

Wer war's?

Das Kartenspiel



Ravensburger® Spiele Nr. 23 395 3

Kartenspiel für 2–4 Spieler von 5–99 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Graham Howells, Walter Pepperle

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

90 Karten: 10 Verdächtige

32 Tierkarten

39 Futterkarten

9 Jokerkarten (Katze mit Futtersack)

Der magische Ring des Königs ist gestohlen worden! Füttert die Tiere im Schloss und sie geben euch Hinweise, wen sie zur Tatzeit sahen. So könnt ihr nach und nach verdächtige Schlossbewohner ausschließen und am Schluss den gemeinen Dieb schnappen!

Ziel des Spiels

ist es, durch cleveres Einlösen von Futterkarten verschiedene Tierkarten zu sammeln und mit ihnen Verdächtige auszuschließen. Der Dieb ist entlarvt, sobald nur noch ein Verdächtiger übrig ist. Ihr zählt, wer dabei die wertvollsten Goldmünzen ergattern konnte.

Vorbereitung

Sortiert die 90 Karten in drei Bereiche: „Verdächtige“, „Tiere“, „Futter- und Jokerkarten“.

Legt die zehn **Verdächtigen** offen auf dem Tisch aus, so dass die Karten mit geringem Wert unten, die Karten mit höherem Wert oben liegen.

Als Nächstes sortiert ihr die **Tierkarten** nach Eule, Ziege, Esel und Schlange. Jede Karte zeigt eine Zahl, die angibt, wie viel Hunger ein Tier gerade hat. Mischt die vier Stapel und legt sie **offen** unter die Verdächtigen. Es ist nur das jeweils oberste Tier zu sehen.

Tipp: Schaut euch einmal das Foto auf der Packungsrückseite an. Hier seht ihr, wie die Verdächtigen und Tierkarten ausgelegt werden.

Zuletzt mischt ihr verdeckt die **Futter-** und die **Jokerkarten**. Ihr bekommt zu Beginn davon **drei Karten**, die ihr auf die Hand nehmt. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, führst du **eine der drei folgenden Aktionen** aus:

A) Ziehe zwei Futterkarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand.

B) Füttere ein Tier, das oben auf dem Stapel ausliegt. Gib dazu die beim gewünschten Tier angegebene Anzahl an Futter ab, also entweder nur Karotten, nur Äpfel oder nur Brot. Beim Füttern darfst du die Futterarten nicht kombinieren, jedoch beliebig viele Joker ausspielen, die wie ein Futterstück zählen.

Beispiel:



Nimm dann die Tierkarte auf deine Hand. Mehr als ein Tier darfst du in deinem Zug nicht füttern. Die dafür gebrauchten Futterkarten legst du offen neben den verdeckten Futterstapel. Falls er im Spielverlauf aufgebraucht sein sollte, mischst du die abgelegten Futterkarten neu.

C) Schließe einen Verdächtigen aus, indem du die bei ihm abgebildeten Tierkarten einlöst. Die Tiere haben diese Person zur Tatzeit gesehen – daher kann sie den magischen Ring nicht gestohlen haben!

Die somit unschuldige Person legst du offen vor dir ab. In deinem Zug darfst du nur einen Verdächtigen ausschließen. Die eingesetzten Tierkarten gehen aus dem Spiel.

Nachdem du eine der drei Aktionen ausgeführt hast, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Verdächtiger übrig ist. Er ist der Dieb und ihr habt den Fall gelöst!

Achtung: Natürlich könnt ihr nur Tiere füttern, die noch ausliegen. Ganz selten kommt es vor, dass ihr alle Tiere gefüttert

habt und immer noch mindestens zwei Verdächtige vorhanden sind. Ihr habt dann den Dieb nicht erkannt und leider verloren!

Wertung

Nachdem der Dieb feststeht, zählt ihr die Werte auf den Goldmünzen eurer Personen zusammen. Der Spieler mit der höchsten Summe hat am meisten zur Diebesjagd beigetragen und gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der zusätzlich noch mehr Karten auf der Hand hat.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung des Spiels.



QUI L'A VU?

