

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Wer bin ich?



Who am I? ·

A toi de deviner! · Wie ben ik? · Chi sono io? · ¿Quién soy?

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

¿Quién soy?

Un clásico y divertido juego de preguntas y respuestas a partir de 2 jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Ilustraciones: Yayo Kawamura

Duración del juego: 10 - 15 minutos

¿Qué o quién soy? ¿Un panadero, un león o quizás una regadera? Adivinarlo requiere inteligencia, porque el que formula las preguntas correctas y las combina adecuadamente encuentra la solución y conserva todas las fichas. El objetivo del juego es tener el máximo número de puntos al final.

Contenido del juego

1 cinta, 1 imán, 40 tarjetas, 10 fichas y las instrucciones del juego.

Preparación del juego

Mezclad todas las tarjetas y ponedlas boca abajo apiladas en el centro de la mesa. Las fichas se sitúan al lado. Tened la cinta preparada.

Desarrollo del juego

Empezará el jugador con el mejor olfato; él será el primer rastreador y todos los demás jugadores harán de árbitros. El rastreador recibe todas las fichas, se pone la cinta en la frente y cierra los ojos. Los árbitros cogen la primera tarjeta del montón y la fijan a la cinta con ayuda del imán, de manera que todos puedan ver bien la ilustración, a excepción

del rastreador, que encarnará la ilustración en esta ronda. A continuación, el rastreador abre los ojos y comienza la partida. A partir de preguntas concretas, intentará adivinar quién o qué es; él decidirá qué preguntas formular. Las preguntas deben responderse siempre con un «sí» o «no»..

Ejemplos:

¿Soy un animal (un objeto / un juguete)?

¿Estoy en la cocina (en la ciudad / en la habitación)?

¿Se me puede beber (comer / coger)?

Los árbitros deben ponerse de acuerdo en la respuesta.

- **No.**

El rastreador debe entregar una ficha e introducirla en la lata. Después, podrá hacer la siguiente pregunta.

- **Sí.**

¡Genial! El rastreador va por buen camino y puede formular la siguiente pregunta.

Atención:

En el caso de que los árbitros no puedan dar una respuesta o no puedan ponerse de acuerdo sobre si «sí» o un «no», el rastreador no tendrá que entregar ninguna ficha y podrá hacer la siguiente pregunta.

En lugar de preguntar, el rastreador también podrá hacer un pronóstico sobre quién o qué es:

- **¿Pronóstico falso?**

Debe entregar una ficha y formular la siguiente pregunta.

- **¿Pronóstico cierto?**

¡Estupendo! La ronda ha terminado y el rastreador recibirá un punto por cada una de las fichas que no haya tenido que entregar. Recordad o apuntad en un papel la suma con su nombre.

¿Se han acabado todas las fichas?

La ronda también termina cuando el rastreador no dispone de más fichas. Se desvela el secreto y el rastreador puede ver su tarjeta, pero no se llevará ningún punto.

Nueva ronda

La tarjeta utilizada en la ronda anterior se deja fuera de juego y el siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj, se pone la cinta para empezar una nueva partida.

Finalización del juego

El juego termina cuando todos los participantes hayan jugado de rastreadores. Ganará el jugador que haya conseguido más puntos y, en caso de empate, habrá entonces varios ganadores.

Consejo:

También podéis pensar algunos términos y escribirlos o dibujarlos en un trozo de papel. En lugar de una tarjeta, fijáis el trozo de papel a la cinta.

