

# WER IST ES? ES! Galerie

## ? Inhalt

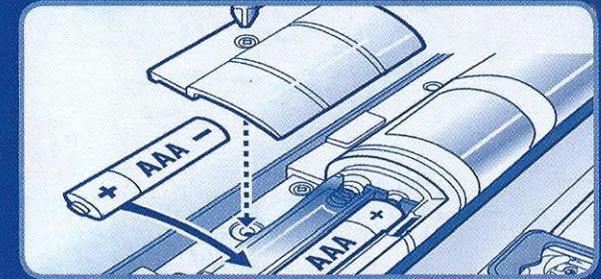
„WER IST ES? Galerie“ Klappbox,  
6 doppelseitige Figurenbögen (3 x rot,  
3 blau), 8 Katestifte (4 x rot, 4 x blau).

## ? Ziel des Spiels

Die Figur des anderen Spielers  
herauszufinden, bevor er deine errät!



Um die Batterien einzulegen, öffnen Sie den Galerierahmen auf der „roten“ Seite. Das Batteriefach befindet sich neben dem „Nein“-Knopf. Legen Sie 2 x 1,5V LR03 (AAA) Batterien wie gezeigt ein.



### WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

#### WARNHINWEIS:

- Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungssymbolen korrekt ein.
- Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.
- AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.
- Wie bei allen kleineren Teilen, sollten diese Batterien von Kindern fern gehalten werden. Im Falle einer Verschluckung suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.

### IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

#### PRECAUTIONS A PRENDRE :

- Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (saines) et alcalines.
- Enlever les piles usagées.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
- NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.
- Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.

### IMPORTANTE: USO DELLE PILE

Conservate queste informazioni per ogni riferimento futuro. Vi raccomandiamo di far installare le pile sempre da un adulto.

#### ATTENZIONE:

- Seguire sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle pile. Usate esclusivamente le pile del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserimento assicuratevi di far corrispondere i segni + e - del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse.
- Non usate mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinco-carbone) insieme a pile alcaline.
- Non lasciate pile scariche nell'apparecchio.
- Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
- Non collegare fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito.
- Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o alteri apparecchiature interferissero nel funzionamento del prodotto, allontanatelo immediatamente dalle stesse. Se necessario, per resettare, spegnere e riaccendere il prodotto oppure togliere e rimettere le pile.
- NON UTILIZZATE BATTERIE RICARICABILI. NON CERCATE DI RICARICARE BATTERIE DI ALTRI TIPI.
- Come tutti i piccoli oggetti, tenete queste pile lontane dalla portata dei bambini; se esse dovessero essere accidentalmente ingerite, consultate immediatamente un dottore.

ALTER  
6+



2  
SPIELER



Bitte führen Sie dieses Produkt und die darin enthaltenen Batterien separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu.  
Bitte nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen.  
Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.  
Questo prodotto e le sue batterie deve essere smaltito separatamente negli appositi contenitori per la raccolta differenziata. Non buttare nel cestino dei rifiuti casalinghi.

**MB**  
SPIELE

## ? WER IST ES? Hellseher



1. Bereitet euch wie im Abschnitt „Vorbereitung“ beschrieben auf euer Spiel vor. Dann ratet ihr jeweils insgesamt 3-mal einfach drauf los, um welche Figur es sich bei eurem Mitspieler handeln könnte. Verratet eure Vermutung nicht, sondern steckt 3 Katestifte neben 3 Figuren eurer Wahl.

2. Spielt wie im klassischen Spiel beschrieben und so lange, bis ein Spieler gewonnen hat. Der Gewinner teilt dem Verlierer mit, um welche Figur es sich bei ihm selbst handelte.

3. Bei Spielende erhält jeder Spieler, dessen Katestift im richtigen Feld steckte, einen Extrapunkt, d.h.:  
 Spiel gewonnen + ✓ richtig geraten = 3 Punkte  
 Spiel gewonnen + ✗ falsch geraten = 2 Punkte  
 Spiel verloren + ✓ richtig geraten = 1 Punkt

## ? WER IST ES? Tick-Tack

Dieses Spiel ist schnell und spannend, denn ihr spielt gegen die Uhr und gegen euren Mitspieler! Die Zeit läuft... könnt ihr trotzdem „cool“ bleiben!