F

Jeux Ravensburger® n° 23 395 3

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : Graham Howells, Walter Pepperle

Rédaction : Monika Gohl



Contenu :

90 cartes : 10 suspects

32 cartes Animal

39 cartes Nourriture

9 cartes Joker (chat avec un sac de provisions)

On a volé l'anneau magique du roi ! Nourrissez les animaux du château pour qu'ils vous donnent des indices sur les personnes qu'ils ont vues au moment des faits. Vous pourrez ainsi les éliminer un par un de la liste des suspects et découvrir le vrai voleur !

Le but du jeu

consiste à se servir judicieusement des cartes Nourriture pour rassembler différentes cartes Animal qui permettront d'éliminer les suspects. Le voleur sera découvert dès qu'il ne restera plus qu'un seul suspect. Vous compterez alors qui d'entre vous aura récupéré le plus de pièces d'or.

Préparation

Triez les 90 cartes en trois paquets : « suspects », « animaux », « nourriture et jokers ».

Étalez les 10 **suspects** en pyramide, face visible, en plaçant les cartes avec la valeur la plus faible en bas, et les plus fortes en haut.

Triez ensuite les **cartes Animal** par sorte : chouette, chèvre, âne et serpent. Chaque carte possède une valeur qui indique à quel point il est affamé. Mélangez ensuite chacun des 4 paquets séparément et alignez-les, **face visible**, sous les suspects. Seul le premier animal de chaque paquet est visible.

Conseil : Regardez la photo au dos de la boîte. Vous verrez comment sont disposés les suspects et les animaux.

Pour finir, mélangez ensemble les **cartes Nourriture** et les **jokers**, face cachée. Chaque joueur reçoit **3 de ces cartes** en début de partie qu'il prend dans sa main. Les cartes restantes forment une pioche, face cachée, au milieu de la table.

La partie commence !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, tu effectues **l'une** des trois actions suivantes :

A) Pioche 2 cartes Nourriture et ajoute-les à ta main ;

B) Nourris un animal visible sur le dessus d'une des 4 piles. Pour cela, donne à l'animal choisi le nombre de cartes Nourriture indiqué : soit des carottes, soit des pommes, soit du pain. Il est interdit de donner différents types de nourriture à un animal, mais il est possible de jouer des jokers pour remplacer n'importe quelle carte.

Exemple :



Ajoute ensuite la carte Animal à ta main. Un joueur ne peut pas nourrir plus d'un animal par tour. Les cartes Nourriture utilisées sont défaussées à côté de la pioche de cartes Nourriture. Si la pioche est épuisée en cours de partie, mélanger la défausse pour former la nouvelle pioche.

C) Élimine un suspect en jouant les cartes Animal qu'il indique. Au moment du vol, les animaux ont vu ce personnage autre part ; il ne peut donc pas avoir dérobé l'anneau magique ! Place le personnage innocenté face visible devant toi. Un joueur ne peut éliminer qu'un suspect par tour. Les cartes Animal utilisées sont remises dans la boîte.

Une fois que tu as effectué l'une de ces trois actions, c'est à ton voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'il ne reste plus qu'un seul suspect. C'est lui le voleur et vous avez résolu l'affaire !

Attention : Bien entendu, vous ne pouvez nourrir que les animaux encore en jeu. Dans de rares cas, il peut arriver que vous ayez nourri tous les animaux et qu'il reste encore au moins

deux suspects. Vous n'avez alors pas trouvé le voleur et la partie est malheureusement perdue !

Décompte des points

Une fois le voleur démasqué, comptez les pièces d'or sur les personnages devant vous. Le joueur qui en totalise le plus a le plus contribué à cette chasse au voleur et remporte la partie ! En cas d'égalité, le vainqueur est celui à qui il reste le plus de cartes en main.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Reiner Knizia remercie Sebastian Bleasdale pour sa contribution au développement du jeu.



SCOPRI CHI È!



Gioco Ravensburger® n° 23 395 3

Gioco di carte per 2 – 4 giocatori dai 5 ai 99 anni.

