



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4347



Koffer- detektive

The Suitcase Detectives
La valise des détectives
Kofferdetectives
Detectives de la maleta
I detective della valigia



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Habermaab-Spiel Nr. 4347

Kofferdetektive

Ein außergewöhnliches Schau-genau-Spiel
für 2 - 4 Detektive von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Guido Hoffmann
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Leo Langfinger ist in der Stadt. Der berühmte Taschendieb macht seit Jahren das ganze Land unsicher und konnte bisher noch nicht gefasst werden. Schwupp! Schon wieder hat er zugeschlagen. Doch was hat Leo dieses Mal gestohlen? Jetzt sind die Kofferdetektive gefragt – sie haben bisher jeden Fall gelöst. Doch heute brauchen sie eure Hilfe. Könnt ihr erkennen, welche Gegenstände der Taschendieb aus dem Koffer gestohlen hat?

Spielinhalt

- 1 Koffer mit Geheimfach und Folie (= Verpackung)
- 1 Spielplan
- 4 Spielsteine (in 4 Farben)
- 52 Karten (je 13 Karten in vier Farben)
- 13 Beutestücke
 - 1 Beutel
 - 1 Sanduhr
 - 1 Spielanleitung

Spielidee

Leo Langfinger hat zwei der acht Gegenstände aus dem Geheimfach des Koffers gestohlen. Die verbleibenden Gegenstände liegen bunt durcheinander, teilweise auch übereinander im Koffer verstreut und sind durch die blaue Folie nur schlecht zu erkennen. Aufgabe der herbeigerufenen Detektive ist es, in kürzester Zeit zu ermitteln, welche Gegenstände fehlen. Wer am Ende des Spiels die meisten gestohlenen Gegenstände erkannt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Nehmt alles Spielmaterial aus dem Koffer und stellt ihn geschlossen in die Tischmitte.

Sucht euch acht beliebige Gegenstände aus. Schaut sie euch gut an, denn ihr müsst sie im Spiel wieder erkennen. Legt sie anschließend in das Geheimfach des Koffers.

Das Geheimfach ist die Schublade unter der blauen Folie, die sich auf der Kofferrückseite herausziehen lässt.

Die übrigen fünf Gegenstände werden nicht mehr benötigt und kommen aus dem Spiel.

Legt den Spielplan neben den Koffer. Jeder nimmt sich einen Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld des Spielplanes. Zusätzlich erhält jeder die 13 Karten mit der zur Farbe seines Spielsteins passenden Rückseite.



Startfeld

Auf der Kartenvorderseite sind jeweils eine Person und einer der 13 Gegenstände zu sehen. Jeder Spieler sucht aus seinem Kartensatz die fünf Karten heraus, auf denen die aussortierten Gegenstände zu sehen sind, und legt sie ebenfalls zur Seite.

Überzählige Karten und Spielsteine werden nicht mehr benötigt. Legt den Beutel und die Sanduhr neben dem Koffer bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der am unschuldigsten aussieht, ist als Erster Leo Langfinger. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, ist der älteste Spieler Leo und nimmt sich den Beutel und den Koffer.

Alle Mitspieler schließen die Augen. Leo öffnet das Geheimfach, sucht sich zwei beliebige Gegenstände aus und steckt sie in den Beutel. Anschließend ruft er laut „Los geht's!“ und die Mitspieler öffnen die Augen.

Leos linker Nachbar nimmt sich den Koffer und schüttelt ihn hin und her, ohne ihn zu öffnen.

Tipp: Der Koffer sollte so geschüttelt werden, dass sich die Gegenstände im Geheimfach möglichst gut verteilen.

Dann stellt er den Koffer in die Tischmitte.

Welche Gegenstände wurden gestohlen?

Leo Langfinger öffnet den Koffer und dreht anschließend die Sanduhr um.

Jetzt spielen alle Mitspieler gleichzeitig und müssen herausfinden, welche zwei Gegenstände Leo gestohlen hat. Dazu schauen alle in den Koffer und versuchen, die verbleibenden Gegenstände durch die blaue Folie zu erkennen. Dabei darf der Koffer nicht berührt werden.

