

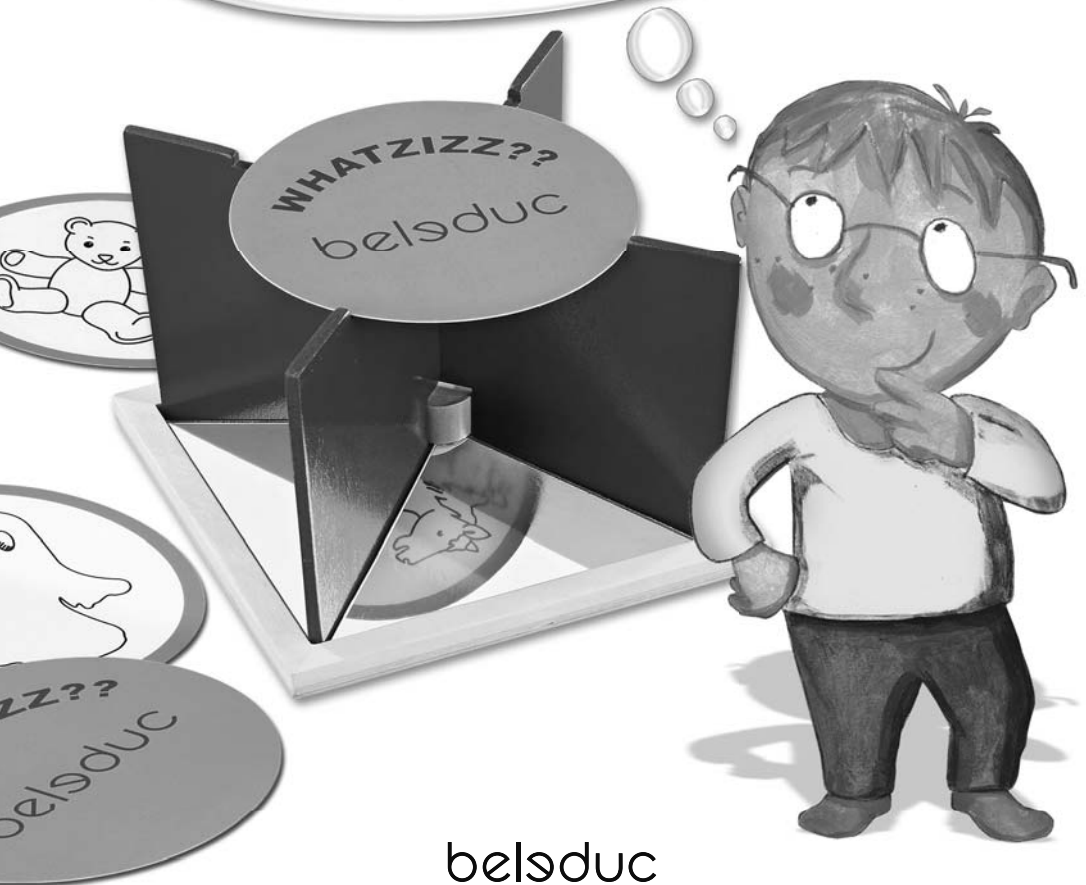
Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Istruzione

D E N F E S N L I

Nr. 22310

WHATZIZZ???



belsduc

Whatzizz??

