

# IDEFIX<sup>®</sup> SUCHFIX<sup>®</sup>

## UND DIE UNBEUGSAMEN DOGS WANTED

Ravensburger® Spiele Nr.: 20 935 4

Ein verflixt lustiges Suchspiel für 2–4 Spieler\* von 6–99 Jahren.

**Spielidee:** Gunter Baars

**Redaktion:** Monika Gohl, Stefanie Fimpel

**Design:** Gisela Köslér

### INHALT

24 Karten der sechs Unbeugsamen

(4 Karten von jedem Freund)

4 Sätze Such-Karten

4 Tipp-Karten

18 Knochen



### IDEFIX UND SEINE UNBEUGSAMEN FREUNDE

*haben ein weiteres Mal die Römer an der Nase herumgeführt.*

*Ihren Triumph feiern sie mit einem köstlichen Mahl. Doch was ist das?*

*Hat da etwa Weissnix einen Löffel Zaubertrank in die Suppe gerührt?*

*Denn plötzlich scheinen sich alle Unbeugsamen vervierfacht zu haben.*

*Alle? Nein, nicht alle. Denn während des ganzen Trubels wurden zwei der mutigen Bande von Arquebus und seinen Beagles entführt.*

*Aber dadurch, dass die Freunde scheinbar mehrfach vorkommen, ist es gar nicht so einfach, den Überblick zu behalten.*

*Wer ist denn nun verschwunden? Helft den Unbeugsamen!*

*Findet heraus, welche beiden Freunde verschwunden sind und befreit sie aus der römischen Gefangenschaft.*

\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

# GEMEINSAME SUCHE

## ZIEL DES SPIELS

Merkt euch gut, wen ihr wie oft gesehen habt und findet **gemeinsam** heraus, wer verschwunden ist.

## VORBEREITUNG

Legt eine Karte jedes Freundes offen auf den Tisch.

Zu sehen sind Idefix, Turbine, Sardine, Asmatix, Weissnix und Dertutnix. Dreht die sechs Karten nun um, mischt sie gut und legt dann zwei davon verdeckt zur Seite.

Diese beiden Freunde sind nun verschwunden.

Die restlichen vier verdeckten Karten kommen nun zu den übrigen 18, die ihr alle mit der Bildseite nach unten dreht und erneut gut durchmischt. Deckt jetzt die Hälfte der Karten auf und legt sie auf die elf noch verdeckten Karten. So entstehen **elf Freunde-Paare**.

Sortiert die **Such-Karten** nach der Farbe ihrer Rückseiten und legt einen Satz offen auf den Tisch. Jetzt seht ihr alle sechs Freunde. Die übrigen Such- und Tipp-Karten braucht ihr für dieses Spiel nicht.

**Die Knochen** müssen aus dem Spritzbaum herausgedreht werden. Doch Vorsicht, dabei können spitze Ecken entstehen, an denen man sich verletzen kann. Daher sollte dies von Erwachsenen übernommen werden. Den Abfall bitte entsorgen.



**Bei zwei Spielern:** Ihr spielt über **acht Runden**, der Startspieler erhält **acht Knochen**.

**Bei drei Spielern:** Ihr spielt über **sechs Runden**, der Startspieler nimmt **sechs Knochen**.

**Bei vier Spielern:** Ihr spielt über **vier Runden**, der Startspieler bekommt **vier Knochen**.

## **DIE SUCHE BEGINNT**

Gespielt wird reihum, der Jüngste beginnt.

Du drehst **ein beliebiges Freunde-Paar** um, sodass nun der Freund, der bisher verdeckt lag, zu sehen ist. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Nach und nach taucht immer ein neuer Unbeugsamer auf, der andere verschwindet auf der Rückseite. Versucht euch zu merken, wie oft ihr welchen Freund gesehen habt.

Welcher Unbeugsame ist **vier Mal** im Spiel? Sobald ihr glaubt, eine Antwort darauf zu wissen, **dreht ihr die entsprechende Such-Karte um**. Diesen Freund schließt ihr als Vermisst aus.

**Eine Runde endet** immer dann, wenn der Startspieler erneut an der Reihe ist. Dann legt er einen **Knochen** zur Seite.

