

WER WARS?

QUI L'À VU? SCOPRI CHI È!



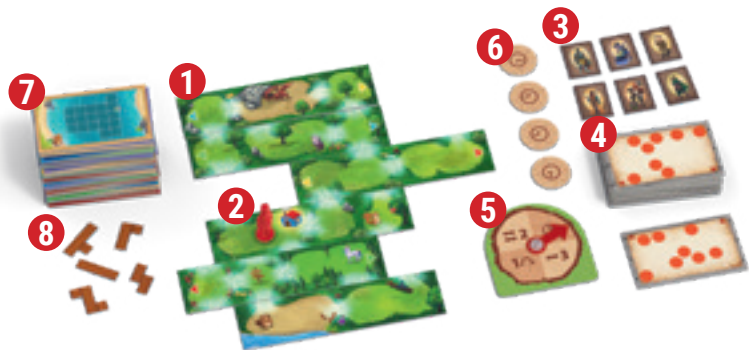
WER WARS?

DE

2

Alarm im mystischen, sich ständig verändernden Zauberwald! Der magische Kristall wurde gestohlen, der die Bewohner des ganzen Reiches glücklich und zufrieden leben lässt. Er muss schnellstens wieder an seinen Platz – ansonsten übernimmt der böse Zauberer die Herrschaft über den Zauberwald!

Helft gemeinsam den Langfinger zu schnappen und befragt dazu die Tiere des Zauberwaldes. Löst ihre Rätsel und sie belohnen euch mit Hinweisen, wen sie gesehen haben. Schafft ihr es rechtzeitig, den Langfinger zu schnappen und den Zauberwald zu retten?



Inhalt:

- | | | | |
|---|-----------------------|---|-------------------------|
| 1 | 6 Zauberwald-Streifen | 5 | 1 Spinner mit Drehpfeil |
| 2 | 1 Figur | 6 | 4 Zeitchips |
| 3 | 6 Verdächtige | 7 | 35 Rätselkarten |
| 4 | 12 Langfinger-Karten | 8 | 5 Floßteile |

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel.

Legt die **6 Zauberwald-Streifen** übereinander: Der Biber ist ganz unten, der Drache ganz oben. Die anderen Streifen dürft ihr beliebig dazwischen legen, so dass alle Tiere richtig herum sind.

Schiebt die beiden rot markierten Streifen  so weit in Pfeilrichtung, bis sie oben oder unten mit einem anderen Glitzerweg verbunden sind. Stellt die **Figur** zur Hütte.

Wichtig: Die Figur darf nur über Glitzerwege auf die verbundenen Felder gehen. Daher dürfen die Zauberwald-Streifen nur dann geschoben werden, wenn sie sich mit dem Glitzerweg eines anderen Streifens verbinden.

Legt die **6 Verdächtigen** offen aus.

Mischt die **12 Langfinger-Karten**. Die roten Punkte zeigen dabei nach oben. Legt eine davon auf den Tisch und schaut auf keinen Fall auf deren Rückseite, denn sie zeigt den Langfinger. Die restlichen Karten gehen ungesehen aus dem Spiel.

Baut **Spinner** und **Drehpfeil** zusammen. Mischt die **4 Zeitchips** mit der Uhr nach oben. Legt die **5 Floßteile** mit dem Holzmuster bereit.

Aus den **Rätselkarten** mit den herausgedruckten Löchern bildet ihr einen gut gemischten Stapel. **Wichtig:** Die Rätsel mit dem farbigen Rahmen zeigen nach oben, damit die Lösungen mit dem braunen Rahmen verdeckt bleiben!

Ziel des Spiels

Gemeinsam versucht ihr, die Rätsel der Tiere zu lösen und herauszufinden, wer den magischen Kristall gestohlen hat. Doch die Zeit rennt. Schafft ihr es rechtzeitig?

Wie spielt ihr?

In eurem Zug versucht ihr, mit der Figur auf die Felder zu den Tieren zu gelangen und sie nach ihrem Rätsel zu befragen. Löst ihr dieses, erhaltet ihr einen Hinweis. So könnt ihr nach und nach den Langfinger enttarnen. Wer von euch am jüngsten ist, darf beginnen, danach geht es reihum weiter. Mache in deinem Zug folgendes:

1. Spinner drehen

Drehe den Pfeil und führe die angezeigte Aktion aus:



↔ 3

Schiebe einen beliebigen Streifen **um einen Glitzerweg** nach rechts oder links. **Gehe** dann mit der **Figur bis zu 3 Felder** in beliebiger Richtung. Es gilt immer: Statt zu gehen darfst du auch stehenbleiben.