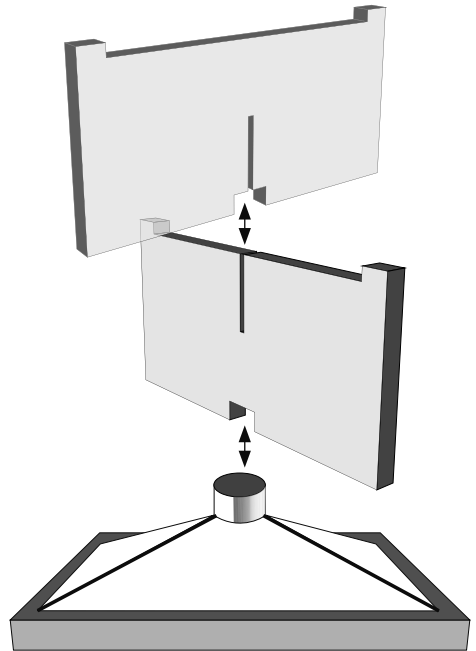
Eine tolle Sache so ein Spiegel. Die reflektierende Fläche zeigt ein genaues Abbild dessen, was vor den Spiegel gehalten wird. Schwieriger wird es, wenn man in einem Spiegel nur einen Teil dessen sieht, was sich darin spiegelt. Herauszufinden was es sein könnte, fördert die Konzentration und die Vorstellungskraft.

Inhalt: 1 Spiegelement
60 Motivkarten
5 leere Karten
zum Selbstgestalten
1 Stift

Alter: 4+

Mitspieler: 2-4

Autor : Alain Rivolett



Kurzanleitung: Die Spieler legen jeweils eine Karte mit dem Motiv nach unten auf das Spiegelement. Nun raten alle nacheinander was es für ein Motiv sein könnte, indem sie in die Spiegelfläche vor sich sehen. Der Spieler, der die richtige Antwort geben konnte, erhält die Karte und wer die meisten Karten sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Das Spiegelement wird zusammengesteckt und in die Tischmitte gestellt. Die Karten werden mit dem Motiv nach unten auf einen Stapel gelegt.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler zieht eine Karte vom Stapel und legt sie, ohne sich das Motiv anzusehen, auf den Rahmen des Spiegelementes. Nun sehen alle Spieler in das jeweilig vor ihnen befindliche Spiegelfeld.

Im Uhrzeigersinn nacheinander **kann** nun jeder Spieler einen Tipp abgeben, wenn er meint das Motiv zu erkennen.

ACHTUNG: jeder Spieler darf pro Karte nur einen Tipp abgeben. Wer keinen Tipp abgeben möchte, sagt das sobald er an der Reihe ist.

Haben ein oder mehrere Spieler keinen Tipp abgeben können, wird das komplette Spiegelement um ein Spiegelfeld weiter nach rechts gedreht. Nun hat jeder Spieler ein verändertes Spiegelbild vor sich und kann möglicherweise jetzt erkennen, was es sein könnte.

Können auch jetzt noch nicht alle Spieler ein Motiv nennen, wird das Spiegelement erneut um ein Feld weitergedreht. Das Spiegelement kann vier mal gedreht werden, dann hat jeder Spieler alle vier verspiegelten Seiten gesehen. Sollte auch jetzt noch ein Spieler keinen Tipp abgeben können, wird die Karte aus dem Spiel genommen.

Erst wenn jeder Mitspieler einen Tipp abgeben konnte, wird die Karte herumgedreht damit man das Motiv sehen kann. Der Spieler, der das Motiv als Erster richtig genannt hat, erhält die Karte.

Hat kein Spieler das richtige Motiv genannt, wird die Karte aus dem Spiel genommen.

Danach legt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die nächste Karte auf das Spiegelement und gibt einen Tipp ab.

Spielende: Es wird eine bestimmte Kartenzahl vereinbart, mit welcher ein Spieler gewinnt. Z. B. wer als Erster fünf Karten vor sich liegen hat, ist Gewinner des Spiels. Natürlich kann diese Menge auch, je nach Alter der Mitspieler verringert oder erhöht werden.

Whatzizz??