Zu jedem Gegenstand, den ihr erkennt, sucht ihr aus euren Karten die passende heraus und legt sie verdeckt zur Seite. Achtet darauf, dass die anderen Mitspieler nicht bemerken, welche Gegenstände ihr erkannt habt.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, klappt Leo den Kofferdeckel zu. Jetzt müssen sich die Mitspieler für zwei Gegenstände entscheiden, von denen sie meinen, dass sie gestohlen wurden, und die entsprechenden Karten verdeckt vor sich legen.

Anschließend decken alle ihre beiden Karten gleichzeitig auf. Leo öffnet den Beutel und zeigt die zwei gestohlenen Gegenstände.

Für jeden Gegenstand, den ein Spieler richtig erraten hat, darf er seinen Spielstein ein Feld (= Koffer) weiterziehen.

Danach werden die beiden Gegenstände in das Geheimfach zurückgelegt. Der nächste Spieler ist Leo Langfinger und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Bei zwei und drei Spielern endet das Spiel, sobald jeder dreimal Leo Langfinger war.

Bei vier Spielern endet das Spiel, wenn jeder zweimal Leo war. Wer seinen Spielstein am weitesten vorrücken konnte, hat das Spiel gewonnen.

Tipps & Tricks

- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr zu Beginn weniger als acht Gegenstände in das Geheimfach legt. Kofferdetektiv-Profis können natürlich auch mit mehr als acht Gegenständen spielen.
- Besonders erfahrene Spieler können immer drei Runden pro Spieler spielen. In der ersten Runde werden drei Gegenstände aus dem Koffer gestohlen, in der zweiten Runde zwei und in der letzten Runde nur ein Gegenstand.

Habermaaß game nr. 4347

The Suitcase Detectives

A unique game of close observation
for 2-4 detectives ages 5-99.



Author: Guido Hoffmann
Illustrations: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 15 minutes

Percy Pilferer is around town. The notorious pickpocket is painting the town red and has not yet been caught in the act. Bingo! He strikes again. What has he stolen this time? At this point the suitcase detectives are called in, up until now they have always managed to resolve every case; but now they need your help. Can you recognize which objects the pickpocket has stolen from the suitcase?

Contents

- 1 suitcase with secret compartment and blue transparency (= game box)
- 1 game board
- 4 game figures (in 4 colors)
- 52 cards (4 different colored decks each with 13 cards)
- 13 booty objects
- 1 little bag
- 1 hour-glass
- Set of game instructions

Game Idea

Percy Pilferer has stolen two of the 8 objects from the suitcase's secret compartment.

The remaining objects are lying all over the place, cluttered together and at times overlapping and they are difficult to see through the blue transparency. The task of the detectives is to make out which objects are missing, and their job is to do so in a very limited time span.

The winner is whoever has recognized the most stolen objects at the end of the game.

Preparation of the Game

Take all the material out of the suitcase and place it with the lid closed in the center of the table.

Choose any eight objects and put them into the suitcase's secret compartment. The secret compartment is the little drawer that can be seen through the blue transparency and can be pulled out of the back of the suitcase.

The remaining five objects are not needed and are put aside.

Place the game board next to the suitcase. Each player gets a game figure and places it on the starting square of the game board. Additionally each player gets the deck of cards which corresponds with the color of their game figure.



starting square

The front of the cards show a person and one of the 13 objects. Each player takes out of his deck the five cards corresponding to the five objects not used in this game and puts them aside.

Remaining cards and game figures are not needed for the game. Get the bag and the hour-glass ready next to the suitcase.

How to Play

Play in a clockwise direction.

The player who looks the most innocent is the first to play the role of Percy Pilferer. If you cannot agree, the oldest player plays Percy and takes the bag.

The other players close their eyes. Percy opens the secret compartment, chooses two of objects and puts them into the bag. Then he yells "Off you go!" and the other players open their eyes.

The player to the left of Percy takes the suitcase and shakes it horizontally, without looking inside.

Hint: the suitcase should be shaken so that the objects spread out and lie dispersed in the secret compartment.

Then the suitcase is placed back on the table.

Which objects have been stolen?

