

# Das 2. Abenteuer Wer war's?

Löst das Rätsel von Schräghausen!

QUI L'À VU? 2

SCOPRI CHI È! 2

6-99



Reiner Knizia

Ravensburger

# Das 2. Abenteuer Wer war's?

Ⓚ

Ravensburger® Spiele Nr. 23 332 8

Ein schräges Merkspiel für 2–4 Spieler von 6–99 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Illustration: J.Krause, J. Jantner

Redaktion: Monika Gohl

**Inhalt:** 1 Hund Bronco, 1 Symbolwürfel, 1 Uhr mit Zeiger, 1 Personenleiste, 10 Häuser, 10 Kreuzungen, 10 Schlüssel, 11 Kinder

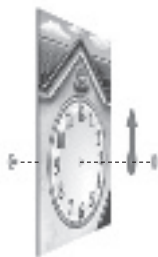
*Große Verwirrung in Schräghausen: Ein Kobold hat die Stadt verhext! Alle Kinder sind in ihren Häusern eingesperrt und alle Hausschlüssel durcheinander geraten. Hund Bronco weiß nicht mehr, wer sein Herrchen ist und sucht verzweifelt nach ihm. Gemeinsam helft ihr ihm dabei – und vielleicht unterstützt euch die gute Fee? Wenn ihr vor Mitternacht alle Kinder befreit, entdeckt ihr Broncos Herrchen!*

## Spielziel

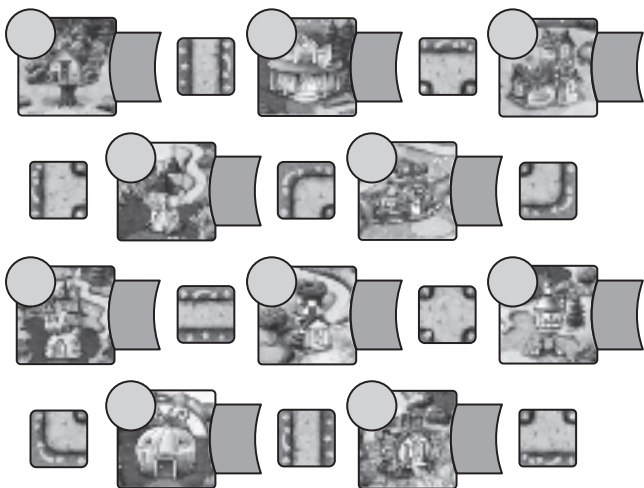
ist es, Broncos Herrchen zu finden, bevor es wieder 12 Uhr ist.

## Vorbereitung

Löst alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel. Die Uhr baut ihr wie in der Zeichnung zusammen.



## Spielaufbau:



Die zehn **Häuser** werden mit etwas Abstand in beliebiger Reihenfolge so platziert, dass sich vier Reihen ergeben: Oben sind 3 Häuser, versetzt darunter 2 Häuser, dann wieder 3 Häuser und unten 2 Häuser. Zwischen die Häuser legt ihr in zufälliger Anordnung die **Kreuzungen**. Die Wege verbinden die Häuser miteinander.

Die elf **Kinder** mischt ihr *verdeckt*. Eines legt ihr – ohne es anzusehen – beiseite, es ist das Herrchen von Bronco. Die anderen Kinder legt ihr jeweils *verdeckt* an die gewölbte Seite der Häuserkarten. Alle **Schlüssel** werden ebenfalls gemischt und *verdeckt* auf die Häuser verteilt. Stellt **Bronco** auf ein Häuserfeld eurer Wahl.

Puzzelt die **Personenleiste** zusammen und legt sie unter die Häuser. Hier werden später die befreiten Kinder mit ihren Schlüsseln abgelegt.

Die **Uhr** legt ihr – mit dem Zeiger auf der 12 – neben die Häuser. Zuletzt legt ihr noch den **Würfel** bereit.

## Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum weiter. Dein Spielzug besteht aus drei Schritten:

### 1. Würfle und führe entsprechend aus



**Schlüssel:** Drehe einen beliebigen Schlüssel um – alle dürfen ihn kurz sehen – und lege ihn wieder *verdeckt* zurück.



**Uhr:** Stelle den Zeiger auf der Uhr eine Ziffer weiter.



**Feen-Stab:** Die gute Fee hilft dir. Springe mit Bronco auf ein beliebiges Haus.



**Kreuzung:** Drehe alle Kreuzungen um Broncos Standort 90 Grad in Pfeilrichtung. Es können zwei bis vier Kreuzungen betroffen sein.