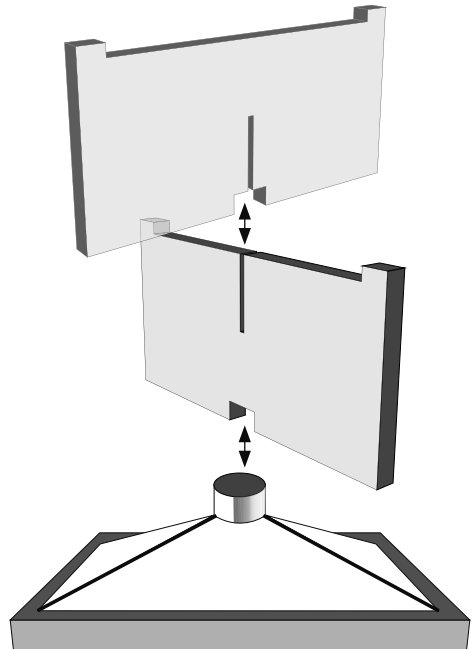
A mirror is something wonderful. The reflecting surface shows an exact image of whatever is held in front of the mirror. It's a little more difficult if you can only see part of what is reflected in it. You need concentration and imagination to figure out what it is.

Contents: 1 mirror element
60 motif cards
5 empty cards
to design yourselves
1 pen

Age: 4+

Number of players: 2-4

Author: Alain Rivolett



Brief instructions: Each player puts a card facing downwards on the mirror element. Now all the players guess one after another what the picture might be by looking at the section of the mirror facing them. The player who guesses correctly may take the card and the one who collects the most cards wins the game.

Game preparation: The mirror element is put together and placed in the middle of the table. The cards are placed face down in a stack.

Rules of the game: The youngest player draws a card from the stack and puts it down on the mirror element frame without looking at the picture. Each player looks into the section of mirror in front of him/her.

One after another in a clockwise direction each player **can**, if (s) he wishes, say what (s)he thinks the picture is.

NOTE: each player may make only one guess for each card. If a player doesn't wish to guess, (s)he says so when it is his/her turn.

If one or more players cannot make a guess, the complete mirror element is turned one mirror section further to the right.

Now each player sees a different section of the reflected image and might now be able to recognise what it is.

If it is still not possible for any player to name the picture, the mirror element is moved one section further again.

The mirror element can be turned four times. By then each player has seen all four reflected sides. If it is still not possible for any player to make a guess, the card is taken out of the game.

Once each player has been able to make a guess, the card is turned around so that everyone can see the picture. The first player to have named the picture correctly takes the card.

If no player has named the picture correctly, the card is taken out of the game.

After that the next player in a clockwise direction places the next card onto the mirror element and makes a guess.

End of the Game: Before the game the players decide how many cards a player must collect to win the game, e.g. the first player to collect five cards wins. Of course this quantity can be reduced or increased to suit the age of the players.

Whatzizz??

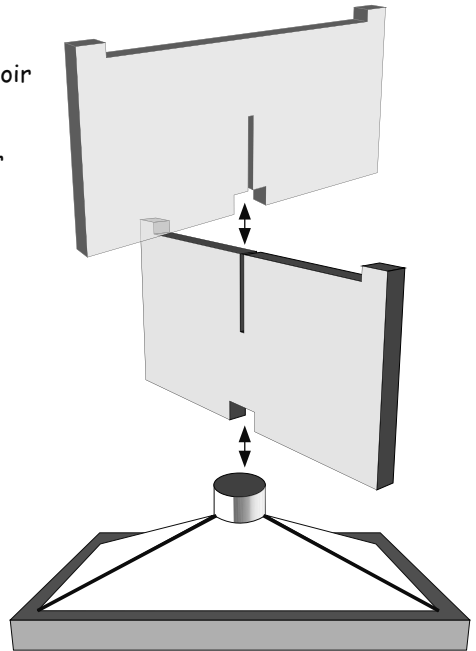
Un objet est dessiné sur la carte, le but est de deviner ce qu'il représente. Grâce à un miroir, vous pourrez en voir une partie. Serez-vous le plus rapide à le reconnaître ? Avec de la concentration et de l'imagination, vous aurez toutes les chances d'être le vainqueur.

