14617i00 13/06/2000 17:28 Page 1

Antwortet er mit **„ja"**, dann weißt du, dass z.B. alle Gesichter mit braunen Augen auf deinem Spielbrett ausscheiden.

Antwortet er mit **„nein"**, dann scheiden alle Gesichter mit blauen Augen aus.

Wenn ein oder mehrere Gesichter ausscheiden, kippst du einfach das Rähmchen mit dieser Karte nach unten um. So kannst du das Gesicht nicht mehr sehen und es ist aus dem Spiel. Danach ist dein Zug beendet und dein Mitspieler ist mit seiner Frage an der Reihe.

## Aufgepasst!

Bis du ganz sicher weißt, ob die Karte deines Mitspielers eine Frau oder einen Mann zeigt, solltest du deine Fragen so formulieren: **„Hat das Gesicht…?"**. Vermeide Fragen wie **„Hat er…?"** oder **„Hat sie…?"**, um keine Verwirrung zu stiften.

Behalte die noch aufrecht stehenden Karten auf deinem Spielbrett gut im Auge und vergleiche ihre Merkmale. Mithilfe einer clever gestellten Frage kannst du auf einen Schlag mehrere Gesichter aussortieren.

Merke dir, welche Fragen schon klar beantwortet sind. Du solltest z.B. nicht nach braunen Augen fragen, wenn nur noch Gesichter mit blauen Augen da sind!

## Weißt du, wer es ist?

Wenn du glaubst, die Person auf der Karte deines Mitspielers herausgefunden zu haben, dann wartest du bis du das nächste Mal an der Reihe bist und sagst deinem Mitspieler wer es ist: **„Es ist Maria mit braunen Haaren und grüner Mütze!"**

**Achtung:** Wenn du an der Reihe bist und gerade eine Frage gestellt hast, darfst du deinem Mitspieler noch nicht deine Lösung verkünden, sondern du musst warten, bis du wieder dran bist. Wenn deine Lösung allerdings falsch war, hast du diese Runde leider verloren!

## DAS ENDE DES SPIELS

Die Runde endet, sobald ein Spieler das Gesicht auf der gelben Karte des Mitspielers richtig herausgefunden und benannt hat. Damit hat dieser Spieler die Runde gewonnen. Die beiden gelben Karten werden zurück in den Stapel gesteckt, mit dem Stapel durchgemischt und dann geht's von vorne los.

Der Sieger der Runde schiebt seinen Marker auf dem Spielstandzähler zur nächst höheren Zahl weiter. Wer zuerst fünf Runden gewonnen hat, ist der Sieger des Spiels!

## Spielvariante für Fortgeschrittene

Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad eurer Detektivarbeit noch steigern möchtet, probiert es doch mal so: Beide Spieler ziehen 2 gelbe Karten aus dem Stapel und so muss jeder Spieler auch die Namen von 2 Gesichtern herausfinden. Beim Umklappen der Karten musst du dann doppelt vorsichtig sein und dir noch besser merken, welche Fragen du schon gestellt hast und wie die Antworten darauf gelautet haben.

**Beispiel:** Du fragst **„Hat eines der beiden Gesichter blonde Haare?"**

Die Antwort darauf lautet **„Ja"**. Dies bedeutet, dass du keine Karte auf deinem Spielbrett umklappen kannst. Du weißt jetzt, dass ein Gesicht blonde Haare zeigt, aber die Haarfarbe des zweiten Gesichts kennst du noch nicht! Am besten fragst du das nächste Mal danach!

© 2000 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

MB SPIELE

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

0800**14617**100



# WER IST ES?

**Für 2 Spieler / ab 6 Jahren**

## INHALT

48 Kunststoffrähmchen, 2 Spielbretter in rot und blau, 1 vorgestanzter Bogen mit Karten in rot, blau und gelb und 2 Spielstandzähler.

## DAS ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst das geheimnisvolle Gesicht des Mitspielers herausfindet, gewinnt diese Spielrunde. Und wer zuerst fünf Runden gewonnen hat, ist der Sieger!

0800**14617**100 GUESS WHO? Instructions (D) 2nd Mechanicals 5 023117 000000

14617i00 13/06/2000 17:28 Page 3

## ZUSAMMENBAU

1. Drehe die Spielbretter um. Drücke den Zapfen in der Ecke nach innen (zur Mitte), bis er abbricht (**siehe Abbildung 1**). Wiederhole dies mit allen Eckzapfen an beiden Spielbrettern.

Abbildung 1

2. Drehe jedes einzelne der weißen Kartenrähmchen von den Haltenasen ab. Nehme die zwei Spielstandzähler aus dem Kunststoffrahmen. Falls du damit Schwierigkeiten hast, verwendest du dafür eine Kinderschere oder bittest einen Erwachsenen um Hilfe.