Je nach Spieleranzahl habt ihr vier, sechs oder acht Runden Zeit. Spätestens wenn ihr als Team den letzten Knochen zur Seite gelegt habt, müsst ihr euren Tipp abgeben: Welche beiden Freunde sind verschwunden?

## **ENDE DES SPIELS**

Seht nach, wer sich unter den beiden Karten, die ihr zu Spielbeginn zur Seite gelegt habt, befindet.

Habt ihr richtig getippt?

Gratulation, ihr habt gemeinsam gewonnen.

Habt ihr falsch gelegen?

Kein Problem, versucht es im nächsten Spiel erneut.



# SUCH-WETTBEWERB

## ZIEL DES SPIELS

Jeder spielt für sich und versucht der Erste zu sein, der die beiden verschwunden Freunde richtig tippt.

Der Gewinner wird mit Knochen belohnt. Wer nach drei Runden die meisten davon gesammelt hat, gewinnt.

## VORBEREITUNG

Den Such-Wettbewerb bereitet ihr weitestgehend so vor, wie ihr es bei der GEMEINSAMEN SUCHE kennengelernt habt.

**Zwei Karten** werden verdeckt zur Seite gelegt. Das sind die beiden Freunde, die von den Römern entführt wurden und die es zu suchen gilt. Wieder bildet ihr aus den restlichen Karten **elf Freunde-Paare**. Doch in dieser Spielvariante erhält nun jeder Spieler einen eigenen Satz **Such-Karten** auf die Hand. Die **Tipp-Karten** legt ihr in der Reihenfolge 1 bis 4 auf den Tisch. Die **Knochen** legt ihr als Gewinn bereit.



## DIE SUCHE BEGINNT

Gespielt wird wieder reihum, der jüngste Spieler beginnt und dreht ein Freunde-Paar um. Merkt euch alle gut, welcher Freund jetzt gerade auf die Rückseite gedreht wurde.

**Welcher Freund ist noch vier Mal im Spiel und wurde nicht entführt?**

Wenn ihr es zu wissen glaubt, legt die Suchkarte dieses Freundes verdeckt vor euch ab. Nach und nach schließt ihr so immer mehr

der Unbeugsamen als vermisst aus. Idealerweise habt ihr am Ende nur noch zwei Such-Karten auf der Hand.

### **Tipp abgeben**

Ihr glaubt zu wissen, welche Freunde sich unter den beiden Karten verbergen, die ihr zu Spielbeginn verdeckt zur Seite gelegt habt? Dann gebt euren Tipp ab. Der Erste, der tippt, legt seine zwei Such-Karten auf die Tipp-Karte mit der Zahl 1. Die anderen Spieler drehen so lange weitere Freunde-Paare um, bis auch sie ihren Tipp abgeben und ihre Such-Karten auf die noch freien Tipp-Karten legen können. Der letzte Spieler darf noch einmal ein Freunde-Paar umdrehen und tippt dann ebenfalls, indem er seine Such-Karten auf die Tipp-Karte mit der Zahl 4 legt.

### **Auflösung und Knochen gewinnen**

Deckt die beiden Karten mit den entführten Freunden auf und wertet nacheinander eure Tipps aus. Der erste Spieler, der beide Entführten richtig getippt hat, erhält drei Knochen. Der zweite gewinnt zwei, der dritte Spieler einen Knochen. Im Spiel zu viert geht der langsamste Spieler leider leer aus. Dies gilt ebenso für diejenigen Spieler, die sich vertippt und nur einen oder gar keinen Entführten richtig benannt haben.

### **ENDE DES SPIELS**

Ihr spielt über drei Runden. Wer am Ende die meisten Knochen vor sich liegen hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger. Oder ihr spielt einfach eine Entscheidungsrunde.



© 2022

IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

# IDEFIX® UND DIE UNBEUGSAMEN

# SUCHFIX DOGS WANTED

Jeux Ravensburger® n° 20 935 4

Un amusant jeu de mémorix pour **2 à 4** joueurs\* de **6 à 99** ans.