Contenu : 1 support avec un miroir
divisé en 4 sections
60 cartes
5 cartes vierges pour
créer les siennes
1 stylo

Age : 4+

Nombre de joueurs: 2-4

Auteur: Alain Rivolett



Aperçu du jeu : A chaque tour, un joueur pose une carte sur le support avec le miroir. Chacun essaye de deviner quel dessin représente la carte sachant qu'il n'en verra qu'une partie. Le joueur qui devine correctement gagne la carte et celui qui en remporte le plus est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu : Le support avec le miroir est placé au centre de la table. Les cartes sont placées face cachée en pile.

Règle du jeu: Le joueur le plus jeune pioche une carte de la pile et la pose face cachée sur le support sans la regarder. Ensuite, chaque joueur observe dans le miroir la partie du dessin visible devant lui.

Dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur, chacun peut faire une proposition s'il pense avoir reconnu le dessin de la carte. Sinon on passe au joueur suivant.

Attention : on ne peut faire qu'une proposition par carte.

Si au moins un joueur ne fait pas de proposition, le miroir est tourné d'un quart de tour vers la droite. Chaque joueur a donc la possibilité de voir une autre partie de la carte.

On recommence l'opération tant que tous les joueurs n'ont pas fait de proposition.

Le miroir peut être tourné 4 fois. Ainsi tous les joueurs auront eu l'occasion de voir l'ensemble de la carte.

Si aucun joueur n'a pu reconnaître le dessin représenté sur la carte, elle est retirée du jeu.

Lorsque chaque joueur a fait une proposition, la carte est retournée. Le premier joueur ayant donné la bonne réponse gagne la carte.

Si aucun joueur n'a trouvé la bonne réponse, la carte est retirée du jeu.

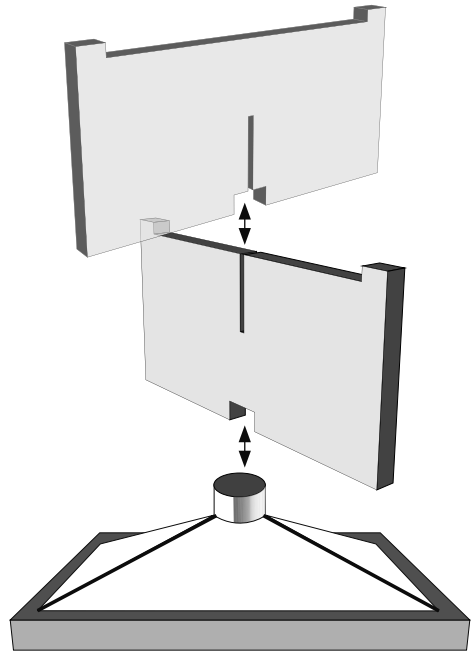
C'est ensuite au tour du joueur situé à sa gauche de prendre une nouvelle carte.

Fin du jeu : Avant de commencer, les joueurs décident du nombre de cartes à remporter pour gagner la partie. Vous pourrez ainsi décider de la longueur du jeu en fonction de l'âge des enfants.

Whatzizz??

Een spiegel is echt iets leuks. Het reflecterend oppervlak vertoont een nauwkeurige afbeelding van wat hem voorgehouden wordt. Het wordt echter moeilijker wanneer men in een spiegel slechts een gedeelte ziet van wat erin weerspiegeld wordt. Om erachter te komen wat dit zou kunnen zijn, worden concentratie en fantasie gevorderd.

Inhoud:	1 spiegelelement 60 motiefkaarten 5 lege kaarten om zelf te bewerken 1 stift
Leeftijd:	4+
Aantal spelers:	2-4
Auteur:	Alain Rivolett



Korte beschrijving: De spelers leggen telkens een kaart met het motief naar beneden op het spiegelelement. Nu raadt ieder op zijn beurt wat voor een motief het zou kunnen zijn, door in het spiegeloppervlak vóór zich te kijken. De speler, die het juiste antwoord kon geven, krijgt de kaart en wie de meeste kaarten verzamelt wint het spel.

Vorbereiding van het spel: Het spiegelelement wordt in elkaar gebouwd en in het midden van de tagel gezet. De kaarten worden met het motief naar beneden op een stapel gelegd.