Percy opens the suitcase and turns the hour-glass round.

Now all the players simultaneously try to find out which objects are missing. To do so, they look inside the suitcase trying to make out through the blue transparency the remaining objects. They may not touch the suitcase.

From your deck now sort out the cards which correspond to any of the objects you recognize and put them face-down in front of you. Make sure the other players do not see which objects you have recognized.

As soon as the hour-glass has slipped through, Percy closes the lid. Now, the other players have to decide on the two objects which they think are missing and place the corresponding cards face-down in front of them.

Together all the players then simultaneously uncover these two cards.

Percy opens the bag and shows the two stolen objects.

For each correct object the players can move their figure one square (=suitcase).

The two objects are placed back into the bag. A new round starts and it's the turn of the next player to be Percy Pilferer.

End of the Game

In the case of two or three players, the game ends as soon as each player has been Percy Pilferer three times.

In the case of four players the game ends with each player having been Percy twice.

Hints & Tricks

- The game is easier if you put fewer than eight objects into the secret compartment. Professional detectives of course can play with more than eight objects.
- Really experienced players can play three rounds per player putting into the suitcase three objects in the first round, two in the second and one in the last round.

La valise des détectives

Un jeu d'observation peu commun
pour 2 à 4 détectives de 5 à 99 ans.

Idée : Guido Hoffmann

Illustration : Guido Hoffmann

Durée de la partie : env. 15 minutes



Pierrot le pickpocket a été aperçu dans un quartier de la ville. Le célèbre voleur agit dans tout le pays depuis des années et personne n'a encore pu l'attraper jusqu'à maintenant. A peine a-t-on parlé de lui que de nouveaux cambriolages lui sont attribués.

Qu'a-t-il emporté cette fois-ci ?

C'est au tour des détectives de passer à l'action, car jusqu'à présent, ils ont résolu tous les cas. Mais ils ont besoin de votre aide. Pouvez-vous reconnaître quels objets le voleur a dérobé dans la valise ?

Contenu du jeu

1 valise avec compartiment secret et cache bleu (= boîte)

1 plateau de jeu

4 pions (de 4 couleurs différentes)

52 cartes (4 jeux de 13 cartes, de quatre couleurs différentes)

13 objets (= butin)

1 sac

1 sablier

1 règle du jeu

Idée

Pierrot le pickpocket a volé deux objets parmi les huit qui se trouvent dans le compartiment secret de la valise. Les objets restants sont éparpillés dans la valise. Certains sont posés les uns sur les autres et il est difficile de les identifier à cause du cache bleu. La tâche des détectives appelés pour régler l'affaire est de constater le plus rapidement possible quels objets manquent. Celui qui, à la fin de la partie, aura reconnu le plus grand nombre d'objets volés sera le gagnant.

Préparatifs

Sortir tous les accessoires de la valise et poser celle-ci au milieu de la table en la fermant.

Choisir huit objets et les mettre dans le compartiment secret de la valise.

Le compartiment secret est le compartiment en dessous du cache bleu et peut être ouvert au dos de la valise.

Les cinq objets restants ne sont pas nécessaires et sont retirés.

Poser le plateau de jeu à côté de la valise. Chacun prend un pion et le pose sur la case de départ du plateau de jeu. Chaque joueur prend en plus le jeu de 13 cartes de la même couleur que son pion.



case de départ

Sur la face des cartes, on voit une personne et un des 13 objets. Chaque joueur enlève de son jeu les cinq cartes qui représentent les objets retirés et les met de côté.

Les cartes et les pions en trop ne sont plus nécessaires.
Poser le sac et le sablier à côté de la valise.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a l'air le plus innocent est en premier Pierrot le pickpocket. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il prend le sac et la valise.

Les autres joueurs ferment les yeux. Pierrot ouvre le compartiment secret, choisit deux objets quelconques et les met dans le sac. Il dit ensuite bien fort: « ça y est ! » et les autres joueurs ouvrent de nouveau les yeux.

Le joueur assis à gauche de Pierrot prend la valise et la secoue sans l'ouvrir.

Conseil : secouer la valise de manière à ce que les objets dans le compartiment secret puissent bien s'éparpiller.

