

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Supernase

Un jeu de Detlef Wendt, Publié 1993 par Ravensburger  
Traduction par François Haffner

## Idée du jeu

Panique dans la ville ! Les quatre bandits les plus recherchés ont frappé encore une fois. Alors qu'ils allaient être capturés, ils parvinrent au dernier moment à s'échapper et à se cacher.

Le fameux détective Supernase est heureusement là pour vous aider.

Quel joueur parviendra-t-il à trouver les bandits en premier ?

## But du jeu

Le joueur qui trouvera le plus rapidement les bandits gagnera la partie.

## Contenu

- 1 tableau
- 12 caches Supernase
- 16 tuiles d'escrocs
- 27 cartes recherche
- 1 carton rouge
- 1 livret de règles

## Préparation

Chaque joueur reçoit trois Supernase d'une même couleur.

Les 16 tuiles d'escrocs sont placées aléatoirement sur le tableau de façon à créer une grille de 4x4.

Les cartes recherche sont bien mélangées et placées face cachée à côté de la planche. Le carton rouge est placé à portée de main. La partie peut commencer.

## Comment jouer

La carte supérieure du paquet de cartes recherche est retournée et placée à côté du tableau afin qu'elle soit clairement visible pour tous les joueurs. Un joueur (par exemple, le plus âgé) peut annoncer les quatre gangsters de la carte.

Tous les joueurs doivent maintenant simultanément essayer de trouver les gangsters sur le tableau. Ils ne peuvent que regarder avec leurs yeux et n'ont pas le droit d'utiliser les caches Supernase.

Pour capturer les gangsters, un joueur doit démontrer qu'ils peuvent être vus dans les trous de l'un de ses modèles Supernase. La tête et la queue d'un chien peuvent partiellement dépasser du tableau. Un modèle peut être placé sur n'importe quelle face et dans n'importe quelle direction.

## ***Un joueur pense avoir trouvé***

Le joueur qui croit avoir trouvé les quatre bandits déclare « Supernase ! ».

La recherche est alors interrompue et le joueur qui a crié « Supernase ! » place le modèle approprié sur le tableau.

- S'il a trouvé la bonne combinaison, il reçoit la carte recherche et retire son modèle du tableau. La carte recherche suivante est alors révélée.
- Si le joueur a commis une erreur et que les quatre gangsters ne peuvent pas être vus avec le Supernase utilisé, ce joueur reçoit le carton rouge et son Supernase est également retiré du jeu.

Les autres joueurs poursuivent leur recherche.

Le joueur en possession du carton rouge doit passer pendant le reste de ce tour et pendant le tour suivant. Puis, il reposera le carton rouge à côté du tableau et recommencera à jouer.

Si un autre joueur commet une erreur alors que le carton rouge est en possession d'un joueur, ce carton rouge est immédiatement transféré au nouveau joueur fautif et l'ancien propriétaire peut à nouveau participer au jeu.

## ***Un joueur pense qu'il n'existe pas de solution***

Un joueur qui croit que les gangsters de la carte recherche ne peuvent être trouvés déclare « Évasion ! ». Les autres joueurs ont alors une minute (le joueur qui a déclaré surveillance sa montre ou l'horloge ou un sablier) pour trouver les gangsters.

- Si un joueur trouve une solution, le joueur qui a déclaré « Évasion ! » reçoit le carton rouge et doit sauter un tour.
- Si aucune solution n'est trouvée dans le délai, la carte recherche est attribuée au joueur qui a déclaré « Évasion ! ».

## **Fin de la partie**

Une fois qu'un joueur a gagné la dernière carte recherche, le jeu est terminé.

Le joueur qui possède le plus de cartes recherche gagne la partie et peut à juste titre être appelé « Supernase » !

## **Conseils**

- Dans un jeu à deux joueurs, le carton rouge n'est pas utilisé. Si un joueur commet une erreur, l'autre joueur reçoit la carte recherche et le jeu continue.
- Lorsque vous jouez avec des personnes de niveaux de compétence différents, les meilleurs joueurs doivent jouer avec moins de modèles Supernase.
- Le jeu est encore plus difficile lorsque le joueur qui gagne une carte de recherche peut tourner et ou retourner n'importe quelle tuile escroc sur le tableau.

Die übrigen Mitspielerinnen haben dann noch eine Minute Zeit (eine schaut auf die Uhr), um die gesuchte Kombination zu finden. Gelingt dies einer Mitspielerin, so erhält diejenige, die irrtümlicherweise »ENTWISCHT« gerufen hat, die Rote Karte und setzt einmal aus.

Wird keine Lösung gefunden, so geht die Wanted-Karte an die Spielerin, die zuerst »ENTWISCHT« gerufen hat.



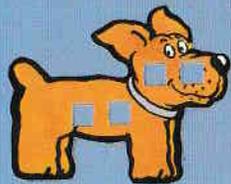
### Ende des Spiels:

Sobald eine Spielerin die letzte Wanted-Karte bekommen hat, ist das Spiel zu Ende. Wer dann die meisten Wanted-Karten hat, gewinnt das Spiel und darf bis zur nächsten Spielerunde den begehrten Titel »SUPERNASE« tragen.



### Hinweise:

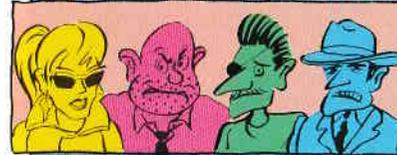
1. Bei nur 2 Spielerinnen braucht man die Rote Karte nicht. Wenn sich eine Spielerin bei der Suche geirrt hat, oder irrtümlicherweise »ENTWISCHT« gerufen hat, erhält die andere die betreffende Wanted-Karte und weiter geht's.