Spelverloop:

De jongste speler neemt een kaart van de stapel en legt deze, zonder naar het motief te kijken, op de omlijsting van het spiegelement. Nu kijken alle spelers in het telkens vóór zich bevindende spiegelveld.

In de richting van de klok **kan** iedere speler nu op zijn beurt een tip geven, wanneer hij denkt het motief te herkennen.

OPGELET: iedere speler mag per kaart slechts één tip geven. Wie geen tip wil geven zegt dit zodra hij aan de beurt is.

Wanneer één of meerdere spelers geen tip hebben kunnen geven, dan wordt het volledig spiegelement een spiegelveld verder naar rechts gedraaid.

Nu heeft elke speler een veranderd spiegelbeeld vóór zich en kan nu eventueel wel herkennen wat het zou kunnen zijn.

Wanneer ook nu nog niet alle spelers een motief kunnen noemen wordt het spiegelement opnieuw een veld verder gedraaid.

Het spiegelement mag vier keer gedraaid worden, dan heeft iedere speler alle vier verspiegelde kanten gezien. Mocht er ook nu nog een speler zijn, die geen tip kan geven, dan wordt de kaart uit het spel genomen.

Pas wanneer iedere speler een tip heeft kunnen geven, wordt de kaart omgedraaid zodat men het motief kan zien. De speler, die als eerste het motief juist heeft genoemd, krijgt de kaart.

Wanneer geen enkele speler het juiste motief genoemd heeft, dan wordt de kaart uit het spel genomen.

Daarna legt de volgende speler (in de richting van de klok) de volgende kaart op het spiegelement en geeft een tip.

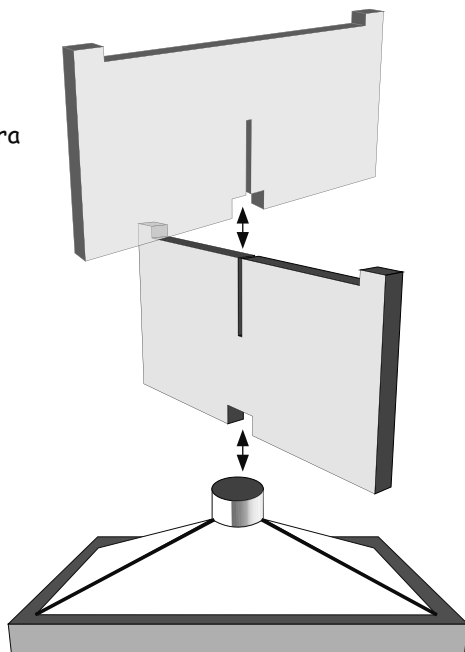
Einde van het spel:

Er wordt een bepaald aantal kaarten overeen gekomen, waarmee een speler het spel wint. Bijvoorbeeld wie als eerste vijf kaarten vóór zich heeft liggen, is de winnaar van het spel. Natuurlijk kan dit aantal kaarten ook, naargelang van de leeftijd van de spelers, kleiner of groter gemaakt worden.

Whatzizz??

Un espejo es algo fantástico. La superficie reflectante muestra una imagen exacta de lo que se pone delante del espejo. Pero la cosa se vuelve más difícil, cuando en un espejo se ve tan sólo una parte de la imagen reflejada. Al averiguar de qué imagen se trata, se desarrolla la concentración y la imaginación.

Contenido:	1 elemento de espejo 60 fichas ilustradas 5 fichas en blanco para diseñarlas uno mismo 1 rotulador
Edad:	4+
Jugadores:	2-4
Autor:	Alain Rivolett



Instrucciones breves: Los jugadores colocan una de las fichas con el dibujo boca abajo sobre el elemento de espejo. A continuación, todos los jugadores observan la correspondiente imagen parcial que ven reflejada en el espejo e intentan adivinar, en sus respectivos turnos, de qué dibujo podría tratarse. El jugador que contesta correctamente, se lleva la ficha. Gana el que consigue coleccionar el mayor número de fichas.

