



# WOLF

## Ermittlung im Museum



### INHALT:



1 SPIELPLAN



8 KUNSTWERKPLÄTTCHEN



3 VERWIRRUNGSPLÄTTCHEN



1 WOLF-FIGUR



1 WÜRFEL



1 LUPENMARKER

### ZIEL DES SPIELS

Finde zuerst das fehlende Kunstwerk!

### SPIELVORBEREITUNG

Mische die 8 Kunstwerkplättchen verdeckt. Lege ein Plättchen davon beiseite, ohne es anzusehen.

**Dies ist das verschwundene Kunstwerk!**

Mische dann verdeckt die übrigen 7 Kunstwerkplättchen mit den 3 Verwirrungplättchen und verteile sie auf die 10 leeren Bilderrahmen auf dem Spielplan.

Stelle die Wolf-Figur auf das Startfeld des Spielplans.

### SPIELABLAUF

*Wer am jüngsten ist, beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.*

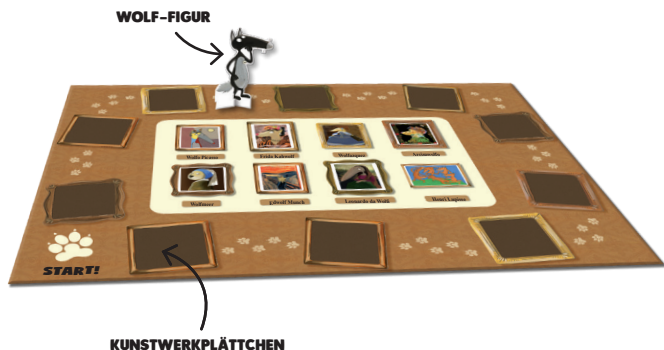
Bist du am Zug, würfelst du und bewegst die Wolf-Figur.

● **Würfelst du eine Zahl**, bewegst du den Wolf um so viele Schritte entlang der Fußspuren zwischen den Plättchen, wie du gewürfelt hast. Der Wolf bewegt sich dabei immer im Uhrzeigersinn in Richtung der Fußspuren.

● **Würfelst du den Stern**, darfst du den Wolf auf ein beliebiges Fußspuren-Feld stellen.

Nachdem du die Wolf-Figur bewegt hast, darfst du dir eines der beiden Plättchen anschauen, die vor und hinter dem Wolf liegen. Zeige das Plättchen dabei aber nicht deinen Mitspielern. Merke dir, was du gesehen hast und lege das Plättchen dann wieder verdeckt zurück.

- Ist auf dem Plättchen ein **Kunstwerk** zu sehen, dann muss das verschwundene Kunstwerk ein anderes sein. Merke dir also, welches Kunstwerk nicht verschwunden ist.
- Ist das Plättchen ein **Verwirrungsplättchen**, so hilft es dir leider nicht bei der Suche nach dem fehlenden Kunstwerk weiter. Aber das solltest du dir nicht anmerken lassen!



## SPIELENDE

Wenn du am Zug bist und denkst du weißt, welches das fehlende Kunstwerk ist, kannst du das Spielende herbeiführen.

Anstatt zu würfeln, legst du den Lupenmarker auf das Kunstwerk in der Mitte des Spielplans, von dem du glaubst, dass es das fehlende Kunstwerk ist. Dann siehst du dir das beim Spielaufbau beiseite gelegte Plättchen an, ohne es den anderen zu zeigen.

- Wenn das Plättchen mit dem Bild übereinstimmt, auf das du den Lupenmarker gelegt hast, hast du das Kunstwerk gefunden und somit gewonnen. Zum Beweis zeigst du es jetzt allen.
- Wenn das Plättchen nicht übereinstimmt, scheidest du aus. Die anderen Spieler spielen ohne dich weiter, bis jemand das fehlende Kunstwerk gefunden hat.

Konzipiert von Sylvain Ménager

Redaktionsleitung: Damien Hervé

Redaktion: Jeanne Digne-Matz

Grafische Leitung: Sabrina Regoui

Layout: Margaux Khaiil

Herstellungsleitung: Éric Peyronnet

Herstellung: Jenny Vallée