

riusciti a smascherare il ladro. Ma avete un'ulteriore chance: potete cercare di indovinare per un'ultima volta chi ha rubato l'anello. Se ci riuscite, vincono tutti. Se invece sbagliate, allora non vi resta che ritentare la fortuna e ricominciare il gioco da capo!

2. Il tempo non è ancora scaduto e siete riusciti a dare da mangiare a tutti gli animali. Vi resta quindi una sola persona: il ladro. Ben fatto, avete salvato il regno! Meno tempo impiegherete in questa missione, meglio sarà!

### Se siete già esperti

Giocate con tutti i campi degli animali, le tessere mangime, i sospetti e gli innocenti. Così sarà davvero molto difficile riuscire a scovare il ladro prima che scada il tempo!

Troppo difficile? Allora provate prima in questo modo: tutte le volte che arrivate con la pedina sul campo dell'orologio, spostate indietro di cinque minuti la lancetta dell'orologio fatato. Ora sarete certamente in grado di trovare il ladro!

© 2009 Ravensburger Spieleverlag



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

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

227/055



# Wer war's?

Ravensburger® Spiele Nr. **23 293 2**

Ein geheimnisvolles Merkspiel  
für **2–5** Spieler von **5–99** Jahren.

Autor: Reiner Knizia  
Illustration: Graham Howells  
Redaktion: Monika Gohl



## Inhalt:

11 Tierfelder, 3 Aktionsfelder, 12 Verdächtige (rot umrahmte Karten), 12 Unschuldige (blau umrahmte Karten), 12 Futterstücke, 1 Geisteruhr mit Zeiger, 1 Spielfigur, 1 Symbolwürfel

*Im Königreich des weisen Königs leben alle friedlich und glücklich zusammen – denn der König besitzt einen magischen Ring, der das Volk vor dem bösen Zauberer schützt. Eines Abends stellt der König mit Schrecken fest, dass der Ring gestohlen wurde! Wer ist der Dieb? Befragt die Tiere, die in den einzelnen Räumen leben. Wenn ihr sie mit ihrem Lieblingsfutter füttert, geben sie euch Hinweise, wen sie gesehen haben. Vielleicht erwischt ihr so den Dieb noch vor der Geisterstunde und rettet das Königreich?*

2

**Animale con tessera del mangime:** dichiara ad alta voce quale mangime sospetti che si trovi in questa postazione. Gli altri giocatori possono aiutarti. Se non lo sai cerca di indovinare. Di seguito scopri la tessera mangime, visibile per tutti.

**Non hai indovinato:** allora ricopri nuovamente la tessera per rimetterla sull'animale dov'era prima e avanza la lancetta di cinque minuti. **Non dimenticare:** si procede così ogni volta che si sbaglia ad indovinare!

**Hai indovinato:** prendi il mangime e mettilo nella scatola. L'animale ti fornisce un'indicazione su chi non è il ladro. Scopri la carta con l'innocente e mettila sulla carta col bordo rosso corrispondente. Questo personaggio è ormai escluso dai sospettati.

**Animale senza tessera del mangime:** non succede niente. L'animale è già stato foraggiato.

**Fata:** Scopri una tessera mangime a caso di un campo degli animali, falla vedere agli altri, e poi coprila nuovamente.

**Stella magica:** salta con la pedina su un campo degli animali a scelta e indovina il mangime preferito.

**Campo dell'orologio:** sposta in avanti di cinque minuti la lancetta dell'orologio fatato.

Quando hai eseguito l'azione passi il turno al giocatore successivo.

## Fine del gioco

Il gioco può terminare in due modi:

1. Il tempo è scaduto! Se la lancetta compie tutto il giro e torna sul 12, allora è l'ora dei fantasmi e voi non siete

15

coperte, ciascuna vicina ad un campo degli animali. Fate la stessa cosa con gli **innocenti**. L'ultima tessera del mangime deve essere posizionata, anche questa coperta, sul fantasma dell'orologio. Avanzerà un innocente che assumerà la parte del **ladro**! Mettetelo da parte senza guardarlo.

Infine, allineate, scoperti, i **sospetti**.

### Si parte!

Comincia il giocatore più giovane che lancia per primo il **dado**. Il giro prosegue poi in senso orario.



**Orologio:** sposta in avanti di cinque minuti la lancetta dell'orologio fatato. Puoi tirare il dado ancora una volta ed eseguire l'azione.



**Fantasma:** prendi la tessera del mangime che si trova sul prossimo campo, davanti alla pedina. Scambiala, senza guardarla, con la tessera del mangime che si trova sul fantasma.