Preparación del juego: El elemento de espejo se monta y se coloca en el centro de la mesa. Las fichas se apilan dejándolas con el dibujo boca abajo.

Cómo se juega: El jugador más joven coge una ficha de la pila y la coloca sobre el marco del elemento de espejo, pero sin mirar el dibujo. A continuación, todos los jugadores observan la correspondiente área del espejo que tienen delante de sí.

Ahora, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador en su turno **puede** "hacer una apuesta", es decir, intentar adivinar el dibujo.

ATENCIÓN: Cada jugador sólo puede hacer una apuesta por ficha. Si un jugador no desea hacer ninguna apuesta, lo dice cuando le toca el turno.

Si uno o varios jugadores han dejado de hacer una apuesta, el elemento de espejo se mueve haciéndolo avanzar un cuarto de giro hacia la derecha.

Ahora, cada jugador tiene delante de sí una porción diferente de la imagen reflejada, que quizás le ayude a reconocer el dibujo.

Si alguno de los jugadores aún no puede hacer ninguna apuesta, se vuelve a girar el elemento de espejo haciéndolo avanzar otro cuarto de giro hacia la derecha.

El elemento de espejo puede girarse de esta manera cuatro veces. Es entonces, cuando todos los jugadores habrán visto una vez las cuatro porciones del dibujo reflejadas. Si todavía queda algún jugador sin haber hecho ninguna apuesta, se quita esta ficha del juego.

La ficha colocada encima del elemento de espejo no deberá de descubrirse hasta el momento en que cada jugador haya hecho una apuesta. El primer jugador en acertar el dibujo correcto, se queda la ficha.

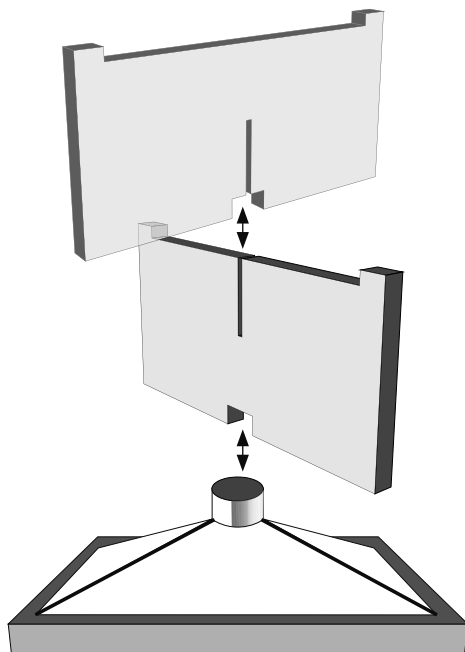
Si ningún jugador acierta el dibujo, se quita la ficha del juego. Después, el próximo jugador en el sentido de las agujas del reloj, coloca la siguiente ficha sobre el elemento de espejo y hace una apuesta.

Fin de la partida: Se acuerda un determinado número de fichas con las que se puede ganar, por ejemplo: Gana el primero que reúne cinco fichas. Naturalmente, esta cantidad puede aumentarse o disminuirse según la edad de los jugadores.

Whatzizz??

Lo specchio è una cosa fantastica. La superficie riflettente mostra l'immagine esatta di quello che si trova davanti allo specchio. Diventa più difficile però quando nello specchio si vede solo una parte di ciò che vi si rispecchia. Scoprire di cosa si potrebbe trattare stimola la concentrazione e l'immaginazione.

Contenuto:	1 specchio 60 carte con motivo 5 carte vuote per creare motivi 1 matita
Età:	4+
Giocatori:	2-4
Autore:	Alain Rivolett



Sintesi del gioco: I giocatori posano sullo specchio una carta con il motivo rivolto verso il basso. Dopodiché ciascun giocatore dichiara quale potrebbe essere il motivo guardando la superficie dello specchio. Il giocatore che dà la risposta giusta riceve la carta. Vince il gioco chi accumula il maggior numero di carte.