**Auteur :** Gunter Baars

**Rédaction :** Monika Gohl, Stefanie Fimpel

**Design :** Gisela Köslér

## CONTENU

24 tuiles des 6 Irréductibles  
(4 de chaque compagnon)

4 séries de cartes Portrait

4 cartes Pari

18 os



## IDÉFIX ET SES IRRÉDUCTIBLES COMPAGNONS

*ont de nouveau joué un tour aux Romains. Ils fêtent leur victoire autour d'un délicieux repas. Mais que se passe-t-il ?*

*Voldenuix aurait-il versé une cuillère de potion magique dans la soupe ? Soudain, tous les Irréductibles ont l'impression de voir tout en quatre exemplaires. Tous ? Non. Profitant de la confusion générale, Arquebus et ses beagles ont enlevé deux d'entre eux. Mais comme tous les compagnons apparaissent plusieurs fois, il n'est pas facile de ne pas s'y perdre.*

*Qui a disparu ? Aidez les Irréductibles à retrouver les deux compagnons qui ont été capturés et à les délivrer des Romains.*

\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

# RECHERCHE COLLECTIVE

## BUT DU JEU

Mémorisez bien combien de fois apparaît chaque compagnon et découvrez **ensemble** qui a disparu.

## MISE EN PLACE

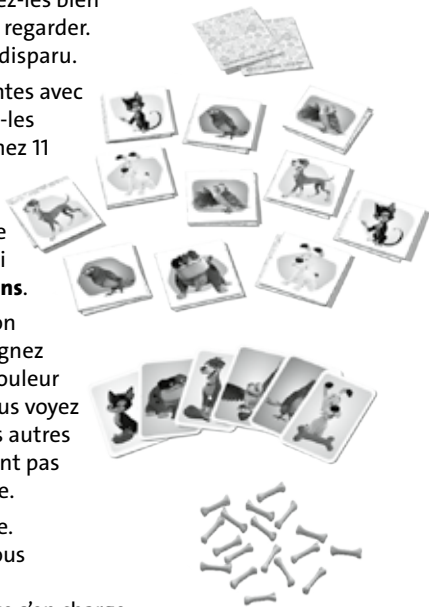
Placez une tuile de chaque compagnon, face visible sur la table : Idéfix, Turbine, Baratine, Asmatix, Voldenuix et Padgachix.

Puis retournez-les, mélangez-les bien et écartez-en deux sans les regarder. Ces deux compagnons ont disparu.

Remettez les 4 tuiles restantes avec les 18 autres et remélangez-les toutes face cachée. Retournez 11 de ces tuiles face visible et placez chacune d'elles sur les 11 autres tuiles encore face cachée. Vous avez ainsi créé **11 paires de compagnons**.

Triez les **cartes Portrait** selon la couleur de leur dos et alignez une série complète d'une couleur sur la table, face visible. Vous voyez ainsi les 6 compagnons. Les autres cartes Portrait et Pari ne sont pas utilisées dans cette variante.

Détachez **les os** de la grappe. Mais attention de ne pas vous blesser avec les pointes. Il est préférable qu'un adulte s'en charge. Jetez ensuite la grappe.



**À 2 joueurs :** Vous jouez **8 tours** et le Premier Joueur reçoit **8 os**.

**À 3 joueurs :** Vous jouez **6 tours** et le Premier Joueur reçoit **6 os**.

**À 4 joueurs :** Vous jouez **4 tours** et le Premier Joueur reçoit **4 os**.

## LA RECHERCHE COMMENCE

Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire en commençant par le plus jeune.

Quand vient son tour, le joueur retourne **une paire de compagnons** de son choix, de manière à ce que le compagnon qui était caché devienne visible et inversement. Puis c'est au tour du joueur suivant. Au fur et à mesure, un nouvel Irréductible apparaît, tandis qu'un autre disparaît. À vous de mémoriser combien de fois vous avez déjà aperçu chaque compagnon.

Quel Irréductible est présent en **4 exemplaires** dans le jeu ?

Dès que vous croyez avoir la réponse, **retournez la carte Portrait correspondante**. Vous pensez que ça n'est pas lui qui a disparu.

**Un tour se termine** chaque fois que c'est de nouveau au Premier Joueur de jouer. Il met **un os** de côté.

Selon le nombre de joueurs, vous disposez de 4, 6 ou 8 tours.

Vous devez avoir parié sur les deux compagnons disparus au plus tard avant que votre équipe ait utilisé le dernier os. Quels sont les deux compagnons qui ont disparu ?

## FIN DE LA PARTIE

Vérifiez qui se cache sous les deux tuiles écartées au début. Si vous avez bien parié, bravo, vous avez gagné tous ensemble !