**Dado:** decidi se vuoi procedere, spostandoti in senso orario, di uno, due o tre campi. Eseguirai lì la tua azione.

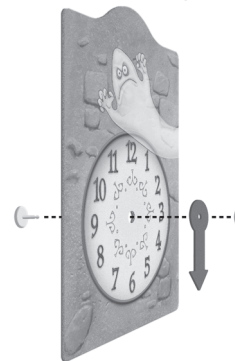


**Punti 1, 2 o 3:** sposta in avanti la pedina di tanti campi quanti indica il numero ottenuto con il dado. A seconda del campo sul quale arrivi, esegui una delle seguenti azioni:

### Spielziel

ist es, den Dieb des magischen Rings zu finden, bevor die Zeit vorbei ist.

### Vorbereitung



Löst alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel. Die Geisteruhr baut ihr wie in der Zeichnung zusammen. Sortiert für das Grundspiel folgende Karten aus:

- zwei gelbe Tierfelder
- zwei Futterstücke
- zwei Verdächtige (Karten mit rotem Rahmen)
- die beiden dazugehörigen Unschuldigen (Karten mit blauem Rahmen).

Erst in der Profi-Variante wird mit dem gesamten Material gespielt.

Die **Geisteruhr** legt ihr in die Mitte des Tisches. Stellt den Zeiger auf die 12. Legt nun **neun gelbe Tierfelder** und die **drei blauen Aktionsfelder** offen im Kreis um die Uhr. Die Aktionsfelder sollten nicht direkt nebeneinander liegen. Stellt die Spielfigur auf das Aktionsfeld mit der Uhr.

Folgende **Futterstücke** gibt es:



Während des Spiels dürft ihr gern die Anleitung zur Hilfe nehmen, damit ihr wisst, nach welchem Futter ihr fragen sollt. Mischt die Futterstücke und legt je eines verdeckt zu einem Tierfeld. Dasselbe macht ihr mit den **Unschuldigen**. Das letzte Futterstück kommt verdeckt zum Geist auf die Uhr. Der Unschuldige, der übrig bleibt, wird nun zum **Dieb**! Legt ihn – ohne ihn anzusehen – beiseite.

Zuletzt reiht ihr offen die **Verdächtigen** auf.

### Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt und wirft den **Würfel**. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.



**Uhr:** Rücke den Zeiger auf der Geisteruhr um fünf Minuten weiter. Du darfst noch einmal würfeln und eine Aktion ausführen.



**Geist:** Nimm das Futterstück, das auf dem nächsten Tierfeld vor der Spielfigur liegt. Vertausche es – ohne es anzusehen – mit dem Futterstück beim Geist.

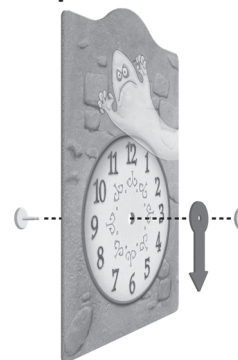


**Würfel:** Entscheide, ob du ein, zwei oder drei Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen möchtest. Führe dort die Aktion aus.



**Punkte 1, 2 oder 3:** Ziehe mit der Figur die gewürfelte Felderanzahl vorwärts. Je nachdem, auf welchem Feld du landest, machst du folgende Aktion:

### Preparazione



Staccate con cautela tutte le parti dalla tavola prefustellata. Montate l'orologio fatato come mostrato.

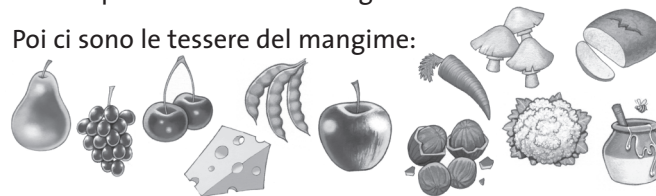
Per il gioco base, selezionate le seguenti carte:

- due campi gialli degli animali,
- due tessere mangime,
- due sospetti (carte con bordo rosso)
- entrambi gli innocenti corrispondenti (carte con bordo blu)

Solo nella varianti per i “detective” esperti si gioca con tutto il materiale.

Mettete l'**orologio fatato** al centro del tavolo. Posizionate la lancetta sul 12. Ora disponete, scoperti e in cerchio intorno all'orologio, **nove campi gialli degli animali e i tre campi d'azione blu**. I campi d'azione non devono trovarsi direttamente l'uno accanto all'altro. Collocate la **pedina** sul campo d'azione con l'orologio.

Poi ci sono le tessere del mangime:



Naturalmente, durante il gioco, potete utilizzare il regolamento: vi sarà d'aiuto per sapere su quale mangime indagare. Mescolate le **tessere del mangime** e mettetetele,

# SCOPRI CHI È!

Gioco Ravensburger® n°. 23 293 2

Un gioco di memoria pieno di suspense per 2-5 giocatori dai 5 anni in su.

