WER IST ES?
DIE MEISTERSCHAFT

Um eine WER IST ES?-Meisterschaft auszuspielen wird der Spielstandsanzeiger bei jedem Sieg um einen Zähler nach oben geschoben.
Wer zuerst fünf Punkte erreicht, ist Meister!

WER IST ES?
DIE BESONDERE HERAUSFORDERUNG

Seid ihr schon echte „WER IST ES?“ Profis? Dann spielt diese Variante für fortgeschrittene Detektive. Beide Spieler wählen zwei Figuren aus – eine aus der ersten und eine aus der zweiten Reihe. Nun müsst ihr versuchen, beide Figuren herauszufinden, die euer Mitspieler vor euch verbirgt. Wenn ihr nun eure Fragen stellt, müsst ihr sie auf beide oder eine der beiden Figuren beziehen. Du könntest z.B. fragen: „Tragen deine beiden Figuren eine Brille?“ oder „Hat eine der beiden Figuren schwarzes Haar?“ Beim Umklappen der Türen musst du dann doppelt vorsichtig sein und dir noch besser merken, welche Fragen du schon gestellt hast.

Beispiel: Du fragst: „Hat eine deiner Figuren einen Bart?“ und dein Mitspieler antwortet „Ja“. In diesem Fall kannst du keine Tür schließen. Du weißt zwar, dass eine Figur einen Bart hat, die andere Figur könnte aber auch keinen haben! Um diese Spielvariante zu gewinnen, musst du gleichzeitig beide Charaktere richtig erraten.

DreamWorks Dragons © 2015 DreamWorks Animation LLC. All rights reserved.
Herstellung und Vertrieb über: Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
GEDRUCKT IN IRLAND.

www.winningmoves.de www.dreamworks.com

Licensed By:

Hergestellt in Irland

Hasbro Gaming

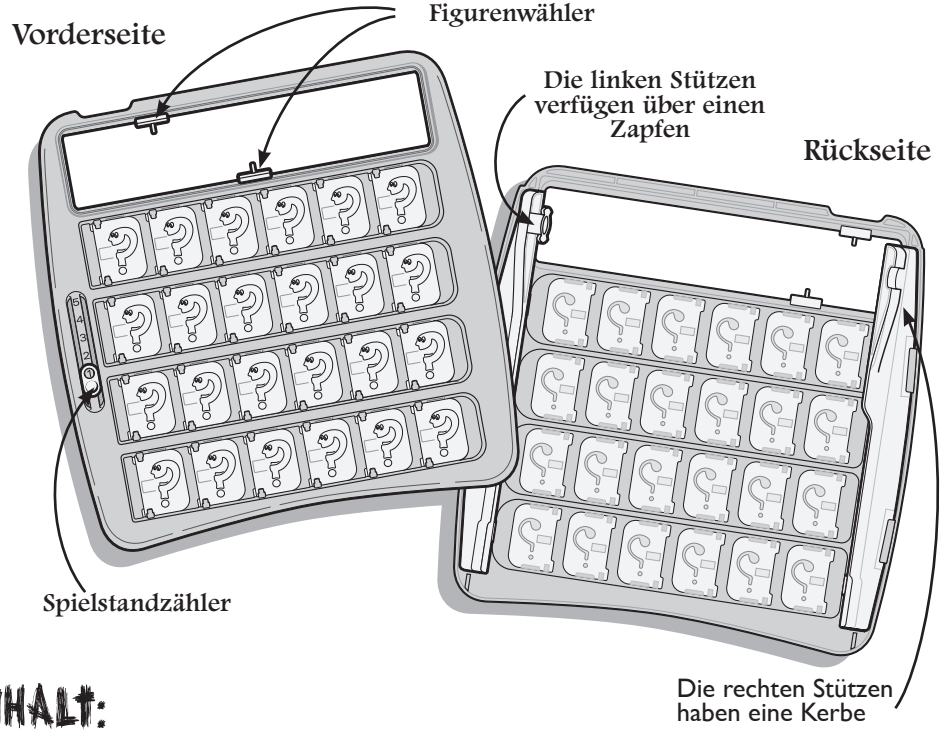
Winning Moves

B85321000

WER IST ES? DRAGONS

ALTER 6+
2 Spieler

MACHE DICH MIT DEM SPIEL VERTRAUT:



INHALT:

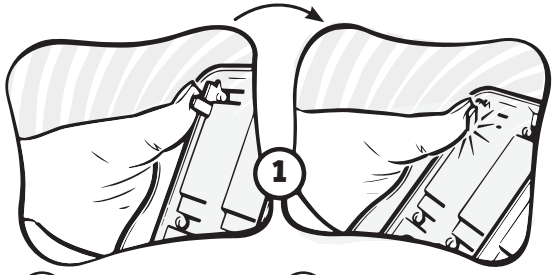
2 Ratetafeln • 2 Ratebögen • 4 Stützen (je 2 pro Ratetafel)
4 Figurenwähler • 2 Spielstandzähler

ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH.

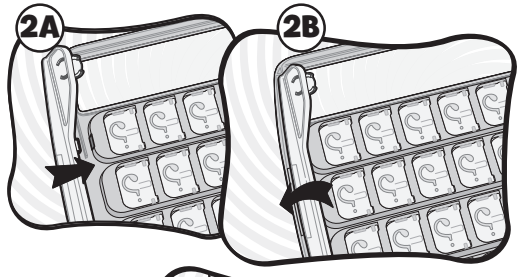
Bitte einen Erwachsenen, die Ratetafeln wie folgt für dich zusammenzubauen:
Lösen Sie vorsichtig das Spielzubehör aus dem Kunststoffrahmen.
Falls nötig, glätten Sie bitte überstehende Kunststoffteile mit einer Papier-Nagelfeile oder Sandpapier. Sobald sämtliches Spielzubehör aus dem Rahmen gelöst wurde, kann dieser ordnungsgemäß entsorgt werden. Drücken Sie die Ratebögen aus den Kartonblättern und entsorgen Sie die Reste.