Puis il pose la valise au milieu de la table.

Quels objets ont été volés ?

Pierrot le pickpocket ouvre la valise et retourne le sablier. Maintenant tous les autres joueurs jouent en même temps : il faut trouver les deux objets que Pierrot a volés. Tous regardent dans la valise et essayent de deviner les objets à travers le cache. La valise ne doit pas être touchée.

Pour chaque objet deviné, le joueur enlève la carte correspondante de son jeu et la met de côté, face cachée. Faire attention à ce que les autres joueurs ne remarquent pas quels objets on a reconnu.

Quand le temps est écoulé, Pierrot referme la valise. Les joueurs doivent alors choisir les deux objets qu'ils pensent avoir été volés en posant les cartes correspondantes devant eux.

Ensuite, les joueurs retournent leurs cartes tous en même temps. Pierrot ouvre le sac et montre les deux objets volés.

Pour chaque objet qui a été reconnu par un joueur, le pion de ce joueur est avancé d'une case (c'est-à-dire d'une valise).

Ensuite, on remet les deux objets dans le compartiment secret. Le joueur suivant devient Pierrot le pickpocket et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

Quand il y a deux ou trois joueurs, la partie est terminée dès que chacun d'eux a été trois fois Pierrot le pickpocket.

Quand il y a quatre joueurs, la partie est terminée quand chacun a été deux fois Pierrot.

Celui qui aura pu avancer son pion le plus loin possible gagne la partie.

Conseils et astuces

- On pourra simplifier le jeu en mettant moins de huit objets dans le compartiment secret. Les « pros » peuvent bien sûr jouer avec plus de huit objets.
- Les joueurs expérimentés pourront jouer trois tours par joueur. Au premier tour, on fait disparaître trois objets de la valise, au deuxième tour, deux objets et au troisième tour, seulement un objet.

Kofferdetectives

Een buitengewoon spel om je ogen goed de kost te geven voor 2 - 4 detectives van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Guido Hoffmann
Illustraties: Guido Hoffmann
Speelduur: ca. 15 minuten



Leo Langvinger is in de stad. De beruchte zakkenroller maakt al jarenlang het hele land onveilig en is nog nooit in zijn kraag gevat. Hopta! Opnieuw heeft hij in een vloek en een zucht iemands zakken geleegd. Maar wat heeft Leo dit keer gestolen? Uiteindelijk worden de kofferdetectives te hulp geroepen - tot nu toe hebben ze elke zaak opgelost. Maar dit keer hebben ze jullie hulp nodig. Kunnen jullie de voorwerpen herkennen die de zakkenroller uit de koffer heeft gestolen?

Spelinhoud

- 1 koffer met geheim vak en folie (= verpakking)
- 1 speelbord
- 4 stenen (in 4 kleuren)
- 52 kaarten (4 x 13 kaarten in vier kleuren)
- 13 stukken buit
- 1 zakje
- 1 zandloper
- spelregels

Spelidee

Leo Langvinger heeft twee van de acht voorwerpen uit het geheime vak van de koffer gestolen. De overgebleven voorwerpen liggen door, en zelfs gedeeltelijk over elkaar in de koffer en zijn door de blauwgekleurde folie niet goed te herkennen. De te hulp geroepen detectives hebben de taak om in de kortst mogelijke tijd vast te stellen welke voorwerpen ontbreken.

Wie aan het eind van het spel de meeste gestolen voorwerpen heeft herkend, wint.

Spelvoorbereiding

Haal al het spelmateriaal uit de koffer en zet de koffer gesloten in het midden van de tafel.

Kies acht willekeurige voorwerpen uit en leg ze in het geheime vak van de koffer.

Het geheime vak is het schuiflaasje onder de blauwe folie en kan aan de achterzijde uit de koffer worden getrokken.

De overgebleven vijf voorwerpen zijn niet meer nodig en worden uit het spel genomen.

