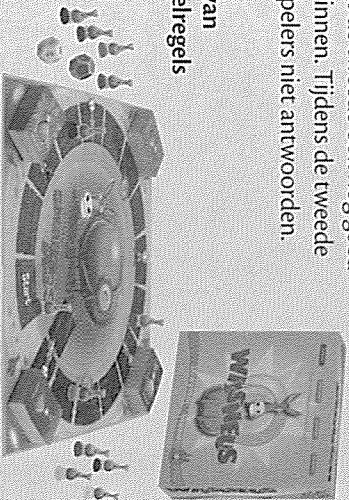


**De winnaar**  
De speler die als eerste vijf kaarten goed beantwoordt, ongeacht welke categorieën, heeft gewonnen. Hij heeft bewezen de grootste 'Wijzneus' te zijn!

### **Spelvariant**

Er staan 2 vragen op de breinbreker kaarten. Om het spel moeilijker te maken, kun je er voor kiezen dat een speler beide vragen goed moet beantwoorden om de kaart te winnen. Dus de speler die de eerste vraag als eerste juist heeft, moet de tweede ook nog goed hebben om de kaart te winnen. Tijdens de tweede vraag mogen de andere spelers niet antwoorden.

**Speel ook het bordspel van WIJSNEUS, met extra spelregels voor nog meer plezier!**  
**Voor 2 tot 12 spelers, vanaf 8 jaar!**



TM & © 2009 Red Media Pty Ltd, Australia. All rights reserved.  
© 2009 University Games Corp, San Francisco, CA 94110. All rights reserved.  
University Games Bump-Up, Wm. Sargrenstad, 25, 6791 Nal, Lové, LL, Nederland.  
Bewaar ons advies zodat u zorgvuldig contact met ons kunt opnemen.

redmedia.nl

# WIJSNEUS™



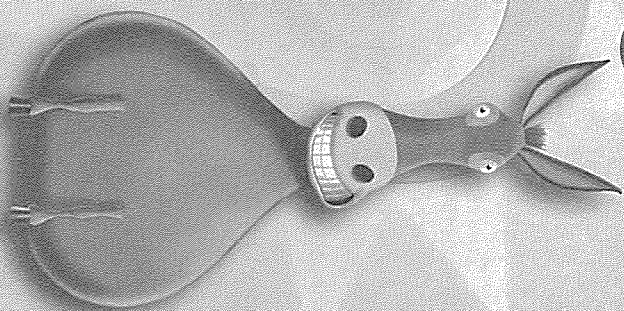
## SPELREGELS

### Inhoud

- 105 Vragen (90 kaarten)
- 25 Wie ben ik?
- 25 Wat ben ik?
- 25 Waar ben ik?
- 30 Breinbrekers (2 vragen per kaart)

### Doel van het spel

De speler die als eerste vijf kaarten juist beantwoordt (ongeacht welke categorieën), wint het spel en wordt uitgeroepen tot grootste 'Wijzneus'.



### Voorbereiding

Schud alle kaarten samen (dus alle categorieën door elkaar) en leg deze als een stapel in het midden van de tafel. De afbeelding van de ezel is hierbij naar boven gericht.

De categorieën zijn: Oranje = Wie ben ik?  
Blauw = Wat ben ik?  
Groen = Waar ben ik?  
Rood = Breinbrekers

### Het spel spelen

- De oudste speler begint als lezer. Hij neemt de bovenste kaart van de stapel en leest de kaart hardop voor. Op alle kaarten staan hints, behalve op de breinbrekers. Bij deze categoriekaarten wordt er een open vraag gesteld.
- Na elke hint neemt de lezer een korte pauze (de lengte van deze pauze wordt onderling bepaald, voordat het spel begint). Alle andere spelers kunnen meteen beginnen met antwoorden. Maar let op! Iedere speler krijgt per kaart slechts één kans om het juiste antwoord te roepen. Wie een fout antwoord geeft, kan de desbetreffende kaart niet meer winnen, en moet wachten tot de volgende kaart gespeeld wordt.
- Wanneer de lezer een breinbreker van de stapel neemt, zijn er geen hints om op te lezen. Er staan 2 vragen op de kaart. De lezer kiest welke hij wil spelen. Hij leest de vraag op de kaart hardop voor en alle

andere spelers mogen het antwoord roepen zodra ze het denken te weten.

- De speler die een juist antwoord geeft, wint de kaart. Hij legt deze voor zich neer.
- Wanneer niemand het goede antwoord geraden heeft (nadat alle hints voorgelezen zijn), wint de lezer de kaart. Hij legt deze voor zich neer.
- Na elke kaart is de ronde afgelopen. De volgende speler is aan de beurt als lezer; het spel verloopt kloksgewijs.

### Gelijkspel

- Het kan voorkomen dat meerdere spelers op hetzelfde moment een antwoord geven. In dit geval beslist de lezer welke speler het snelst was.
- Wanneer de lezer niet kan beslissen wie eerder was, kan hij een nieuwe vraag stellen aan deze spelers. (De andere spelers mogen niet mee raden). Deze nieuwe vraag komt uit de categorie Breinbreker. Selecteer dus de eerste kaart uit deze categorie van de stapel. Als er geen breinbrekers meer in de stapel zijn, gebruik je de ongelezen vraag op een reeds gewonnen kaart. De eerste speler die deze extra vraag goed beantwoordt, wint de ronde en de daarbij behorende categoriekaart. De Breinbreker doet niet meer mee in het spel.
- Als niemand van deze spelers het goede antwoord op de extra vraag weet, wint de lezer de ronde. Hij wint de categoriekaart die bij die ronde hoorde, dus niet de extra breinbreker kaart.