Dans le cas contraire, pas de souci, retentez votre chance à la prochaine partie.





# CONCOURS DE RECHERCHE

## BUT DU JEU

Chacun essaye d'être le premier à retrouver les deux compagnons disparus.

Celui qui y parviendra gagnera des os. Le joueur qui en possédera le plus après 3 manches remportera la partie.

## MISE EN PLACE

La mise en place reste identique à celle de la RECHERCHE COLLECTIVE.

**Écartez deux tuiles face cachée** : ce sont les deux compagnons que les Romains ont capturés et que vous devez retrouver.

Formez de nouveau **11 paires de compagnons** avec celles restantes.

Mais dans cette variante, chaque joueur reçoit en plus une série de **cartes Portrait** qu'il prend en main. **Les cartes Pari** sont alignées sur la table de 1 à 4. Gardez **les os** à portée de main comme récompense.



## LA RECHERCHE COMMENCE

Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence et retourne une paire de compagnons. Mémo-risez bien qui vient d'être retourné face cachée.

**Quel compagnon est encore présent quatre fois dans le jeu et n'a pas été capturé ?** Lorsqu'un joueur pense le savoir, il pose la carte

Portrait correspondante, face cachée, devant lui. Il élimine ainsi de plus en plus d'Irréductibles jusqu'à ce qu'idéalement il ne lui reste plus que 2 cartes Portrait en main.

### **Parier : Qui a été capturé ?**

Celui qui pense savoir quels compagnons se cachent sous les tuiles mises de côté peut parier. Le premier joueur à le faire place ses 2 cartes Portrait sur la carte Pari 1. Les autres joueurs continuent de retourner des tuiles jusqu'à ce qu'ils aient placé eux aussi leurs cartes Portrait sur les cartes Pari suivantes encore libres. Le dernier joueur a encore le droit de retourner une paire avant d'être obligé de parier à son tour en posant ses cartes Portrait sur la carte Pari suivante encore libre.

### **Solution et os gagnés**

Retournez les tuiles des deux compagnons qui avaient disparu et attribuez les points à tour de rôle selon les paris. Le premier joueur à avoir parié correctement sur les deux compagnons disparus reçoit 3 os. Le deuxième reçoit 2 os, le troisième 1 os. À 4 joueurs, le plus lent repart malheureusement bredouille. Il en va de même pour le joueur qui s'est trompé et qu'un seul ou aucun compagnon ne correspond à son pari.

### **FIN DE LA PARTIE**

La partie se déroule en 3 manches. Celui qui totalise le plus d'os à la fin remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs... à moins de jouer une dernière manche pour les départager !



© 2022

IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

# IDEFIX<sup>®</sup> SUCHFIX<sup>®</sup> UND DIE UNBEUGSAMEN DOGS WANTED

Gioco Ravensburger<sup>®</sup> n° 20 935 4

Un gioco di ricerca super divertente per 2 - 4 giocatori\*  
dai 6 anni in su.

**Ideatore:** Gunter Baars

**Redazione:** Monika Gohl, Stefanie Fimpel

**Design:** Gisela Köslér

## CONTENUTO

- 24 carte con i sei irriducibili  
(4 carte per ciascun amico)
- 4 serie di carte Wanted
- 4 carte scommessa
- 18 ossicini



## IDEFIX E I SUOI AMICI IRRIDUCIBILI

*sono ancora una volta riusciti a prendersi gioco dei Romani. Per festeggiare il proprio trionfo hanno organizzato un banchetto. Ma che succede? Voldenuix ha forse versato un cucchiaino di pozione magica nella zuppa? Perché improvvisamente sembra che tutti gli irriducibili si siano quadruplicati. Proprio tutti? Non esattamente. Infatti, in tutto quel trambusto, due membri della coraggiosa banda sono stati rapiti da Arquebus e i suoi beagle. Ma visto che gli amici si vedono moltiplicati, non è così facile tenerne traccia. Chi sono quindi gli amici scomparsi? Aiutate gli irriducibili! Scoprite quali sono i due amici scomparsi e liberateli dalle grinfie dei Romani.*

\*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

## RICERCA IN GRUPPO

### SCOPO DEL GIOCO

Osservate con attenzione quanto spesso avete visto un determinato irriducibile e cercate **insieme** quelli che, invece, sono scomparsi.