Leg het speelbord naast de koffer. Nu pakt iedereen een steen en zet hem op het startveld van het speelbord. Bovendien krijgt iedere speler de 13 kaarten in dezelfde kleur als zijn/haar steen.



startveld

Op de voorkant van de kaarten staat telkens een persoon en één van de 13 voorwerpen afgebeeld. Iedere speler haalt uit zijn set kaarten de vijf kaarten waarop de uit het spel genomen voorwerpen staan afgebeeld en legt deze eveneens opzij.

Overgebleven kaarten en stenen worden bij het spel niet gebruikt.

Leg het zakje en de zandloper naast de koffer klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

De speler die er het onschuldigtst uitziet, is als eerste Leo Langvinger. Als jullie het niet eens kunnen worden, is de oudste speler Leo en pakt het zakje en de koffer.

Alle medespelers doen hun ogen dicht. Leo doet het geheime vak open, kiest twee willekeurige voorwerpen uit en doet ze in het zakje. Daarna roept hij/zij luid: „Begin maar!” en de medespelers doen hun ogen weer open.

Leo's linkerbuurman/-vrouw pakt de koffer en schudt hem heen en weer zonder hem open te maken.

Tip: De koffer moet zodanig worden geschud dat alle voorwerpen in het geheime vak zo gelijkmatig mogelijk verdeeld worden.

Daarna zet hij/zij de koffer in het midden van de tafel.

Welke voorwerpen zijn gestolen?

Leo Langvinger doet de koffer open en draait vervolgens de zandloper om.

Nu spelen alle medespelers tegelijk en moeten ze trachten uit te zoeken welke twee voorwerpen Leo gestolen heeft. Hiervoor kijkt iedereen in de koffer en probeert de overgebleven voorwerpen onder de blauwe folie te herkennen. De koffer mag hierbij niet worden aangeraakt.

Voor ieder voorwerp dat je herkent, zoek je tussen je kaarten de bijpassende kaart uit die je vervolgens verdekt opzij legt. Let erop dat de andere spelers niet merken welk voorwerp je hebt herkend.

Zodra de zandloper is leeggelopen, klapt Leo het kofferdeksel dicht. Nu moeten de medespelers twee voorwerpen uitkiezen waarvan ze vermoeden dat ze door Leo zijn gestolen en de bijpassende kaarten verdekt voor zich neerleggen.

Vervolgens draait iedereen de beide kaarten tegelijk om. Leo opent het zakje en laat de twee gestolen voorwerpen zien.

Voor ieder goed geraden voorwerp mag de betreffende speler zijn/haar steen één veld (= koffer) vooruit zetten.

Daarna worden de beide voorwerpen in het geheime vak teruggelegd. De volgende speler wordt Leo Langvinger en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Bij twee en drie spelers is het spel afgelopen als iedereen drie keer Leo Langvinger is geweest.

Bij vier spelers is het spel afgelopen als iedereen twee keer Leo is geweest.

Wie zijn steen het verst vooruit heeft kunnen zetten, wint het spel.

Tips & trucs

- Het spel wordt eenvoudiger als jullie aan het begin minder dan acht voorwerpen in het geheime vak leggen. Koffer-detective-experts kunnen natuurlijk ook met meer dan acht voorwerpen spelen.
- Heel ervaren spelers kunnen steeds drie ronden per speler spelen. In de eerste ronde worden drie voorwerpen uit de koffer gestolen, in de tweede twee en in de laatste ronde maar één voorwerp.

Juego Habermas núm. 4347

Detectives de la maleta

Un juego de atención fuera de lo común
para 2 - 4 detectives de 5 - 99 años.

Autor: Guido Hoffmann
Ilustraciones: Guido Hoffmann
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Leo Manos Largas ha vuelto a la ciudad. El temido carterista



lleva años robando por todo el país y hasta ahora no le han atrapado. ¡Zas! ¡Ya ha vuelto a dar un golpe! Pero, ¿que habrá robado Leo esta vez? Hace falta que actúen los detectives de la maleta, que siempre han resuelto todos los casos. Pero ahora necesitan vuestra ayuda. ¿Podéis encontrar los objetos que ha robado el ladrón de la maleta?

