierra los ojos. Los árbitros cogen la primera tarjeta del montón y la fijan a la cinta con ayuda del imán, de manera que todos puedan ver bien la ilustración, a excepción

del rastreador, que encarnará la ilustración en esta ronda. A continuación, el rastreador abre los ojos y comienza la partida. A partir de preguntas concretas, intentará adivinar quién o qué es; él decidirá qué preguntas formular. Las preguntas deben responderse siempre con un «sí» o «no»..

Ejemplos:

¿Soy un animal (un objeto / un juguete)?

¿Estoy en la cocina (en la ciudad / en la habitación)?

¿Se me puede beber (comer / coger)?

Los árbitros deben ponerse de acuerdo en la respuesta.

- **No.**

El rastreador debe entregar una ficha e introducirla en la lata. Después, podrá hacer la siguiente pregunta.

- **Sí.**

¡Genial! El rastreador va por buen camino y puede formular la siguiente pregunta.

Atención:

En el caso de que los árbitros no puedan dar una respuesta o no puedan ponerse de acuerdo sobre si «sí» o un «no», el rastreador no tendrá que entregar ninguna ficha y podrá hacer la siguiente pregunta.

En lugar de preguntar, el rastreador también podrá hacer un pronóstico sobre quién o qué es:

- **¿Pronóstico falso?**

Debe entregar una ficha y formular la siguiente pregunta.

- **¿Pronóstico cierto?**

¡Estupendo! La ronda ha terminado y el rastreador recibirá un punto por cada una de las fichas que no haya tenido que entregar. Recordad o apuntad en un papel la suma con su nombre.

¿Se han acabado todas las fichas?

La ronda también termina cuando el rastreador no dispone de más fichas. Se desvela el secreto y el rastreador puede ver su tarjeta, pero no se llevará ningún punto.

Nueva ronda

La tarjeta utilizada en la ronda anterior se deja fuera de juego y el siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj, se pone la cinta para empezar una nueva partida.

Finalización del juego

El juego termina cuando todos los participantes hayan jugado de rastreadores. Ganará el jugador que haya conseguido más puntos y, en caso de empate, habrá entonces varios ganadores.

Consejo:

También podéis pensar algunos términos y escribirlos o dibujarlos en un trozo de papel. En lugar de una tarjeta, fijáis el trozo de papel a la cinta.



Chi sono io?

Un gioco divertente, un classico degli indovinelli per 2 o più giocatori da 5 a 99 anni.

Illustrazioni: YayoKawamura

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Chi o che cosa sono io? Un fornaio, un leone o forse un annaffiatoio? Per saperlo serve una mente brillante, perché solo chi sa fare le domande e i collegamenti giusti riesce a trovare la soluzione e a conservare quanti più gettoni possibili. Lo scopo del gioco è, alla fine, avere il maggior numero di punti.

Dotazione del gioco

1 fascia per la fronte, 1 calamita, 40 carte, 10 gettoni, 1 istruzioni di gioco.

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte e formate con esse un mazzo coperto, che metterete al centro del tavolo. Disponete lì accanto la scorta dei gettoni. Tenete pronta la fascia.

Svolgimento del gioco

Il giocatore con il fiuto più sviluppato inizia: sarà lui il primo a dover indovinare. Tutti gli altri giocatori saranno gli arbitri. Il giocatore di turno riceve tutti i gettoni, si mette la fascia sulla fronte e chiude gli occhi. Gli arbitri pescano la carta in cima al mazzo e, con l'aiuto della calamita, la fissano alla fascia, in modo che tutti possano vedere chiaramente la figura, tranne

il giocatore di turno, che impersona la figura in questo giro. Il giocatore apre gli occhi e inizia il giro di domande. Lo scopo è quello di indovinare, con domande mirate, chi o che cosa è. Può fare tutte le domande che gli vengono in mente, purché abbiano come risposte possibili solo un "sì" o un „no“

Esempi:

Sono un animale (un oggetto/un giocattolo)?

Mi trovo in cucina (in città/in questa stanza)?

Sono qualcosa che si beve (si mangia/si tocca)?

Gli arbitri devono mettersi d'accordo sulla risposta.

- **No.**

Purtroppo il giocatore di turno deve cedere un gettone e riporlo nella scatola prima di poter passare alla domanda successiva.

- **Sì.**

Bravo! Il giocatore è sulla strada giusta e può proseguire subito con la domanda successiva.

Attenzione:

se gli arbitri non riescono a mettersi d'accordo sul "sì" o „no“ o se non rispondono alla domanda, il giocatore di turno non deve cedere nessun gettone e può porre subito una nuova domanda.

Invece di formulare una domanda, il giocatore di turno può anche cercare di indovinare chi o che cosa è.

- **Non ha indovinato?**

Deve cedere un gettone prima di passare alla domanda successiva.

- **Ha indovinato?**

Ottimo! Il giro di domande è terminato. Il giocatore di turno ottiene un punto per ogni gettone rimasto. Tenete a mente il totale o scrivetelo su un foglietto assieme al suo nome.

Sono finiti i gettoni?

Se il giocatore di turno è rimasto senza gettoni, il giro di domande termina qui. L'indovinello viene risolto e il giocatore di turno può vedere la carta, ma non ottiene alcun punto.

Nuovo giro di domande

La carta posta sulla fascia viene eliminata dal gioco. La fascia passa al giocatore successivo in senso orario e si inizia un nuovo giro di domande.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando ognuno è stato una volta il giocatore di turno. Vince il giocatore con il punteggio più alto; in caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

Consiglio:

Potete anche scegliere voi dei concetti o oggetti e scriverli o disegnarli su un foglietto da fissare sulla fascia al posto della carta.



Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