2. Spielen ungeübte und geübte Spielerinnen miteinander, so sollten die geübten Spielerinnen nur mit 2 SUPERNASEN spielen und diese SUPERNASE weglassen. (Man muß dann besonders vorsichtig sein, bevor man »ENTWISCHT« ruft.)

3. Die Suche wird noch schwieriger, wenn die Spielerin, die eine Wanted-Karte erhält, danach jeweils eine beliebige Legekarte auf dem Spielplan umdreht. Auf diese Weise ändert sich der Spielplan während des Spielens ständig.

# SUPERNASE



Aufregung in der Stadt! Die vier meist-gesuchten Ganoven haben wieder zugeschlagen! Diesmal wären sie beinahe geschnappt worden,

aber wieder konnten sie im letzten Augenblick untertauchen. Da kann nur noch SUPERNASE helfen – der bekannteste Spürhund weit und breit. Wer entdeckt mit seiner Hilfe die gesuchten Spitzbuben als erster?

Ein schnelles Suchspiel für 2 – 4 Spielerinnen ab 8 Jahren.

Autor: D. Wendt, Grafik: W. Emmrich Ravensburger Spiele® Nr. 26 040 9

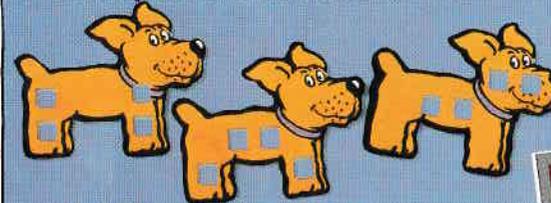
Achtung: Der Einfachheit halber wird in dieser Spielregel nur von Spielerinnen gesprochen. Selbstverständlich sind damit alle Spielerinnen und Spieler gemeint.

### Ziel des Spieles:

Wer schnell ist und die meisten Gauner schnappt, gewinnt dieses Spiel.

### Vorbereitung:

– Jede Spielerin erhält 3 SUPERNASEN einer Farbe.



– Die 16 Legekarten werden beliebig in den Spielplanrahmen zu einem Quadrat von 4 x 4 Karten gelegt.

– Die Wanted-Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt...



... und schon kann's losgehen!

### Inhalt:

- 1 Spielplan
- 12 SUPERNASEN
- 16 Legekarten
- 27 Wanted-Karten
- 1 Rote Karte
- 1 Anleitung

**Spielregel:**



Zuerst wird die oberste Wanted-Karte umgedreht und für alle Spielerinnen gut sichtbar neben den Spielplan gelegt. Eine Spielerin, die vorher bestimmt wurde, nennt jeweils laut die 4 gesuchten Ganoven. In diesem Fall würde sie sagen:

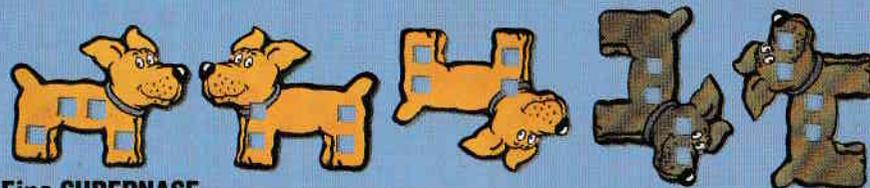
**GESUCHT WERDEN :  
3 ROTE GANOVEN UND  
1 GRÜNER GANOVE**

Nun versuchen alle Spielerinnen gleichzeitig, die gesuchten Gauner auf dem Spielplan aufzuspüren. Gesucht wird dabei nur mit den Augen. Probelegen auf dem Spielplan ist nicht erlaubt.

Die Ganoven gelten als gefunden, wenn man eine seiner 3 SUPERNASEN so auf den Spielplan legen kann, daß die 4 gesuchten Ganoven in den 4 Öffnungen der SUPERNASE zu sehen sind.



Dabei können auch Teile der SUPERNASE über den Spielbrettrand hinausragen.



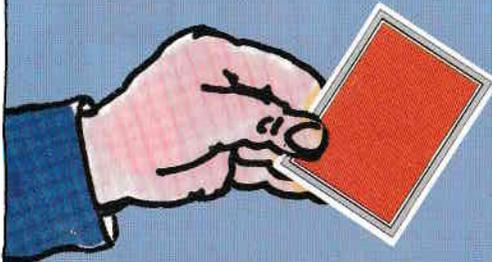
Eine SUPERNASE kann von beiden Seiten . . . und in alle Richtungen aufgelegt werden.

Wer glaubt, die 4 gesuchten Ganoven aufgespürt zu haben, ruft laut:

**SUPERNASE!**

Dann wird die Suche unterbrochen und die Spielerin, die gerufen hat, legt als Beweis die passende SUPERNASE auf die 4 gesuchten Gauner auf dem Spielplan.

Hat die Spielerin die richtige Kombination gefunden, bekommt sie die Wanted-Karte und nimmt ihre SUPERNASE wieder zurück. Dann geht es mit der nächsten Wanted-Karte weiter.



Hat die Spielerin sich geirrt, und die 4 Ganoven stimmen nicht mit der Wanted-Karte überein, so erhält sie die Rote Karte und nimmt ebenfalls ihre SUPERNASE zurück.

Die anderen setzen die Suche fort, während die Besitzerin der Roten Karte in dieser und der darauffolgenden Runde aussetzen muß. Dann gibt sie die Rote Karte zurück.

Irrt sich eine weitere Mitspielerin während die Rote Karte bereits vergeben ist, so wird die Rote Karte sofort an diese weitergegeben und die Vorbesitzerin darf sich wieder an der Suche beteiligen.

Wer glaubt, daß eine Wanted-Karte mit keiner der drei SUPERNASEN zu lösen ist, ruft laut:

**ENTWISCHT!**