### PREPARAZIONE

Disponete scoperta sul tavolo una carta per ogni amico, vale a dire una ciascuno per Idefix, Turbine, Baratine, Asmatix, Voldenuix e Padgachix. Mescolate ora le sei carte a faccia in giù, toglietene quindi due e mettetele da parte, sempre coperte: questi saranno i due amici che sono scomparsi.

Unite quindi le restanti quattro carte coperte alle altre 18 rimaste a faccia in giù e mescolate nuovamente.

Scoprite ora metà delle carte e sovrapponetele alle undici ancora coperte.

In questo modo avrete formato **undici coppie di amici**.

Ordinate **le carte Wanted** in base al loro retro e mettetle sul tavolo, scoperta, la serie di un colore.

Così potete vedere tutti i sei amici.

Per questo gioco le carte scommessa e le carte Wanted restanti non occorrono.

Dovrete staccare **gli ossicini** dal supporto in plastica, ma fate attenzione agli spigoli taglienti con cui potreste farvi male.

Lasciate svolgere questa operazione a un adulto e smaltite il materiale residuo.



**Se siete in due giocatori:** la partita sarà composta da **otto turni**.

Il giocatore che inizia prende **otto ossicini**.

**Se siete in tre giocatori:** la partita sarà composta da **sei turni**.

Il giocatore che inizia prende **sei ossicini**.

**Se siete in quattro giocatori:** la partita sarà composta da **quattro turni**.

Il giocatore che inizia prende **quattro ossicini**.

## LA RICERCA COMINCIA

Il giocatore più giovane comincia girando **una coppia di amici a piacere**: in questo modo diventa visibile l'amico che prima si trovava sotto. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Proseguendo in questo modo, comparirà un irriducibile sempre nuovo, mentre un altro scomparirà. Tentate di tenere a mente quanto spesso avete visto un determinato amico.

Credete di aver notato che lo stesso irriducibile è comparso **quattro volte** nel gioco? **Allora girate la carta Wanted corrispondente** ed escludete quell'amico dagli scomparsi.

**Un turno si conclude** quando tocca di nuovo a chi ha dato inizio alla partita: questo giocatore dovrà quindi mettere un **ossicino** da parte.

In base al numero dei giocatori, avete otto, sei, oppure quattro turni a disposizione. Prima che venga messo da parte l'ultimo ossicino, fate la vostra scommessa: quali sono i due amici scomparsi?

## FINE DELLA PARTITA

Controllate chi si trova sotto le due carte con gli irriducibili che avete messo da parte all'inizio del gioco.

Avete indovinato?

Complimenti, siete tutti vincitori. Se invece non avete indovinato,

nessun problema!

Potete sempre ritentare.



## GARA DI RICERCA

### SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore tenta di essere il primo a scommettere correttamente su quali siano i due amici scomparsi. Chi indovina riceve in premio degli ossicini. Vince chi ne avrà conquistati di più dopo tre turni.

### PREPARAZIONE

Preparate la gara di ricerca in modo simile a quello che avete imparato nella RICERCA IN GRUPPO.

Mettete da parte, coperte, **due carte degli amici**: questi saranno i due che sono stati rapiti dai Romani e che dovete ritrovare.

Con le carte restanti formate nuovamente **undici coppie di amici**.

In questa variante del gioco, però, ogni giocatore prende in mano una serie di **carte Wanted**. Mettete **le carte scommessa** sul tavolo in successione dalla 1 alla 4. Tenete pronti **gli ossicini** che devono essere dati in premio.



### LA RICERCA COMINCIA

Il giocatore più giovane comincia girando una coppia di amici, poi si prosegue a turno, in senso orario. Tenete a mente quale amico è stato appena girato a faccia in giù.

**Quale amico è apparso nel gioco per quattro volte e non è quindi stato rapito?**

Se pensate di saperlo, posate la carta Wanted corrispondente

a quell'amico coperta davanti a voi. Proseguendo, escluderete sempre più irriducibili dagli scomparsi, fino a quando idealmente vi resteranno in mano solamente due carte Wanted.

### **Scommessa: chi è stato rapito?**

Chi pensa di sapere quali amici si nascondono sotto le due carte messe da parte all'inizio del gioco può fare la sua scommessa.