Autore: Reiner Knizia

Illustrazioni: Graham Howells, Walter Pepperle

Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

- 90 carte: 10 tipi sospetti
- 32 carte-animale
- 39 carte-cibo
- 9 carte-jolly

L'anello magico del re è stato rubato! Date da mangiare agli animali del castello: loro vi sveleranno chi hanno visto mentre si svolgeva il furto. Grazie a queste indicazioni, riuscirete, di volta in volta, a escludere qualcuno tra i sospettati e, alla fine, catturerete il ladro!

Scopo del gioco

Scambiate con astuzia le carte-cibo per collezionare carte-animale diverse. Queste vi saranno utili per scoprire quali personaggi tra i tipi sospetti non hanno commesso il furto. Alla fine rimarrà un solo sospettato: è lui il ladro. A questo punto, sommate il valore delle monete d'oro che avete conquistato: chi ha ottenuto il punteggio più alto?

Preparazione

Dividete le 90 carte nelle 3 tipologie: tipi sospetti, animali, carte cibo e jolly.

Disponete sul tavolo, scoperte, le dieci carte **tipi sospetti**: in alto quelle che valgono di più, in basso quelle che valgono meno.

Ora suddividete le **carte-animale** in base alla specie: civetta, capra, asino e **serpente**. Su ciascuna carta è impresso un numero che vi aiuta a capire quanta fame ha il rispettivo animale. Mescolate i quattro mazzi e metteteli, scoperti, sotto i tipi sospetti. Deve essere visibile solamente l'animale in cima a ogni mazzo.

Consiglio: osservate la foto impressa sul retro della confezione, per capire meglio in che modo disporre sul tavolo i tipi sospetti e le carte degli animali.

Infine mescolate, tenendole coperte, le carte **cibo** e le **carte jolly**. All'inizio del gioco, ognuno di voi riceverà **tre di queste carte**: tenetele in mano. Mettete il mazzo con le restanti carte sul tavolo, coperto.

Si comincia!

Inizia il giocatore più giovane, quindi si prosegue in senso orario. Quando è il tuo turno, esegui **una** tra le seguenti tre azioni:

A) Pesca due carte-cibo dal mazzo e tienile in mano.

B) Dai da mangiare a un animale che si trova in cima al mazzo. La quantità di cibo di cui l'animale ha bisogno corrisponde al numero impresso sulla sua carta. Ricorda però: non puoi combinare le carte-cibo, quindi dagli solo carote, o solo mele, oppure solo pane. Puoi invece giocare a piacere tutte le carte jolly che vuoi: ognuna di queste vale come una porzione di cibo.

Esempio:



Dopodiché prendi in mano la carta-animale. Durante il tuo turno non puoi dare da mangiare a più di un animale. Lasciandole scoperte, metti le carte-cibo utilizzate accanto al mazzo del cibo coperto. Se, durante la partita, il mazzo coperto dovesse esaurirsi, mescolate le carte-cibo scoperte e formate un nuovo mazzo.

C) Escludi un tipo sospetto scambiando la carta del personaggio con le carte-animale ivi raffigurate. Tale personaggio è stato visto dagli animali durante l'ora del furto, quindi non può essere stato lui a rubare l'anello magico!

Metti la carta del personaggio innocente davanti a te, scoperta. Durante il tuo turno hai la possibilità di escludere un solo tipo sospetto. Le carte-animale utilizzate vanno accantonate e non servono più.

Eseguita una di queste tre azioni, il turno passa al compagno alla tua sinistra.

Fine del gioco

Il gioco termina quando resta un unico tipo sospetto. E' lui il ladro. Il caso è stato risolto!

Attenzione: ovviamente, potete dare da mangiare solo agli animali ancora esposti sul tavolo. Raramente può capitare che tutti gli animali siano stati nutriti e, ancora più raramente, che sul tavolo rimangano due tipi sospetti. In questo caso, non siete riusciti a scovare il ladro e avete perso!

Punteggio

Una volta catturato il ladro, ogni giocatore somma i punti impressi sulle monete dei singoli personaggi conquistati. Chi ottiene il punteggio più alto, ha contribuito maggiormente alla caccia al ladro e risulta vincitore!

In caso di pareggio, vince chi ha ancora in mano il maggior numero di carte.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Reiner Knizia ringrazia Sebastian Bleasdale per il suo contributo alla realizzazione del gioco.



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

232192