**WICHTIG:** Die Zeit läuft für jeden Spieler einzeln, also müsst ihr bei diesem Spiel für jede Antwort, die ihr gebt, unbedingt den „Ja“- oder „Nein“-Knopf drücken... und zwar schnell!

1. Nach der „Vorbereitung“ drückt ihr den „Zeitknopf“ und haltet ihn so lange gedrückt, bis die Zeitangabe ertönt, in der ihr spielen wollt:

3 Pieptöne = Schnell

2 Pieptöne = Superschnell

1 Piepton = Fast unmöglich

2. Der Spieler, dessen Farbe auf dem Zeitknopf aufleuchtet (Rot oder Blau), beginnt.

3. Drückt den „Ja“-Knopf, um die Uhr zu starten.
4. Sobald die Zeit läuft, beginnt das Spiel. Aber denkt daran: Es ist superwichtig, dass ihr für jede Antwort, die ihr gebt, den „Ja“- oder „Nein“-Knopf drückt – und zwar so schnell wie möglich! Der Spieler, dessen Farbe aufleuchtet, stellt die Frage.
5. Das Spiel endet, wenn die Zeit beider Spieler abgelaufen ist oder aber ein Spieler richtig geraten hat – je nachdem, was zuerst passiert.

• Falls die Zeit eines Spielers abgelaufen ist, spielt der andere Spieler so lange weiter, bis auch seine Zeit abläuft.

• Falls ein Spieler einen richtigen Tipp abgegeben hat, bevor seine Zeit abgelaufen ist, haltet ihr den „Ja“-Knopf 3 Sekunden lang gedrückt, um die Siegesfanfare abzuspülen!

• Falls bei beiden Spielern die Zeit abgelaufen ist, könnt ihr trotzdem versuchen, die geheime Figur eures Mitspielers zu erraten. Jeder Spieler hat 3 Räteversuche. Wer zuerst richtig rät, gewinnt!

• Falls ein Spieler die Nerven verliert und versehentlich den falschen Knopf drückt, teilt er dies seinem Mitspieler mit und das Spiel geht weiter.

Der Gewinner erhält 2 Punkte, die er auf seinem Spielstandzähler markiert.

## ? WER IST ES? Köpfchen-Training!

Dieses Konzentrationsspiel hat es in sich, doch je öfter ihr spielt, desto mehr Spaß macht es! Denn hier geht es um die feineren Unterschiede zwischen zwei ausgewählten Figuren!

**TIPP:** Spielt zuerst mit den „bekannteren Gesichtern“.

1. Bereitet euch wie beschrieben vor, aber wählt nun jeweils 2 Figuren aus – und zwar eine Figur aus jeder Reihe.
2. Beginnt und versucht, die Ähnlichkeiten zwischen den beiden Figuren des anderen Spielers herauszufinden. Stellt eure Fragen folgendermaßen: „Haben beide Figuren... z.B. ... Bärte?“. Indem ihr also zunächst die Ähnlichkeiten herausfindet, könnt ihr schon einige Figuren aus dem Kreis eurer Verdächtigen ausschließen.
3. Spielt weiter und findet dann die Unterschiede zwischen den beiden Figuren eures Mitspielers heraus. Stellt eure Fragen folgendermaßen: „Hat eine der beiden Figuren... z.B. eine Glatze?“.

**WICHTIG:** Seid besonders vorsichtig, wenn es darum geht, Fenster zu schließen und erinnert euch an die Fragen, die ihr bereits gestellt habt und die entsprechenden Antworten. Beispiel: Die Frage lautete: „Hat eine der beiden Figuren blaue Augen?“.

• Lautet die Antwort „Ja“, könnt ihr keine der Figuren ausschließen und kein Fenster schließen. Denn obwohl ihr nun wisst, dass eine Figur blaue Augen hat, kennt ihr noch nicht die Augenfarbe der anderen Figur.

• Lautet die Antwort „Nein“, könnt ihr die Fenster der Figuren schließen, die blaue Augen haben.

Wer zuerst beide Figuren richtig errät, erhält 4 Punkte.