Il primo a scommettere posa le sue due carte Wanted sulla carta scommessa con il numero 1. Gli altri giocatori continuano a girare altre coppie di carte fino a quando anche loro avranno messo le proprie carte Wanted sulle carte scommessa ancora libere.

L'ultimo giocatore può voltare ancora una volta una coppia di amici e poi scommettere, posizionando le sue carte Wanted sulla carta scommessa libera.

### **Risoluzione e vincita degli ossicini**

Scoprite le due carte degli amici scomparsi e valutate le vostre scommesse. Il primo giocatore che ha indovinato esattamente entrambi gli amici scomparsi vince tre ossicini. Il secondo giocatore ne vince due, il terzo uno. Se giocate in quattro, purtroppo, il giocatore più lento non vince niente. Lo stesso vale per i giocatori che non hanno indovinato o hanno indovinato solamente uno degli amici scomparsi.

### **FINE DELLA PARTITA**

La partita dura tre turni.

Vince chi alla fine ha collezionato il maggior numero di ossicini.

In caso di pareggio, i vincitori saranno più di uno, oppure potete scegliere di sfidarvi in una nuova partita!



© 2022

IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

# IDEFIX® **SUCHFIX** UND DIE UNBEUGSAMEN **DOGS WANTED**

Ravensburger® spel nr. 20 935 4

Een verdraaid vrolijk zoekspel voor 2 – 4 spelers\* van 6 – 99 jaar.

**Spelidee:** Gunter Baars

**Redactie:** Monika Gohl, Stefanie Fimpel

**Design:** Gisela Kössler

## INHOUD

24 kaarten van de zes onverzettelijken  
(4 kaarten van iedere vriend)

4 sets zoek-kaarten

4 tip-kaarten

18 botten



## IDEFIX EN ZIJN ONVERZETTELIJKE VRIENDEN

*hebben de Romeinen weer eens bij de neus genomen. Ze vieren hun overwinning met een heerlijk maaltje. Maar wat is dat? Heeft Netnix misschien een lepel toverdrank door de soep geroerd? Want plotseling lijken alle onverzettelijken zich verviervoudigd te hebben. Allemaal? Nee, niet allemaal. Want tijdens het tumult werden er twee van de dappere bende ontvoerd door Arquebus en zijn Beagles. Maar omdat de vrienden schijnbaar meerdere malen voorkomen, is het helemaal niet zo eenvoudig om het overzicht te behouden.*

*Wie is dan nu verdwenen? Help de onverzettelijken! Zoek uit welke twee vrienden verdwenen zijn en bevrijd ze uit de handen van de Romeinen.*

\*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.



# GEZAMENLIJKE ZOEKTOCHT

## DOEL VAN HET SPEL

Onthoud goed, wie je hoe vaak hebt gezien en zoek **samen** uit, wie er is verdwenen.

## VOORBEREIDING

Leg een kaart van iedere vriend open op tafel.

Te zien zijn Idéfix, Turbine, Babbeline, Asmatix, Netnix en Opotix. Draai de zes kaarten om, schud ze goed en leg er dan twee blind terzijde. Deze twee vrienden zijn nu verdwenen.

De resterende vier blinde kaarten komen nu bij de overige 18, die je allemaal met de afbeelding naar beneden draait en opnieuw goed husselt. Draai nu de helft van de kaarten om en leg ze op de elf nog blinde kaarten. Zo ontstaan **elf vrienden-paren**.

Sorteer de **zoek-kaarten** op de kleur van de achterkant en leg een set open op tafel. Nu zien jullie alle zes vrienden. De overige zoek- en tipkaarten hebben jullie voor dit spel niet nodig.

**De botten** moeten losgedraaid worden. Maar pas op, daarbij kunnen scherpe randjes ontstaan, waaraan je je kunt bezeren. Daarom kan dit het beste door een volwassene worden gedaan. Gooi het afval weg.



**Bij twee spelers:** jullie spelen **acht rondes**, de startspeler krijgt **acht botten**.

**Bij drie spelers:** jullie spelen **zes rondes**, de startspeler pakt **zes botten**.

**Bij vier spelers:** jullie spelen **vier rondes**, de startspeler krijgt **vier botten**.

## DE ZOEKTOCHT BEGINT

Er wordt om de beurt gespeeld, de jongste speler mag beginnen.