## **2. Ziehe mit Bronco über eine Kreuzung zum Nachbarhaus**

Du kannst ihn aber auch stehen lassen, wenn du das Kind in diesem Haus befreien möchtest. Bronco kann nur auf ein Nachbarhaus ziehen, wenn ein Weg die beiden Häuser verbindet, ansonsten bleibt er stehen.

**3. Decke einen Schlüssel von einem beliebigen Haus auf Schlüssel passt** zum Haus, auf dem Bronco steht – es hat den gleichen Schlüsselanhänger wie auf der Häuserkarte. Super, du hast dieses Kind befreit! Decke es auf und lege es zusammen mit seinem Schlüssel auf die Personenleiste. Dieses Kind ist zwar nicht Broncos Herrchen, aber ihr seid der Lösung schon ein bisschen näher!

**Schlüssel passt nicht:** Lege den Schlüssel wieder verdeckt zurück. **Wichtig:** Die Uhr wird zur Strafe eine Ziffer vorgestellt!

Nach den drei Schritten deines Zuges kommt der reihum nächste Spieler dran.

## Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Ihr habt es geschafft, alle Kinder zu befreien, bevor die Zeit abgelaufen ist. Nur eine Person bleibt übrig – das ist Broncos Herrchen. Gut gemacht, ihr habt alle gemeinsam gewonnen. Bronco ist glücklich! Je weniger Zeit ihr dafür gebraucht habt, desto besser!
2. Die Zeit ist abgelaufen! Wenn der Zeiger wieder die 12 erreicht, ist Mitternacht. Jetzt habt ihr noch eine letzte Chance: Ihr dürft ein einziges Mal raten, welches Kind Broncos Herrchen sein könnte. Stimmt es, gewinnen alle. Habt ihr falsch getippt, dann spielt gleich ein neues Spiel – vielleicht findet ihr ihn diesmal!

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

© 2012 Ravensburger Spielverlag

Kennt ihr schon die elektronischen Spiel-Abenteuer?



Wer war's?

21 854 7



Wer war's?  
Schräghausen

21 999 5

# QUI L'A VU? 2

Jeux Ravensburger® 23 332 8

F

Un jeu de mémorisation déroutant pour **2 à 4** joueurs de **6 à 99** ans

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : J.Krause, J. Jantner

Rédaction : Monika Gohl

**Contenu** : 1 chien Bronco, 1 dé Symboles, 1 cadran à aiguilles, 1 galerie des personnages, 10 maisons, 10 croisements, 10 clés, 11 enfants

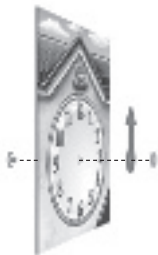
*C'est le chaos dans la ville de Tournevoie : un kobold a ensorcelé la ville ! Tous les enfants sont enfermés chez eux et les clés sont complètement mélangées. Le chien Bronco ne sait plus qui est son maître et le recherche désespérément. Tous ensemble, essayez de l'aider. Et peut-être que la bonne fée vous aidera ? Si vous réussissez à libérer tous les enfants avant minuit, vous découvrirez alors qui est le maître de Bronco... !*

## Le but du jeu

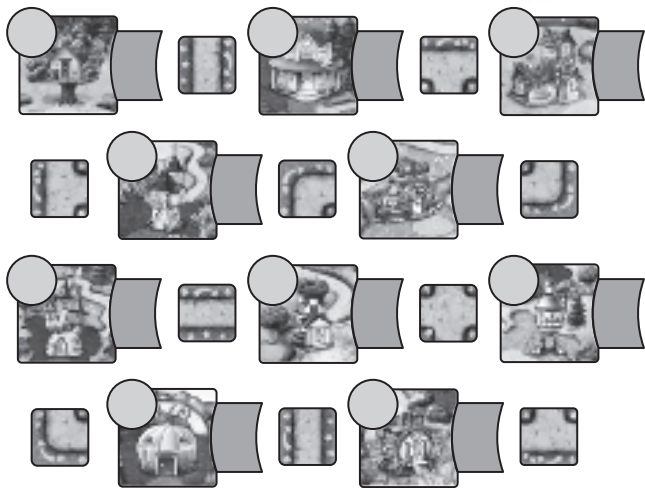
consiste à retrouver le maître de Bronco avant minuit.

## Préparation

Détacher soigneusement toutes les pièces prédécoupées de la planche. Monter l'horloge comme l'indique le dessin.