Autore: Reiner Knizia  
Illustrazioni: Graham Howells  
Redazione: Monika Gohl



## Contenuto:

11 campi degli animali, 3 campi d'azione, 12 sospetti (carte con bordo rosso), 12 innocenti (carte con bordo blu), 12 tessere mangime, 1 orologio fatato con lancetta, 1 pedina, 1 dado con simboli.

*Nel regno di un re molto saggio, tutti vivono insieme in pace e felicemente perché il re possiede un anello magico che protegge il popolo dai malvagi stregoni. Una sera, il re si accorge con spavento che qualcuno ha rubato il suo anello! Chi è stato? Chiedetelo agli animali che vivono nei singoli campi. Se darete loro il cibo che prediligono, allora essi vi riveleranno chi hanno visto. Riuscirete a salvare il regno trovando il ladro prima dell'ora dei fantasmi?*

## Scopo del gioco

Trovare il ladro dell'anello magico prima che sia scaduto il tempo a disposizione.

12

**Tier mit Futterstück:** Sag laut an, welches Futter du hier vermutest. Dabei dürfen dir die anderen Spieler helfen. Wenn du es nicht weißt, dann rate einfach. Danach deckst du das Futterstück für alle auf.

**Falsch:** Lege das Futterstück wieder verdeckt zurück zum Tier und stelle den Zeiger fünf Minuten vor. **Nicht vergessen:** Das geschieht bei jeder falschen Ansage!

**Richtig:** Lege das Futterteil in die Schachtel. Das Tier gibt dir einen Hinweis, wer kein Dieb ist. Decke die Karte mit dem Unschuldigen auf und lege sie auf die rot umrandete Karte dieser Person. Sie kann als Verdächtiger ausgeschlossen werden.

**Tier ohne Futterstück:** Es passiert nichts. Das Tier wurde bereits gefüttert.

**Fee:** Zeige allen Spielern ein beliebiges Futterstück eines Tierfeldes. Drehe es danach wieder um.

**Zauberstern:** Springe mit der Figur auf ein beliebiges Tierfeld und errate dort das Lieblingsfutter.

**Uhrenfeld:** Rücke den Zeiger der Geisteruhr um fünf Minuten weiter.

Nach deiner Aktion kommt immer der reihum nächste Spieler dran.

## Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Die Zeit ist abgelaufen! Wenn der Zeiger wieder die 12 erreicht, ist Geisterstunde, ohne dass ihr den Dieb entlarvt habt. Jetzt habt ihr noch eine letzte Chance: Ihr dürft ein einziges Mal raten, wen ihr als Dieb vermutet. Stimmt es, gewinnen alle.

5



Habt ihr falsch getippt, dann versucht es noch einmal in der nächsten Runde!

2. Ihr habt es geschafft, alle Tiere zu füttern, bevor die Zeit abgelaufen ist. Nur eine Person bleibt übrig – das ist der Dieb. Gut gemacht, ihr habt das Königreich gerettet! Je weniger Zeit ihr dafür gebraucht habt, desto besser!

### Profi-Variante

Ihr spielt mit allen Tierfeldern, Futterstücken, Verdächtigen und Unschuldigen. Nun ist die Herausforderung, den Dieb innerhalb der Zeit zu finden, viel größer!

Zu schwierig? Dann versucht es einmal so: Immer wenn ihr mit der Spielfigur auf dem Uhrenfeld landet, stellt ihr die Geisteruhr um fünf Minuten **zurück**. Jetzt schafft ihr es bestimmt, den Dieb zu finden!

© 2009 Ravensburger Spielverlag

Kennt ihr schon das Spiel-Abenteuer mit der sprechenden Truhe?

Wer war's?  
21 854 7



6

2. Vous avez réussi à nourrir tous les animaux avant que le temps ne soit écoulé. Il ne reste plus qu'un personnage : le voleur. Bien joué, vous avez sauvé le royaume! Moins vous mettez de temps, mieux c'est !

### Règle avancée

Toutes les cases Animal, les jetons Nourriture, les cartes Suspect et Innocent sont utilisés. Le défi pour retrouver le voleur dans le temps imparti est encore plus grand !

Trop difficile ? Essayez ceci : À chaque fois que le pion atterrit sur la case Pendule, l'aiguille est **reculée** de 5 minutes. Maintenant, vous devriez y arriver !

© 2009 Ravensburger Spielverlag

Connaissez-vous déjà le jeu d'aventures et son coffre parlant ?

Qui l'a vu ?  
21 979 7



11

**Mauvaise réponse :** Remets le jeton face cachée sur l'animal et avance l'aiguille de 5 minutes. **N'oublie pas :** Chaque mauvaise réponse fait avancer l'aiguille !