ZUSAMMENBAU

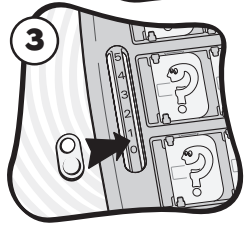
1. Drehen Sie beide Ratetafeln herum, so dass die Rückseiten oben liegen. Drücken Sie den Eckstift zur Mitte der Ratetafel, bis er abknickt (siehe Abb. 1).Wiederholen Sie dies bei allen Eckstiften an beiden Ratetafeln.



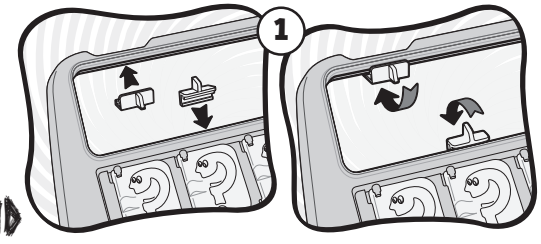
2. Um sowohl die linken als auch die rechten Stützen zu befestigen, richten Sie bitte die Laschen, die sich an den Stützen befinden, in einem Winkel mit den Schlitzen aus, die sich in den Ratetafeln befinden (siehe Abb. 2A). Dann lassen Sie die Stützen hörbar in den Tafeln einrasten (siehe Abb. 2B).



3. Drehen Sie die Ratetafeln wieder herum, so dass die Vorderseiten oben liegen, und drücken Sie die Spielstandzähler in Position.

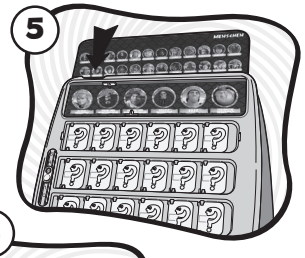


4. Stecken Sie je einen Figurenwähler wie gezeigt auf die oberen und unteren Schienen der großen Fenster. Für jede Ratetafel sind zwei Figurenwähler vorgesehen.



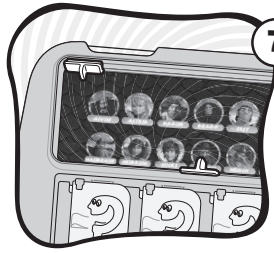
VORBEREITUNG – JETZT SIND DIE KINDER DRAN!

5. Entscheidet euch, mit welcher Seite der Ratebögen ihr spielen wollt, und schiebt die entsprechenden Seiten von hinten in die Ratetafeln. Beide Spieler müssen mit der gleichen Bilderseite spielen.

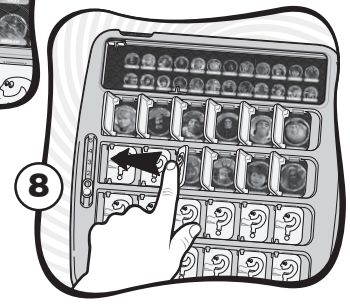


6. Wollt ihr ein spannendes Auge-in-Auge-Duell spielen und euch gegenübersitzen? Dann könnt ihr die beiden Ratetafeln wie gezeigt miteinander verbinden.
Falls euch kein Tisch zur Verfügung steht, haltet ihr die Tafeln einfach aufrecht, um sie vor den neugierigen Blicken des Mitspielers zu verbergen.

7. Jeder Spieler sucht sich aus einer der beiden obersten Bildreihen eine Figur aus und schiebt den Figurenwähler auf deren Bild. Schiebt den zweiten Figurenwähler auf den weißen Punkt.



8. Öffnet alle Türen der Ratetafeln, so dass ihr alle Figuren sehen könnt.



ZIEL DES SPIELS

Finde heraus, welche Figur dein Mitspieler vor dir verbirgt, bevor er deine errät!

SPIELEN

Der jüngste Spieler beginnt. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe und versucht durch Fragen, die mit JA oder NEIN beantwortet werden können, herauszufinden, welche Figur euer Mitspieler vor euch verbirgt.
Je nach Antwort könnt ihr verschiedene Figuren aus dem Kreis der Verdächtigen ausschließen und die Türen über den Figuren schließen, von denen ihr herausgefunden habt, dass sie NICHT die geheimnisvolle Figur sein können.

Beispiel: Wenn du an der Reihe bist, fragst du deinen Mitspieler:

„Trägt deine geheime Figur einen Hut?“ Falls dein Mitspieler diese Frage mit „NEIN“ beantwortet, so weißt du nun, dass alle Figuren MIT Hut ausscheiden. Schließe alle Türen der Figuren, die einen Hut tragen. Du bist nun deinem Ziel, herauszufinden, welche Figur dein Mitspieler verbirgt, ein großes Stück näher gekommen.
Dann ist dein Mitspieler an der Reihe und darf dir ebenfalls eine Frage stellen, die mit JA oder NEIN beantwortet werden kann.

GEWINNEN

Glaubst du, herausgefunden zu haben, welche Figur dein Mitspieler verbirgt? Dann warte, bis du selbst wieder an der Reihe bist.
Anstatt eine Frage zu stellen, kannst du nun deine Vermutung äußern.
Falls du richtig geraten hast, hast du diese Spielrunde gewonnen.
Falls nicht, hast du leider Pech gehabt und dein Mitspieler gewinnt.