## Mise en place du jeu



Installer aléatoirement les 10 **maisons**, en laissant un espace suffisant entre chaque, de manière à former 4 rangées : 3 maisons dans la 1<sup>re</sup> rangée ; puis, décalées en dessous, 2 maisons ; puis de nouveau 3 maisons ; et enfin 2 maisons dans la dernière rangée. Placer les **croisements**, dans n'importe quel ordre, entre les maisons. Les chemins relient les maisons les unes aux autres.



Mélanger les 11 **enfants**, *face cachée*. En mettre un de côté, sans le regarder ; c'est le maître de Bronco. Placer chacun des autres enfants, toujours *face cachée*, dans le creux sur le côté des maisons. Mélanger également toutes les **clés** *face cachée* et en poser une sur chaque maison. **Bronco** est placé sur l'une des maisons au choix.

Assembler les deux parties de la **galerie de personnages** et la placer sous les maisons. Au fur et à mesure de la partie, les enfants libérés et leurs clés seront placés dessus.

Installer l'**horloge**, avec l'aiguille sur le 12, à côté des maisons. Garder le **dé** à portée de main.

## C'est parti !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se compose de 3 étapes :

### 1. Lancer le dé et effectuer l'action correspondante



**Clé** : Retourne une clé au choix (tout le monde peut la voir rapidement) et remets-la face cachée.



**Horloge** : Avance l'horloge d'une heure.



**Baguette de la fée** : La bonne fée t'aide. Saute avec Bronco jusqu'à n'importe quelle maison.



**Croisement** : Tourne tous les croisements (de 2 à 4 selon les cas) autour de la maison où se trouve Bronco de 90° dans le sens de la flèche.

## **2. Déplacer Bronco dans une maison voisine en passant par un croisement**

Il peut également rester dans la maison actuelle pour libérer l'enfant qui s'y trouve. Bronco ne peut passer dans une maison voisine que si un chemin les relie, sinon il reste sur place.

## **3. Retourner la clé d'une maison de son choix**

**Si la clé correspond** à la maison dans laquelle se trouve Bronco (même porte-clés que sur la maison), bravo ! L'enfant est libre ! Le joueur le retourne et le place avec sa clé sur la galerie de personnages. Certes, cet enfant n'est pas le maître de Bronco mais les joueurs se rapprochent un peu de la solution !

**Si la clé ne correspond pas**, elle est remise face cachée. **Important** : Comme sanction, l'horloge est avancée d'une heure !

Une fois qu'un joueur a effectué les 3 étapes de son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer.

## **Fin de la partie**

La partie peut prendre fin de 2 manières différentes :

1. Si les joueurs ont réussi à libérer tous les enfants avant que le temps ne soit écoulé. Il ne reste qu'un personnage : le maître de Bronco. Bien joué, vous avez gagné tous ensemble. Bronco est heureux ! Moins les joueurs ont mis de temps, mieux c'est !

2. Le temps est écoulé ! Lorsque l'aiguille de l'horloge indique de nouveau 12, il est minuit. Les joueurs ont une dernière chance de deviner qui est le maître de Bronco. S'ils trouvent, ils gagnent. Sinon... il suffit de refaire une partie. Peut-être que vous le trouverez cette fois ?

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

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Connaissez-vous déjà le jeu d'aventures électronique ?



Qui l'a vu?

21 979 7

# SCOPRI CHI È! 2

Gioco Ravensburger® n. 23 332 8



Un emozionante gioco di memoria per **2-4** giocatori dai **6 ai 99** anni

Autore: Reiner Knizia

Illustrazioni: J.Krause, J. Jantner

Redazione: Monika Gohl

**Contenuto:** 1 cane Bronco, 1 dado con i simboli, 1 orologio con lancetta, 1 barra con i personaggi, 10 case, 10 incroci, 10 chiavi, 11 bambini

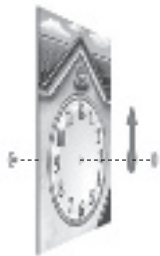
*A Schrägghausen regna lo scompiglio: un folletto ha stregato la città! Tutti i bambini sono rimasti chiusi all'interno delle loro case e tutte le chiavi di casa si sono mischiate disordinatamente tra loro. Il cane Bronco non sa più chi è il suo padroncino e lo cerca disperatamente. Aiutatelo tutti insieme e forse la fatina buona vi darà una mano. Se riuscirete a liberare tutti i bambini prima di mezzanotte, potrete scoprire chi è il padrone di Bronco!*

