

WER IST ES?

6+ |  2

GEBÄUDE



INHALT

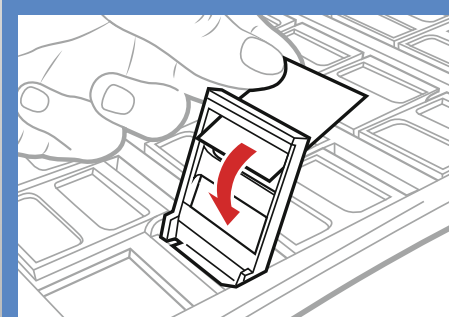
2 Spielbretter • 48 Gebäudekarten • 24 Rätselkarten

ZIEL DES SPIELS

Stelle clevere Fragen um herauszufinden, welches Gebäude dein Mitspieler vor dir verbirgt, bevor er deins errät!

ZUSAMMENBAU

1. Drücke die Gebäudekarten vorsichtig aus dem Bogen und recycle den Rest.
2. Schiebe jeweils ein Set der Gebäudekarten in eines der Spielbretter. Die Karten können in jeder beliebigen Reihenfolge angeordnet werden. Die Position des Gebäudes im Spielbrett spielt keine Rolle.
3. Packer die Rätselkarten aus und entsorge den Verpackungsmüll.



Schiebe die Karten zwischen den Führungen nach unten und drücke sie am unteren Rahmenende fest.

VORBEREITUNG

1. Wähle ein Spielbrett und hebe es an der Vorderseite hoch, sodass sich alle Rahmen senkrecht hochklappen. Stell es anschließend auf eine ebene Fläche mit dem Spielstandanzeiger und Kartenschlitz zu dir ausgerichtet. Dein Mitspieler macht dasselbe.
2. Mische die Rätselkarten. Nun zieht jeder Mitspieler eine Karte vom Stapel und steckt sie in den eigenen Kartenschlitz des Spielbretts. Platziere die Karte so, dass das Gesicht zu dir zeigt und dein Mitspieler sie nicht sehen kann!
3. Lege den Rest der Rätselkarten beiseite. Du wirst sie erst wieder für eine neue Spielrunde benötigen.

SPIELEN

Der jüngste Spieler beginnt und stellt eine Frage.

Du bist dran:

1. Stelle eine Ja- oder Nein-Frage zum geheimen Charakter deines Mitspielers. Zum Beispiel fragst du: „Hat dein Gebäude eine Uhr?“. Dein Mitspieler muss entweder mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.
2. Abhängig von der Antwort, kippst du Gebäude nach unten um. Zum Beispiel sagt dein Mitspieler, dass sein geheimes Gebäude eine Uhr hat. Dann kippst du einfach alle Gebäude um, die keine Uhr haben.
3. Du bist nun einen Schritt weiter, das geheime Gebäude deines Mitspielers zu erraten. Jetzt ist dein Mitspieler dran und stellt eine Frage.

Weißt du, welches Gebäude es ist?

Glaubst du, herausgefunden zu haben, welches Gebäude dein Mitspieler verbirgt? Dann warte, bis du selbst wieder an der Reihe bist. Anstatt eine Frage zu stellen, kannst du nun deine Vermutung äußern. Sei dir aber mit deiner Vermutung sicher - wenn sie falsch ist, verlierst du das Spiel!

GEWINNEN

Falls du das richtige Gebäude deines Mitspielers erraten hast, hast du diese Spielrunde gewonnen. Falls nicht, gewinnt dein Mitspieler.

DIE MEISTERSCHAFT

Bei jedem Sieg um einen Zähler nach oben geschoben. Wer zuerst fünf Spiele gewinnt, ist der WER-IST-ES?-Meister!

AUFGEPASST?

Behalte die noch aufrecht stehenden Gebäude auf deinem Spielbrett gut im Auge. Was ist gleich und was unterscheidet sich? Sind sie bunt? Sind sie alt? Haben sie eine bestimmte Form? Achte auf diese Details, um die besten Ja- oder Nein-Fragen zu stellen!

Du wirst sehen, dass jede Karte eine Nummer hat. Das liegt daran, dass einige Gebäude lange Namen in verschiedenen Sprachen haben. Falls es dir leichter fällt, können die Spieler statt des Namens einfach fragen: „Bist du Nummer X?“

GUESS WHO? and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2025 Hasbro.

Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Bitte bewahre diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.
www.hasbro.com www.winningmoves.de



Licensed By:
Hasbro
GAMES