

# 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

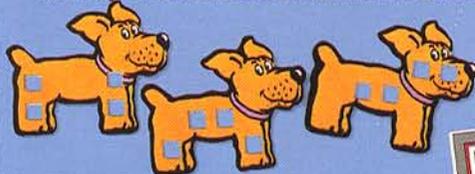
Achtung: Der Einfachheit halber wird in dieser Spielregel nur von Spielerinnen gesprochen. Selbstverständlich sind damit alle Spielerinnen und Spieler gemeint.

## Ziel des Spieles:

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

## Vorbereitung:

– Jede Spielerin erhält 3 SUPERNASEN einer Farbe.

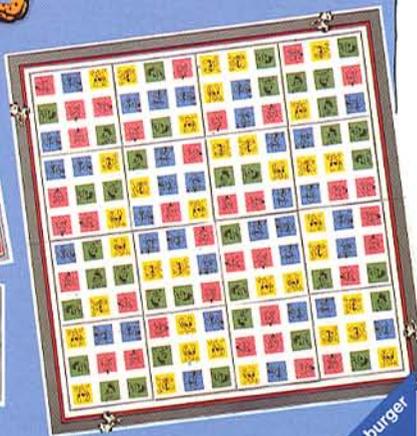


– Die 16 Legekarten werden beliebig in den Spielplanrahmen zu einem Quadrat von 4 x 4 Karten gelegt.



– 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 Ganoven 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!**

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.



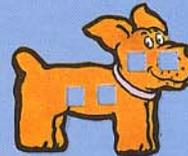
#### Ende des Spiels:

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.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg  
Otto Maier Verlag Ravensburg