Contenido

- 1 maleta con compartimento secreto y lámina (= caja)
- 1 tablero
- 4 peones (de 4 colores)
- 52 cartas (13 cartas de cuatro colores respectivamente)
- 13 objetos
- 1 saquito
- 1 reloj de arena
- Instrucciones del juego

Finalidad

Leo Manos Largas ha robado dos de los ocho objetos del compartimento secreto de la maleta. El resto de los objetos están revueltos, algunos unos encima de otros y extendidos por la maleta; por culpa de la lámina azul no se reconocen bien. La misión de los detectives es averiguar lo antes posible qué objetos faltan.

Quien encuentre el mayor número de objetos robados gana la partida.

Preparativos

Sacad todo el material de juego de la maleta y colocadla cerrada en el centro.

Elegid ocho objetos cualquiera y metedlos en el compartimento secreto de la maleta.

El compartimento es el cajón que hay debajo de la lámina azul y se saca por la parte trasera de la maleta.

Los cinco objetos restantes no se necesitan.

Colocad el tablero junto a la maleta. Los jugadores cogen un peón y lo sitúan en la casilla de salida del tablero. Cada uno coge las 13 cartas con el reverso del color de su peón.



casilla de salida

En la otra cara de las cartas aparecen dibujadas una persona y uno de los 13 objetos. Cada uno busca en su montón las cartas con los objetos que se han excluido y las deja aparte.

Los peones y cartas de más no se necesitan.

Tened preparado el saquito y el reloj de arena al lado de la maleta.

Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Quien parezca el más inocente, es el primero en hacer el papel de Leo Manos Largas. Si no os ponéis de acuerdo, el más mayor hace de Leo y coge el saquito y la maleta.

El resto de los jugadores cierran los ojos. Leo abre el compartimento secreto, elige dos objetos cualquiera y los mete en el saquito. Después dice en alto «¡A empezar!» y los demás abren los ojos.

El compañero de la izquierda de Leo coge la maleta y la agita sin abrirla.

Sugerencia: se debe agitar la maleta de forma que todos los objetos se mezclen bien.

Después pone la maleta en el centro.

¿Qué objetos han sido robados?

Leo Manos Largas abre la maleta y a continuación da la vuelta al reloj de arena.

Ahora juegan todos a la vez para averiguar qué objetos ha robado Leo. Miran en la maleta e intentan reconocer los objetos a través de la lámina azul. No se puede tocar la maleta.

Buscad entre vuestras cartas las que correspondan a cada objeto que reconocéis y dejadlas boca abajo a parte. Los compañeros no deben ver qué objetos habéis encontrado.

En el momento que se vacíe el reloj, Leo cierra la maleta. Los demás tienen que decidirse por dos objetos que crean que han sido robados y poner delante suyo las cartas correspondientes.

A continuación todos destapan sus dos cartas a la vez. Leo abre el saquito y enseña los dos objetos robados.

Cada jugador mueve una casilla (= maleta) por cada objeto que haya acertado.

Después se devuelven los dos objetos en el compartimento secreto. Ahora le toca al siguiente ser Leo Manos Largas y empezar otra partida.

Final del juego

Si juegan dos o tres jugadores, el juego finaliza cuando todos hayan sido Leo Manos Largas tres veces. Si juegan cuatro, se termina cuando todos hayan sido Leo dos veces. Quien haya avanzado su peón el mayor número de casillas es el ganador.

Trucos & Sugerencias

- El juego resulta más fácil si al principio metéis en el compartimento secreto menos de ocho objetos. Los detectives experimentados también pueden jugar con más de ocho.
- Los más expertos pueden hacer tres partidas por jugador. En la primera se han robado tres objetos, en la segunda dos y en la tercera sólo uno.

Gioco Habermas nr.4347

I detective della valigia

Un fenomenale gioco di osservazione per 2-4 detective da 5 a 99 anni.

Ideazione: Guido Hoffmann

Illustrazioni: Guido Hoffmann

Durata del gioco: circa 15 minuti



Leo Manolesta è in città. Da anni, ormai, il malandrino scorrazza impunito per il paese. E oplà! Ecco che ha colpito ancora. Ma cosa ha rubato questa volta? Adesso entrano in scena i detective: finora hanno risolto tutti i casi. Questa volta però hanno bisogno del vostro aiuto. Riuscite a vedere quali oggetti ha rubato il ladro dalla valigia?