## Scopo del gioco

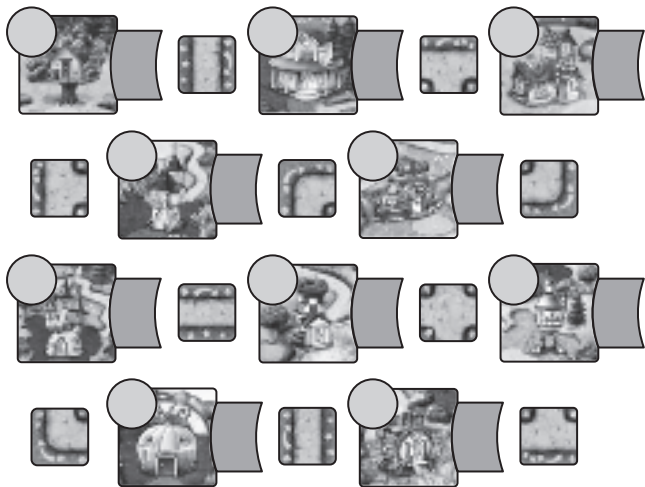
Trovare il padrone di Bronco prima di mezzanotte.

## Preparazione

Staccate con cura tutti i pezzi dalle tavole prefustellate. Componete l'orologio come indicato nel disegno.



## Struttura del gioco:



Posizionate le dieci **case** mantenendole un po' distanti tra loro e in modo da formare quattro file "a scacchiera", alternando rispettivamente le file di 3 con file di 2 case. Tra le case mettete, in ordine casuale, gli **incroci**. Le strade collegano le case tra di loro.

Mescolate gli undici **bambini** mantenendoli *coperti*. Mettetene uno da parte senza guardarlo: è lui il padrone di Bronco. Collocate quindi gli altri bambini (uno per casa) *coperti*, accanto al lato ad arco delle carte delle case. Mescolate anche tutte le **chiavi** e distribuitele *coperte* sulle case. Posizionate **Bronco** su una casa a scelta.

Componete la **barra dei personaggi** e mettetela in basso, sotto alle case. Su questa barra, più avanti nel gioco, collocherete i bambini liberati con le loro chiavi.

Mettete l'**orologio**, con la lancetta sulle 12, accanto alle case. Infine preparate il **dado**.

## Si comincia!

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede in senso orario. Ogni mossa consiste di tre fasi:

### 1. Lancia il dado ed esegui la mossa corrispondente



**Chiave:** scopri una chiave a scelta, tutti possono guardarla brevemente, poi rimettila a posto, sempre coperta.



**Orologio:** fai avanzare la lancetta dell'orologio di un'ora.



**Bacchetta magica:** la fata buona ti aiuta. Salta con Bronco su una casa a scelta.



**Incrocio:** ruota di 90°, in direzione della freccia, tutti gli incroci situati intorno al luogo in cui si trova Bronco. Possono essere dai due ai quattro incroci.

## 2. Sposta Bronco sulla casa vicina facendogli attraversare l'incrocio

Ma se hai intenzione di liberare il bambino rinchiuso nella casa sulla quale Bronco si trova attualmente, puoi anche non spostarlo. Bronco può raggiungere una casa vicina solo se esiste una strada che collega entrambe le case. In caso contrario, Bronco resta fermo.

## 3. Scopri la chiave di una casa a scelta

La **chiave è giusta**: essa appartiene alla casa sulla quale si trova Bronco perché sulla carta di quella casa è raffigurato un portachiavi identico. Super, hai liberato il bambino! Scoprilo e mettilo insieme alla sua chiave sulla barra con i personaggi. Anche se questo bambino non è il padroncino di Bronco, vi state avvicinando alla soluzione!

La **chiave è sbagliata**: rimetti la chiave a posto, coperta. **Importante**: per punizione, l'orologio viene spostato avanti di un numero!

Dopo aver completato le tre fasi della tua mossa, è il turno del giocatore successivo.

## Fine del gioco

Il gioco può terminare in due modi:

1. siete riusciti a liberare tutti i bambini prima dello scadere del tempo. Resta solo un personaggio: è lui il padroncino di Bronco. Ottimo lavoro, avete vinto tutti. Bronco è fortunato! Meno tempo ci avrete impiegato, più bravi sarete stati!
2. il tempo è scaduto! Quando l'orologio raggiunge di nuovo le 12, allora è mezzanotte. Vi resta solo un'ultima chance: tentate una sola volta di indovinare chi potrebbe essere il padroncino di Bronco. Se indovinate, vincono tutti. Se sbagliate, ricominciate una nuova partita, forse questa volta lo individuerete!

Reiner Knizia ringrazia Sebastian Bleasdale per aver contribuito alla creazione del gioco.

© 2012 Ravensburger Spielverlag

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

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spielverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg



229422