**TIPP:** Legt euer besonderes Augenmerk auf die Augen- und Brillenfarbe!



© 2008 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.  
 Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.  
 Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.  
 Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.  
 Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da  
 Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

Made in China

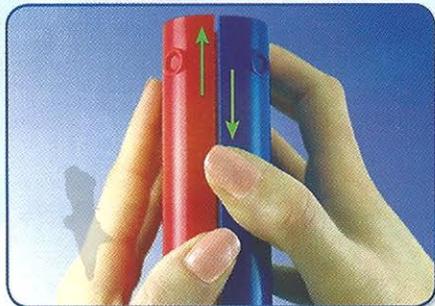
www.hasbro.de www.MB-Spiele.de

THEORA CREATION

0208 14635 100 01

## ? Vorbereitung

1. Entscheidet euch, wer mit welcher Farbe spielt (Rot oder Blau) und legt die 3 Figurenbögen vor euch.



2. Öffnet die Galerie, indem ihr die zwei Seiten an jeder Ecke vorsichtig auseinanderzieht, und stellt die Galerie zwischen euch auf. Achtet darauf, dass die rote Seite der Galerie vor dem Spieler steht, der die roten Figurenbögen besitzt und die blaue Seite vor dem Spieler mit den blauen Bögen.



3. Steckt jeweils einen Finger in den weißen Galerierahmen und zieht ihn vorsichtig zu euch – mit nur einem Dreh klappen alle Fenster auf.
4. Einigt euch über ein Thema.
5. Beide Spieler suchen nun die Kartenseite mit diesem Thema heraus und stecken sie in ihre jeweilige Seite der Galerie. (Die übrigen Figurenbögen könnt ihr hinter dem ausgewählten Bogen aufbewahren.)
6. Schließt die weißen Galerierahmen. Achtet darauf, dass alle Fenster offen sind und ihr alle Bilder sehen könnt –

d.h., wenn ihr euch z.B. auf das Monster-Thema geeinigt hattet, solltet ihr nun alle Monster sehen können.



7. Jetzt wird es spannend! Sucht euch jeweils eine Figur aus eurem Bilderbogen aus und schiebt einen Bilderrahmen auf diese Figur. Achtet darauf, dass euer Mitspieler eure „geheime Figur“ nicht sehen kann und denkt daran: Wenn ihr nun mit dem Spiel beginnt, kann die Position des Bilderrahmens nicht mehr geändert werden! Also überlegt euch gut, welche Figur ihr wählt.
8. Falls ihr zum ersten Mal spielt, stellt ihr eure Spielstandszähler auf 0.

Ihr könnt aus 4 verschiedenen Spielvarianten wählen: „Das klassische WER IST ES?“, „WER IST ES? Hellseher“, „WER IST ES? Tick-Tack“ und „WER IST ES? Köpfchen-Training“. Dreht diese Seite um, um zu erfahren, wie ihr die übrigen 3 Varianten spielen könnt.

## ? Stellt die Fragen

Findet heraus, worin sich die Figuren auf den Bilderbögen unterscheiden, um eine möglichst sinnvolle Frage stellen zu können.



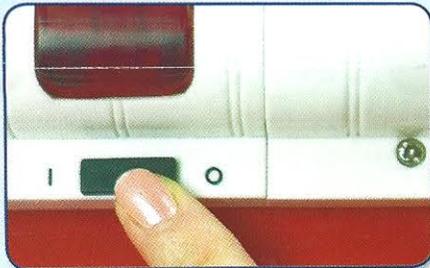
**Quatschköpfe**  
„Hat deine Figur eine große Nase?“



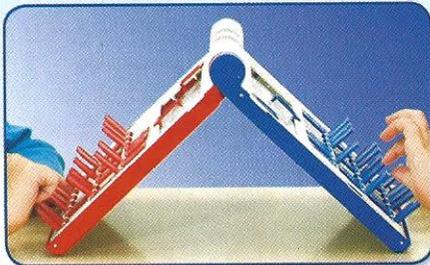
**Haushaltsgegenstände**  
„Wohnt deine Figur in der Küche?“

## ? Das klassische WER IST ES?

1. Schaltet die Galerie ein, indem ihr den Galerierahmen auf der roten Seite öffnet und den Schalter, der sich unter dem „Nein“- Knopf befindet, auf „I“ stellt.



2. Der jüngste Spieler beginnt und stellt seinem Mitspieler eine Frage, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann, um nach und nach herauszufinden, welche „geheime Figur“ sein Mitspieler unter seinem Bilderrahmen versteckt.



