

# IK ZIE, IK ZIE...

## **INHOUD:**

50 Kaarten



## **DOEL VAN HET SPEL:**

Zoveel mogelijk kaarten verzamelen door als eerste de voorwerpen te zien of te raden die op de kaarten staan afgebeeld.

## **HET SPEL VOOR ONDERWEG:**

- Schud de kaarten en maak een stapel. De afbeelding op de kaart mag niet zichtbaar zijn.
- De jongste speler begint en draait de bovenste kaart. Iedere speler moet de afbeelding op de kaart duidelijk kunnen zien. De speler die als eerste het afgebeelde voorwerp ziet, roept: "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is ... (naam van het voorwerp)" en wint de kaart. Wijs zo snel mogelijk aan wat je gezien hebt, zodat iedereen het voorwerp kan zien voordat het uit het zicht verdwenen is.
- De volgende kaart wordt gedraaid.
- Als alle kaarten gespeeld zijn of als de bestemming bereikt is, is het spel afgelopen. De speler die de meeste kaarten gewonnen heeft, wint het spel.
- Bij een gelijkspel spelen alleen de spelers die gelijk geëindigd zijn nog één (willekeurige) kaart. De speler die deze ronde wint, is de winnaar van het spel.



### **HET SPEL VOOR THUIS:**

- Schud de kaarten en leg ze op een stapel met de afbeelding naar beneden.
- De jongste speler begint en draait de bovenste kaart. Hij laat de afbeelding niet aan de andere spelers zien. Op basis van hints moeten de andere spelers raden welk voorwerp op de kaart staat. Begin elke hint met: "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is..."  
Bijvoorbeeld: "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is blauw."
- Na elke hint mogen de andere spelers tegelijkertijd raden wat op de kaart staat. De speler die het goede voorwerp raadt, wint de kaart.
- De volgende speler draait een nieuwe kaart. Het spel verloopt kloksgewijs.
- De eerste speler die vijf (of een afgesproken aantal) kaarten gewonnen heeft, wint het spel.

### **SPELVARIANT:**

Speel zonder de kaarten. Kijk om je heen en neem een voorwerp in je gedachten dat voor iedere speler zichtbaar is. Geef hints en laat de andere spelers raden waar jij naar kijkt. Begin iedere hint met: "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is ..."



# DIS MOI. CE QUE JE VOIS

**CONTENU :**  
50 Cartes



**BUT DU JEU :**

Chaque joueur essaye d'enranger un maximum de cartes en étant le premier à voir ou à deviner les objets dessinés sur les cartes.

**LE PASSE-TEMPS AUTOMOBILE :**

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- C'est le plus jeune joueur qui retourne la première carte de la pioche et qui la montre à tous les autres joueurs. Le premier joueur à voir l'objet représenté s'écrie : « Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas et c'est..... » (nom de l'objet) : c'est lui qui gagne la carte. Dépêche-toi de montrer aux autres ce que tu as vu : la voiture continue à rouler et si tu ne le montres pas tout de suite, l'objet aura disparu à l'horizon...
- Le joueur suivant retourne la carte suivante.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées ou lorsque vous serez arrivés à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus de cartes.
- En cas d'égalité, seuls les joueurs qui se trouvent à égalité jouent une carte supplémentaire choisie au hasard. Le gagnant sera le joueur qui aura gagné cette dernière manche.



### **POUR JOUER À LA MAISON :**

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- C'est le plus jeune joueur qui retourne la première carte de la pioche sans la montrer aux autres joueurs. Des indices vont maintenant permettre à ces autres joueurs de deviner l'objet représenté sur la carte. Commence chaque indice en disant : « Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas et c'est... »  
Exemple d'indice : « Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas — et c'est bleu ! »
- Après chaque indice, les autres joueurs essaient en même temps de deviner ce qu'il y a sur la carte. Le joueur qui devine la bonne réponse gagne la carte.
- Le joueur suivant retourne la carte suivante. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à collectionner cinq cartes (ou tout autre nombre de cartes convenu à l'avance).

### **VARIANTE :**

Jouez sans cartes. Le joueur qui a la main regarde autour de lui et choisit un objet dans sa tête. Il faut bien sûr que tous les joueurs puissent voir l'objet en question. Donne des indices qui permettront aux autres joueurs de deviner l'objet que tu auras choisi. Commence chaque indice en disant :

« Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas et c'est... »



# ICH SEHE WAS. WAS ...

**INHALT:**  
50 Karten



**ZIEL DES SPIELS:**

Möglichst viele Karten dadurch zu erhalten, dass die auf den Karten abgebildeten Gegenstände als Erstes gesehen bzw. erraten werden.

**DAS SPIEL FÜR UNTERWEGS:**

- Mischt die Karten und bildet einen Stapel (Karten mit der Abbildung nach unten).
- Der jüngste Spieler beginnt und deckt die oberste Karte auf. Jeder Spieler muss die Karte deutlich sehen können. Der Spieler, der den Gegenstand auf der Karte als Erster sieht, ruft: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ... (Bezeichnung des Gegenstands)“ und darf die Karte behalten. Er zeigt so schnell wie möglich auf das, was er gesehen hat, so dass jeder den Gegenstand sehen kann, bevor er (während einer Autofahrt) nicht mehr sichtbar ist.
- Dann wird die nächste Karte aufgedeckt.
- Wenn alle Karten gespielt sind oder das Fahrtziel erreicht ist, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Karten ist der Gewinner.
- Steht es am Ende des Spiels unentschieden, spielen die betreffenden Spieler noch eine (beliebige) Karte. Der Spieler, der diese Runde gewinnt, ist der Sieger.



### **DAS SPIEL FÜR ZUHAUSE:**

- Mischt die Karten und bildet einen Stapel mit der Abbildung nach unten.
- Der jüngste Spieler beginnt und nimmt die oberste Karte auf, aber zeigt sie den anderen Spielern nicht. Durch Hinweise müssen die Spieler erraten, welcher Gegenstand auf der Karte dargestellt ist. Beginnt jeden Hinweis mit: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ...“ Beispiel: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist blau.“
- Nach jedem Hinweis dürfen die anderen Spieler den Gegenstand auf der Karte erraten. Der Spieler mit der richtigen Antwort erhält die Karte.
- Der nächste Spieler nimmt die folgende Karte auf (gespielt wird im Uhrzeigersinn).
- Der Spieler, der als Erster fünf Karten (oder eine andere vereinbarte Anzahl) gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

### **SPIELVARIANTE:**

Spielt ohne Karten. Ein Spieler schaut sich um und denkt sich einen Gegenstand aus, der für alle Spieler sichtbar ist. Durch Hinweise an die anderen Spieler müssen diese erraten, welcher Gegenstand gemeint ist. Beginnt jeden Hinweis mit: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ...“

