

HABA

Spielanleitung • Rulebook



2012191001

Wer bin ich?



Yayo Kawamura



Wer bin ich?

Ein lustiger Ratespiel-Klassiker für 2 und mehr Kinder 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.

DAS IST DRIN:

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

BEVOR ES LOSGEHT:

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

JETZT GEHT'S LOS:

Das Kind 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 Kind weitergegeben und eine neue Raterunde beginnt.

SPIELEND E:

Das Spiel endet, sobald jedes Kind einmal Ratefuchs war. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt, bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.

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.

*Liebe HABA Spiele-Fans,
unter **www.haba-play.com/Ersatzteile** könnt ihr
ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil
des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

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.

HABA Sales GmbH & Co. KG, August-Grosch-Straße 28 - 38,
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com, kundenservice@haba.de
© HABA-Spiele Bad Rodach 2014

END OF THE GAME:

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.

A new guessing round begins.

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 they won't receive any points.

Have you run out of counting dice?

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.

• Were they right?

then ask their next question.

• Were they wrong?

If so, they have to give up a counting die and





The wise owl takes all of the counting dice. Then this player places the headband on their head and closes their 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 the wise owl, can clearly see the picture. The wise owl now opens their eyes and begins 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, pet) 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. They can then ask their next question.

• Yes.

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

Warning:

If the referees cannot decide on an 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 right away.

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



Who Am I

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



Illustrator:

Yayo Kawamura

Length of the game:

10 - 15 minutes

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.



HABA

Rulebook • Spielanleitung



TLA170672 1/24

Who Am I?



Yayo Kawamura