3. Der Mitspieler darf jetzt nicht antworten! Stattdessen drückt er den Ja- oder Nein-Knopf, um die Frage zu

beantworten. Nun erklingt ein Geräusch, das sich auf die Antwort bezieht. Zum Beispiel hört ihr ein Lachen, falls die Antwort „Ja“ lautet oder aber ein Weinen, falls die Antwort „Nein“ lautet. Es gibt verschiedene Geräusche, die nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden.

4. Der Spieler, der die Frage gestellt hat, schließt nun alle Fenster der Figuren, die er nun aus seinem Kreis der Verdächtigen ausschließen kann. Beispiel: Seine Frage lautete: „Hat deine Figur blaue Augen?“

- Lautet die Antwort „Ja“, kann er alle Fenster über den Figuren schließen, die keine blauen Augen haben, denn diese können es nicht sein.

- Lautet die Antwort „Nein“, schließt er die Fenster der Figuren, die blaue Augen haben.

5. Wie auch immer die Antwort lautet – nachdem die entsprechenden Fenster geschlossen wurden, ist der andere Spieler an der Reihe und darf seine Frage stellen.

6. Ihr spielt so lange weiter, bis einer von euch glaubt, die geheime Figur seines Mitspielers erraten zu können.

- Falls ein Spieler falsch rät, schließt er den Bilderrahmen über der falsch

geratenen Figur. Nun ist der andere Spieler an der Reihe.

- Hinweis: Glaubt ein Spieler, die geheime Figur seines Mitspielers herausgefunden zu haben, darf er seine Lösung nicht sofort verkünden, nachdem er eine Frage gestellt hat, sondern muss warten, bis er wieder an der Reihe ist.

7. Falls die geheime Figur tatsächlich richtig erraten wurde, drückt der Spieler, der diese Figur besitzt, den „Ja“-Knopf und hält ihn 3 Sekunden lang gedrückt, um seinem Mitspieler durch eine „Siegesanfare“ zu gratulieren.

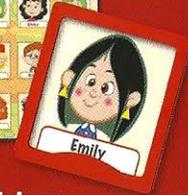
8. Der Gewinner erhält 2 Punkte, die er auf seinem Spielstandzähler markiert.

### Zusätzliche Geheimstufe!

Falls ein Spieler versehentlich die Antwort herausruft, anstatt den „Ja“- oder „Nein“-Knopf zu drücken, erhält der Gegenspieler einen Punkt!



**Bekannte Gesichter**  
„Trägt deine Figur einen Hut?“



**Kids**  
„Handelt es sich bei deiner Figur um einen Jungen?“



**Monster**  
„Hat deine Figur 3 Augen?“

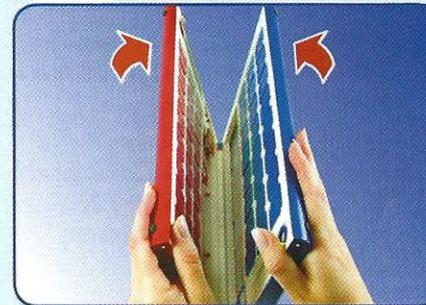
? DREHT DIE SEITE UM UND ERFAHRT ALLES ÜBER DIE ANDEREN SPIELE UND... DEN TIMER!

**? DREHT DIE SEITE UM UND ERFAHRT ALLES ÜBER DIE ANDEREN SPIELE UND... DEN TIMER!**

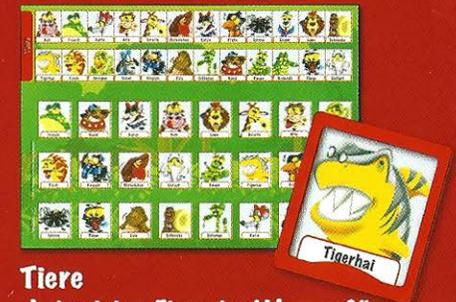
**? Der Super-Gewinner!** **? Schließen der Galerie**

Der erste Spieler, der die Spitze seines Spielstandzählers erreicht und 12 Punkte markieren kann, gewinnt!

1. Schaltet das Spiel aus, indem ihr den weißen Galerierahmen auf der roten Seite öffnet und drückt den Schalter, der sich unter dem „Nein“-Knopf befindet.
2. Wenn ihr die Galerie schließt, achtet darauf, dass beide Seiten oben aufeinandertreffen.



**Monster**  
„Hat deine Figur 3 Augen?“



**Tiere**  
„Lebt deine Figur im Wasser?“