Draai een **willekeurig vrienden-paar** om, zodat nu de vriend die tot nu toe omgekeerd was, te zien is. Dan is de volgende speler aan de beurt. Langzamerhand duikt steeds een nieuwe onverzettelijke op, de ander verdwijnt op de achterkant. Probeer te onthouden, hoe vaak jullie welke vriend gezien hebben.

Welke onverzettelijke is **vier keer** in het spel? Zodra jullie denken daar een antwoord op te hebben, **draaien jullie de overeenkomstige zoek-kaart om**. Deze vriend sluiten jullie als vermist uit.

**Een ronde eindigt** altijd wanneer de startspeler opnieuw aan de beurt is. Dan legt hij\* een **bot** terzijde.

Afhankelijk van het aantal spelers hebben jullie vier, zes of acht rondes de tijd. Wanneer jullie als team het laatste bot terzijde hebben gelegd, moeten jullie je tip geven: welke beide vrienden zijn verdwenen?

## EINDE VAN HET SPEL

Kijk na, wie onder de beide kaarten zitten die jullie aan het begin van het spel terzijde hebben gelegd.

Hebben jullie juist getipt?  
Gefeliciteerd, jullie hebben allemaal gewonnen.

Hebben jullie fout getipt?  
Geen probleem, probeer het de volgende ronde gewoon nog een keer.



## ZOEK-WEDSTRIJD

### DOEL VAN HET SPEL

Ieder speelt voor zich en probeert de eerste te zijn, die de beide verdwenen dieren juist tipt.

De winnaar wordt beloond met een bot. Wie na drie rondes de meeste botten heeft verzameld, wint.

### VOORBEREIDING

De zoek-wedstrijd bereiden jullie voornamelijk zo voor, zoals jullie het bij de “gezamenlijke zoektocht” hebben gedaan.

**Twee kaarten** worden blind terzijde gelegd. Dat zijn de twee vrienden die door de Romeinen zijn ontvoerd en die gezocht moeten worden.

Jullie vormen uit de overige kaarten weer **elf vriendenparen**.

Maar in deze spelvariant krijgt nu iedere speler een eigen set **zoek-kaarten** in de hand. De **tipkaarten** leg je in de volgorde 1 tot 4 op tafel. Leg de **botten** als winst klaar.



### DE ZOEKTOCHT BEGINT

Er wordt weer om de beurt gespeeld, de jongste speler mag beginnen en draait een vrienden-paar om. Onthoud allemaal goed, welke vriend nu zojuist op de achterkant gedraaid werd.

**Welke vriend is nog vier keer in het spel en werd niet ontvoerd?**

Als jullie het denken te weten, leg je de zoekkaart van deze vriend blind voor je neer. Langzamerhand sluit je zo steeds meer onver-

zettelijken als vermist uit. In het beste scenario hebben jullie aan het einde nog slechts twee zoek-kaarten in je hand.

### **Tip geven**

Denken jullie te weten welke twee vrienden onder de beide kaarten verstopt zijn, die jullie in het begin van het spel blind terzijde hebben gelegd? Geef dan jullie tip. De eerste die tipt legt zijn twee zoek-kaarten op de tip-kaart met het getal 1. De andere spelers draaien net zo lang nog meer vriendenparen om, tot ook zij hun tip geven en hun zoek-kaarten op de nog vrije tip-kaarten kunnen leggen. De laatste speler mag nog één keer een vriendenpaar omdraaien en tipt dan ook, door zijn zoekkaart op de volgende beschikbare/vrije tip-kaart te leggen.

### **Oplossing en bot winnen**

Draai de beide kaarten met de ontvoerde vrienden om en evalueer om de beurt jullie tips. De eerste speler die beide ontvoerders goed getipt heeft, krijgt drie botten. De tweede wint er twee en de derde speler één bot. In een spel met vier spelers krijgt de langzaamste speler helaas geen bot. Dit geldt eveneens voor de speler die fout getipt heeft en slechts één of helemaal geen ontvoerde juist benoemd heeft.

### **EINDE VAN HET SPEL**

Jullie spelen drie rondes.

Wie aan het einde de meeste botten voor zich heeft liggen, wint.

Bij gelijkspel zijn er meer winnaars, of jullie spelen gewoon een beslissingsronde.

© 2022

IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg



**Ravensburger**

239613-A