

# Caccia di figurine

I

Gioco Ravensburger® n° 23 380 9

Caccia al furfante per **2–4** detective dotati di buona memoria.  
Età: dai **6 ai 99** anni.



Autore: Heinz Meister

Illustrazioni: Grafikhäusle G. Köslér, Joachim Krause

Redazione: Monika Gohl

## Contenuto:

4 cartelle bifacciali (immagini e numeri), 36 chiodini

*Gli abili detective sono impegnati nella caccia al furfante, aiutateli! Mentre seguite le sue tracce, ogni giocatore deve nominare e poi contrassegnare i propri indizi. Attenzione però: potete nominare ogni indizio una volta soltanto!*

## Scopo del gioco

Dovete memorizzare bene gli indizi forniti dagli avversari. Se un giocatore nomina un indizio già contrassegnato in precedenza, perde!

## Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate i **36 chiodini** e divideteli in numero uguale tra i giocatori.

Ciascun giocatore sceglie una **cartella**. Meglio iniziare a giocare utilizzando la parte anteriore, quella con stampate le figure disposte in ordine sempre diverso.

Durante il gioco, tenete la vostra cartella in modo che gli altri giocatori non possano scorgere gli indizi che avete contrassegnato con i chiodini.

## Pronti? Via alla caccia alle immagini!

Inizia il detective più giovane, quindi il gioco prosegue in senso orario. A turno, ciascun giocatore deve prima nominare un'immagine a scelta tra quelle raffigurate sulla propria cartella, es.: macchia di sangue, e poi infilare un chiodino sotto all'immagine da lui nominata. Gli altri giocatori non possono contrassegnare questo indizio, ma devono tentare di memorizzarlo.

Dopodiché il turno passa al giocatore successivo, il quale, a sua volta, deve nominare un indizio e contrassegnarlo sulla propria cartella. Mano a mano che la partita prosegue, il gioco diventa sempre più difficile. Potrà spuntarla solamente chi è dotato di una memoria davvero eccezionale!

## Fine del gioco

Se un giocatore nomina un'immagine già contrassegnata in precedenza, perde: la partita è finita. E ora di dare inizio a una nuova caccia al furfante!

## Variante per professionisti

Sul retro delle cartelle sono impressi i numeri da 1 a 36. Come le immagini, anche questi sono disposti in ordine diverso, in modo che i giocatori non possano riconoscere quelli da voi contrassegnati con i vostri chiodini.

Valgono le stesse regole del gioco con le immagini. Vi accorgete però che questa variante è più difficile, perché ricordare i numeri nominati non è poi così semplice... buon divertimento!

© 1984, 2014 Ravensburger Spieleverlag

Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



231143



D

Ravensburger® Spiele Nr. **23 380 9**

Die gedächtnisstarke Gaunerjagd für **2–4** Detektive  
von **6–99** Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Grafikhäusle G. Köslér, Joachim Krause

Redaktion: Monika Gohl

## Inhalt:

4 beidseitig bedruckte Tafeln (Bilder und Zahlen)  
36 Lupen-Pins

*Die cleveren Detektive sind auf Gaunerjagd! Helft ihnen dabei und markiert die Hinweise, die ihr während der Spurensuche gebt. Doch Achtung: Ihr dürft sie nur ein einziges Mal nennen!*

## Ziel des Spiels

ist es, sich die Hinweise der Mitspieler gut zu merken. Sobald ein Spieler ein Bild doppelt nennt, verliert er das Spiel!

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel brecht ihr die **36 Lupen-Pins** aus und verteilt sie gleichmäßig unter euch.

Jeder nimmt sich eine **Tafel**. Ihr spielt am besten zuerst mit der Vorderseite, auf der sich Bildmotive in unterschiedlicher Anordnung befinden.

Haltet eure Tafel während des Spiels so, dass die anderen nicht sehen können, wohin ihr bereits Lupen-Pins gesteckt habt.

## Die Bilderjagd beginnt

Der jüngste Detektiv beginnt, danach spielt ihr im Uhrzeigersinn. Abwechselnd nennt ein Spieler ein beliebiges Motiv seiner Tafel, z.B. Blutfleck. Anschließend steckt er einen seiner Lupen-Pins unter dieses Bild. Die anderen Spieler dürfen diesen Hinweis nicht markieren und versuchen ihn sich zu merken.

Dann ist der nächste Spieler dran, der einen Hinweis nennt und diesen auf seiner Tafel markiert. Im Laufe des Spiels wird es immer schwieriger. Jetzt zeigt sich, wer ein gutes Gedächtnis hat.

## Ende des Spiels

Sobald ein Spieler ein bereits markiertes Motiv nennt, endet das Spiel sofort und dieser Spieler verliert. Auf geht's zur nächsten Bilderjagd!

## Profi-Variante

Auf der Rückseite der Tafeln seht ihr Zahlen von 1 – 36. Auch diese sind unterschiedlich angeordnet, damit die Mitspieler nicht erkennen können, wo eure Lupen-Pins stecken.

Ihr spielt nach denselben Regeln wie bisher. Bestimmt stellt ihr fest, dass es etwas schwieriger ist, sich bereits genannte Zahlen zu merken. Viel Spaß dabei!

© 1984, 2014 Ravensburger Spieleverlag

# Chasse aux images



Jeux Ravensburger® n° 23 380 9

Une chasse aux voleurs pour **2 à 4** détectives avec une bonne mémoire de **6 à 99** ans.

Auteur : Heinz Meister

Illustrations : Grafikhäusle G. Kössler, Joachim Krause

Rédaction : Monika Gohl



## Contenu :

4 planches double-face (images et nombres)  
36 marqueurs Loupe

*Les plus fins détectives sont à la poursuite de voleurs ! Aidez-les et notez les indices qu'ils vous donnent au cours de l'enquête. Mais attention : vous ne pouvez les nommer qu'une seule fois par partie !*

## Le but du jeu

consiste à bien mémoriser les indices des autres joueurs. Dès qu'un joueur nomme deux fois la même image, il perd la partie !

## Préparation

Avant la toute première partie, détachez les **36 marqueurs Loupe** et distribuez-en le même nombre à chaque joueur.

Chacun prend une **planche**. Commencez de préférence par le recto sur lequel sont représentées des images ordonnées différemment.

Au cours de la partie, tenez votre planche de manière à ce que vos adversaires ne puissent pas voir où vous avez placé vos marqueurs Loupe.

## La chasse aux images commence

Le plus jeune détective commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, un joueur nomme une image au choix de sa planche : par exemple, « tache de sang ». Il place ensuite un marqueur sous cette image. Les autres joueurs n'ont pas le droit de marquer cet indice et doivent le mémoriser.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de nommer un indice et de le marquer sur sa planche. Au fur et à mesure de la partie, cela devient de plus en plus difficile. C'est là que l'on voit qui a une bonne mémoire.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur nomme un indice déjà marqué par un joueur, le jeu est terminé et il perd la partie. Et si vous recommenciez une nouvelle chasse aux images ?

## Variante avancée

Au verso des planches figurent des nombres de 1 à 36. Ils sont eux aussi ordonnés différemment pour que les adversaires ne sachent pas où sont placés les marqueurs.

Les règles restent identiques. Vous constaterez qu'il est plus difficile de mémoriser des nombres déjà nommés. Bonne chasse !

© 1984, 2014 Ravensburger Spieleverlag