Preparazione del gioco:

L'alveare viene collocato al centro davanti ai giocatori e tutte le api vengono distribuite intorno all'alveare. Ogni giocatore riceve una carta e la posa davanti a sé.

Regole del gioco: Il giocatore più giovane estrae una carta dal mucchio e la posa sulla cornice dello specchio senza guardare il motivo. Ogni giocatore guarda quindi la parte dello specchio situata davanti a sé.

Ciascun giocatore a turno, in senso orario, **può** quindi cercare di indovinare il motivo se crede di riconoscerlo.

ATTENZIONE: ogni giocatore può fare solo una dichiarazione per ogni carta. Chi non intende fare alcuna dichiarazione, lo dice non appena è giunto il suo turno.

Se uno o più giocatori non hanno potuto dichiarare di che motivo si tratta, l'intero specchio viene ruotato di un campo verso destra. A questo punto, ogni giocatore ha un'immagine diversa davanti a sé e forse riesce a riconoscere di cosa si potrebbe trattare. Se anche ora non tutti i giocatori riescono a dichiarare di che si tratta, lo specchio viene nuovamente ruotato verso destra di un campo.

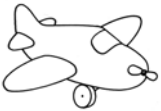
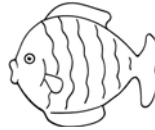
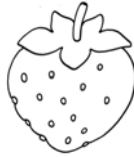
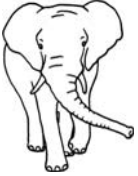
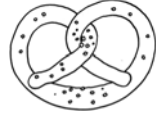
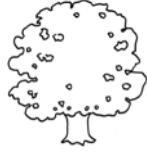
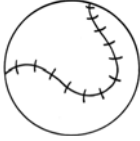
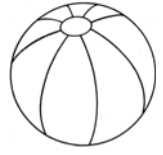
Lo specchio può essere ruotato quattro volte, dopodiché ogni giocatore ha visto tutti e quattro i lati dell'immagine. Se anche in questo caso anche solo un giocatore non riesce ancora a dichiarare di cosa si potrebbe trattare, la carta viene eliminata dal gioco.

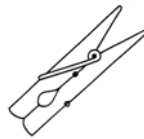
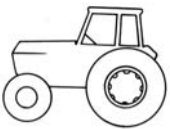
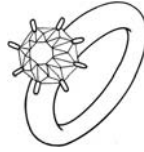
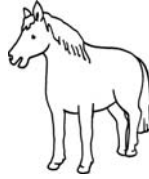
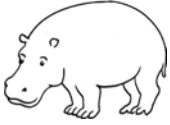
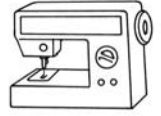
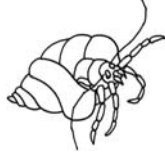
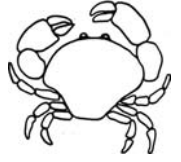
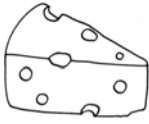
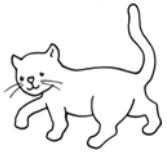
Solo quando ciascun giocatore riesce a esprimere un'indicazione, la carta viene girata per vederne il motivo. Il giocatore che ha indovinato il motivo per primo, riceve la carta.

Se nessun giocatore ha indovinato il motivo, la carta viene eliminata dal gioco.

Dopodiché il giocatore successivo in senso orario posa la carta successiva sullo specchio e dichiara di cosa si potrebbe trattare.

Vincita: Viene concordato un numero di carte con le quali un giocatore vince, ad es. il giocatore che accumula per primo cinque carte è il vincitore del gioco. Naturalmente, il numero di carte da accumulare può essere aumentato o ridotto a seconda dell'età dei giocatori.





beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2010



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.

Non adatto ai bambini di età inferiore ai tre anni. Contiene elementi di piccole dimensioni che possono staccarsi. Conservare il presente documento.