ITALIANO

Contenuto del gioco

Valigia con scomparto segreto e pellicola (=confezione)

Tabellone

4 pedine (di 4 colori)

52 carte (gruppi di 13 in 4 colori)

13 oggetti-bottino

Sacchetto

Clessidra

Istruzioni per giocare

Ideazione

Leo Manolesta ha rubato due degli otto oggetti contenuti nello scomparto segreto della valigia. Gli altri oggetti sono sparpagliati nella valigia, alcuni anche sovrapposti, e si distinguono a fatica attraverso la pellicola blu. Il detective interpellato dovrà verificare nel più breve tempo possibile quali sono gli oggetti mancanti. Vince chi alla fine del gioco ha riconosciuto il maggior numero di oggetti rubati.

Preparativi del gioco

Svuotate la valigia e mettetela chiusa al centro del tavolo.

Scegliete otto oggetti e metteteli nello scomparto segreto della valigia. Lo scomparto segreto è il cassetto sotto la pellicola blu e si apre sul lato posteriore della valigia.

I cinque oggetti restanti non si utilizzano e vengono eliminati dal gioco.

Mettete il tabellone accanto alla valigia. Ognuno sceglie una pedina e la mette sulla casella di partenza del tabellone. I giocatori ricevono inoltre le tredici carte con il dorso di colore corrispondente alla propria pedina.



casella di partenza

Sulle carte sono indicati una persona e uno dei tredici oggetti. Ogni giocatore cerca tra le proprie carte le cinque che riportano gli oggetti eliminati e le mette da parte.

Carte e pedine eccedenti non serviranno più nel gioco. Preparate accanto alla valigia il sacchetto e la clessidra.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario.

Inizia chi ha l'aria più innocente. Se non riuscite ad accordarvi, sarà Leo Manolesta il giocatore più grande, che prenderà il sacchetto e la valigia.

Tutti i compagni di gioco chiudono gli occhi. Leo apre lo scomparto segreto, sceglie due oggetti e li infila nel sacchetto. Esclama poi "Pronti, via!" e tutti aprono gli occhi.

Il giocatore alla sinistra di Leo prende la valigia, la scuote in su e giù senza aprirla e la mette poi al centro del tavolo.

Suggerimento: Scuotete la valigia in modo da distribuire bene gli oggetti nello scomparto segreto.

Cos' è stato rubato?

Leo Manolesta apre la valigia e gira la clessidra.

Adesso si gioca tutti insieme e si deve stabilire quali oggetti sono stati rubati da Leo Manolesta. Per saperlo bisogna guardare nella valigia cercando di riconoscere gli oggetti che si scorgono attraverso la pellicola blu. L'operazione avviene senza toccare la valigia.

Cercate tra le vostre carte quelle corrispondenti agli oggetti che avete riconosciuto e mettetele coperte da parte. Fate in modo che gli altri non capiscano quali oggetti avete riconosciuto.

Allo scadere della clessidra, Leo Manolesta chiude la valigia: i giocatori devono ora decidersi per due oggetti che pensano siano stati rubati e metteranno davanti a sé le corrispondenti carte.

Tutti scoprono poi insieme le proprie due carte.

Leo apre il sacchetto e mostra i due oggetti rubati.

Per ogni oggetto indovinato il giocatore può avanzare la sua pedina di una casella (=valigia).

I due oggetti sono poi infilati di nuovo nello scomparto segreto. Il seguente giocatore è ora Leo Manolesta ed ha inizio un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Con due e tre giocatori, il gioco finisce quando ognuno è stato per tre volte Leo Manolesta, per due volte invece se i giocatori sono quattro.

Vince chi ha la propria pedina nella posizione più avanzata.

Suggerimenti e trucchi

- Il gioco si semplifica se all'inizio infilate meno di otto oggetti nello scomparto segreto. Gli esperti naturalmente possono giocare anche con più di otto oggetti.
- I giocatori superesperti possono sempre giocare tre giri per giocatore. Nel primo si rubano tre oggetti dalla valigia, nel secondo due e nel terzo ed ultimo uno.