**Bonne réponse :** Mets le jeton Nourriture dans la boîte. L'animal t'indique qui n'est pas le voleur. Retourne la carte Innocent et place-la sur la carte Suspect bordée de rouge de ce personnage. Il peut être éliminé de la liste des suspects.

**Animal sans jeton Nourriture :** Il ne se passe rien. L'animal a déjà mangé.

**Fée :** Choisis un jeton Nourriture sur une case Animal, montre-le à tous les joueurs, puis remets-le face cachée.

**Étoile magique :** Déplace le pion sur n'importe quelle case Animal et devine le jeton Nourriture qui s'y trouve.

**Case Pendule :** Avance l'aiguille de la pendule de 5 minutes.

Une fois qu'un joueur a terminé son action, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

## Fin de la partie

La partie peut s'arrêter de deux manières :

1. Le temps est écoulé ! Lorsque l'aiguille revient sur 12, l'heure a sonné sans que le voleur n'ait été démasqué. Il vous reste une dernière chance pour deviner qui est le voleur. Si la réponse est bonne, vous gagnez tous. Si la réponse est fausse, vous retenterez votre chance à la prochaine partie !

# QUI L'A VU?

Jeux Ravensburger® n° 23 293 2

Un mystérieux jeu de mémoire pour **2 à 5** joueurs de **5 à 99** ans.

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : Graham Howells

Rédaction : Monika Gohl



## Contenu :

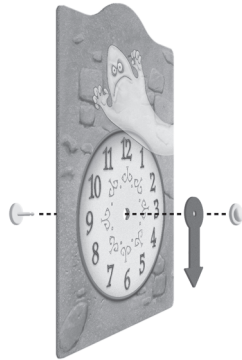
11 cases Animal, 3 cases Action, 12 cartes Suspect (bords rouges), 12 cartes Innocent (bords bleus), 12 jetons Nourriture, 1 pendule Fantôme avec une aiguille, 1 pion, 1 dé Symboles

*Dans le royaume, tout le monde vit paisible et heureux car le sage roi possède un anneau magique qui protège son peuple du Sorcier Noir. Un soir, il constate avec effroi que son anneau a disparu ! Qui est le voleur ? Interrogez l'animal qui se trouve dans chaque pièce. Si vous lui apportez la nourriture qu'il demande, il vous donnera des indices sur la personne qu'il a vue. Peut-être réussirez-vous alors à attraper le voleur avant l'heure fatidique et sauverez-vous ainsi le royaume.*

## But du jeu

Il s'agit de retrouver qui a volé l'anneau avant que le temps imparti ne soit écoulé.

## Préparation



Détacher soigneusement tous les éléments de la planche prédécoupée. Monter la pendule comme l'indique l'illustration.

Pour le jeu de base, enlever les cartes suivantes :

- deux cases Animal jaunes
- deux jetons Nourriture
- deux cartes Suspect (bords rouges)
- les deux cartes Innocent correspondantes (bords bleus)

L'ensemble du matériel n'est utilisé que dans la règle avancée.

Installer la **pendule Fantôme** au milieu de la table. Placer l'aiguille sur 12. Former un cercle avec **9 cases Animal jaunes** et les **3 cases Action** bleues autour de la pendule, face visible. Les cases Action ne doivent pas se trouver l'une à côté de l'autre. Placer le **pion** sur la case Action avec la pendule.

Les jetons Nourriture sont les suivants :



Au cours de la partie, il est permis de s'aider de la règle pour savoir quel jeton Nourriture demander. Mélanger

les **jetons Nourriture** et en poser un sur chaque case Animal. Recommencer avec les cartes **Innocent**. Le dernier pion Nourriture rejoint le fantôme sur la pendule. Le dernier innocent devient le **voleur** ! Le placer de côté, sans regarder la carte.

Pour finir, aligner les **suspects**, face visible.

## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le **dé**. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



**Pendule** : Avance l'aiguille de la pendule de 5 minutes. Tu peux relancer le dé et effectuer une action.



**Fantôme** : Prends le jeton Nourriture qui se trouve sur la case juste devant le pion et échange-le, sans le regarder, avec le jeton auprès du fantôme.



**Dé** : Avance le pion de 1, 2 ou 3 cases au choix dans le sens des aiguilles d'une montre et effectue l'action demandée.



**1, 2 ou 3 points** : Avance le pion du nombre de cases obtenu. Selon la case sur laquelle tu atterris, effectue l'une des actions suivantes :

**Animal avec un jeton Nourriture** : Annonce à voix haute la nourriture que tu penses y trouver. Les autres joueurs peuvent t'aider. Si tu ne le sais pas, essaye simplement de deviner. Retourne ensuite le jeton :