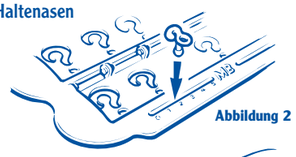
Abbildung 2

3. Drücke jeweils einen Spielstandzähler auf seinen Platz im Spielbrett, bis er hörbar einrastet.
4. Drücke die vorgestanzten Karten vorsichtig aus dem Bogen. Die größeren, gelben Karten kannst du vorerst zur Seite legen.
5. Stecke nun die kleineren (blauen und roten) Karten folgendermaßen in die Rähmchen: Halte jedes Rähmchen wie in **Abbildung 3** gezeigt fest; stecke das untere Kartenende oben in den Rahmen; schiebe die Karte zwischen den Führungen nach unten und drücke sie am unteren Rahmenende fest. Sortiere nun die fertigen Rähmchen in rote und blaue.

Abbildung 3

6. Setze das blaue Spielbrett auf eine feste, ebene Fläche. Der Kartenschlitz muss dabei auf deiner Seite sein. Nimm jetzt irgendein Rähmchen mit blauer Karte und drücke es in einen beliebigen Platz auf dem Spielbrett. Dabei muss das runde Scharnier um die beiden Bolzen herum einrasten. Die Vorderseite der Karte muss unten auf das Spielbrett geklappt sein. Drücke zuerst immer nur eine Seite des Rähmchens in die Halterung und danach die andere (**siehe Abbildung 4**).

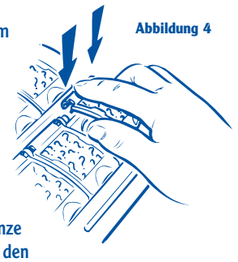
Abbildung 4

Klappe das Rähmchen nach oben um zu sehen, ob es richtig sitzt. Fülle so das ganze blaue Spielbrett und wiederhole danach den Vorgang mit den roten Karten am roten Spielbrett.

## BEREITE DICH AUF DAS SPIEL VOR

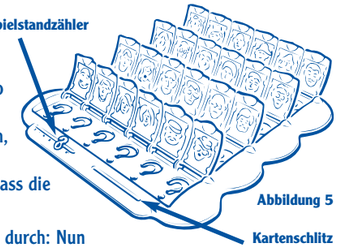

Abbildung 5

1. Jeder Spieler wählt sich ein Spielbrett aus und stellt es so vor sich hin, dass der Kartenschlitz direkt vor ihm ist. Danach hebt ihr eure Spielbretter an der Vorderseite hoch, so dass alle Rähmchen senkrecht hochklappen. Nun setzt ihr die Spielbretter wieder vorsichtig ab. Achtet darauf, dass die Rähmchen aufgeklappt stehenbleiben.
2. Jetzt kommen die gelben Karten ins Spiel. Mische sie gut durch: Nun lässt du deinen Mitspieler eine ziehen und danach ziehst du selbst eine. Aufgepasst: Halte die Karte immer gut verdeckt, damit sie dein Mitspieler nicht sehen kann. Jetzt steckst du deine gelbe Karte so in den Kartenschlitz, dass du das Gesicht darauf sehen kannst. Dies ist das geheimnisvolle Gesicht, dass dein Mitspieler herausfinden muss.

   **Hinweis:** Auf den gelben Karten befinden sich genau dieselben 24 Gesichter, wie auf den blauen und roten Karten. Nur die Farbhintergründe sind unterschiedlich.

## UND JETZT: RATE MAL – WER IST ES?

Falls du zum ersten Mal WER IST ES? spielst, haben wir dir hier einige der Unterschiede beschrieben, die die Gesichter auf den Karten haben können und nach denen du deinen Mitspieler befragen kannst.

**Nasen**
Es gibt große Nasen, aber auch einige kleine.

**Hüte und Brillen**
Sieh nach, wer eine Brille trägt oder einen Hut, oder sogar beides.

**Haar**
Es gibt blondes, rotes, braunes, schwarzes oder weißes Haar. Manche haben den Scheitel links oder rechts, oder auch gar keinen. Einige Gesichter haben eine Glatze oder nur sehr wenig Haar.

**Bärte und Schnurrbärte**
Sieh dir die Unterschiede zwischen den verschiedenen Bärten gut an: Es gibt Vollbärte, halbe Bärte und Schnurrbärte.

**Farben**
Du kannst die Farben von Augen, Wangen, Lippen, Hüten und Brillen herausfinden.

Aber es gibt noch viel mehr Unterscheidungsmerkmale, die du erkennen wirst, nachdem du das Spiel ein paar Mal gespielt hast.

## DER SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, und danach sind die Spieler abwechselnd an der Reihe.

Wenn du an der Reihe bist, darfst du deinem Mitspieler eine Frage stellen, um nach und nach herauszufinden, welches Gesicht seine gelbe Karte zeigt. Du findest es so heraus, indem du Gesicht um Gesicht aus dem Kreis der Verdächtigen ausschließt…

Du musst deine Frage immer so stellen, dass sie dein Mitspieler mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann.

**Beispiel:** Du fragst deinen Mitspieler „Hat das Gesicht blaue Augen?"


0800**14617**100 GUESS WHO? Instructions (D) 2nd Mechanicals 5 023117 000000