⇄ 2

Hier darfst du sogar **bis zu 2 Streifen schieben** und **bis zu 2 Felder gehen**.

1:↕

Gehe waagrecht oder senkrecht **ein Feld** – oder **springe** ohne Glitzerweg auf ein angrenzendes Feld.



Zeigt der Pfeil auf die **Uhr**? Decke einen **Zeitchip** auf und führe die Aktion aus:



Springe sofort mit der **Figur zur Hütte**.



Schiebe möglichst beide **gelb markierten Streifen um einen Glitzerweg** in Pfeilrichtung und **gehe bis zu 4 Felder**.



Schiebe möglichst beide **blau markierten Streifen** und **gehe bis zu 3 Felder**.



Schiebe möglichst beide **grün markierten Streifen**. **Gehe** waagrecht oder senkrecht **ein Feld** – oder **springe** ohne Glitzerweg auf ein angrenzendes Feld.

Habt ihr bereits **alle 4 Zeitchips aufgedeckt** und der Pfeil zeigt nochmals auf die Uhr? Dann ist die Zeit vorbei! Ihr dürft aber noch einmalig tippen, wer der Langfinger ist (siehe „Langfinger schnappen!“).

2. Rätsel lösen

Landest du mit der Figur auf einem Feld ohne Tier? Dein Zug ist zu Ende und es geht reihum weiter.

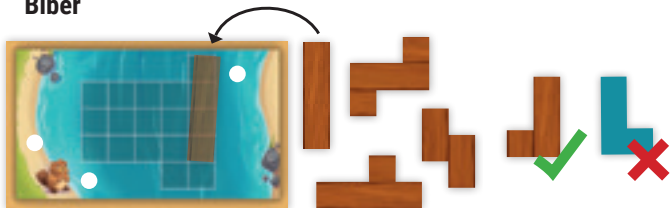
Landest du mit der Figur auf einem Feld mit einem Tier? Sprich mit dem Tier und versuche sein Rätsel zu lösen. Durchsuche dafür die Rätselkarten nach dem **ersten Rätsel** dieses Tieres. Ziehe genau diese Karte heraus und lege sie vor dir ab, ohne auf die Rückseite zu sehen.

Jedes Tier stellt dir sein Lieblingsrätsel:



Biber

„Der Langfinger ist auf einem Floß geflüchtet. Er hat es aus 4 Holzteilen gebaut. **Sag mir, welches Teil er nicht verwendet hat!**“



Einhorn

„Im Zauberwald habe ich etwas Ungewöhnliches entdeckt, das der Langfinger verloren hat. **Finde den Ausschnitt im Zauberwald und sag mir, was er verloren hat.**“





Drache

„Über welchen der drei Pfade ist der Langfinger im Zauberwald geflüchtet?“



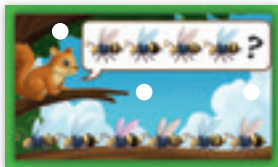
Eule

„Ich sehe alles aus verschiedenen Blickrichtungen. Welche beiden Bilder zeigen genau dieselbe Szene?“



Eichhörnchen

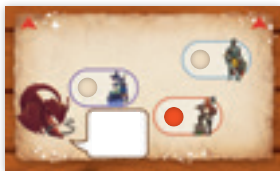
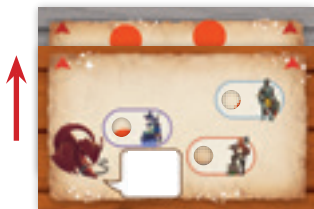
„Ich habe eine Reihe Tiere an mir vorbeilaufen sehen. Welches der Tiere kommt logischerweise als Nächstes?“



Finde die richtige Lösung für das Rätsel heraus, gern mit Hilfe aller, die mit dir spielen. Dann drehst du die Rätselkarte um, denn hier steht die Lösung.

- **Stimmt sie nicht?** Schade, dann gehe mit der Figur sofort wieder zur Hütte. Dein Zug ist zu Ende und es geht reihum weiter.
- **Stimmt sie?** Super, das Tier verrät nun einen Hinweis, welcher Verdächtige **nicht** der Langfinger ist.

Lege dazu die Rückseite der Rätselkarte mit der Lösung so über die Langfinger-Karte, dass sich die Pfeile genau überdecken.

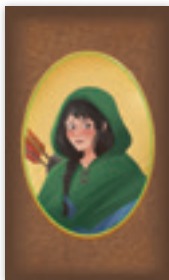


Die verdächtige Person, bei der eine rote Farbe durch das Loch schimmert, ist unschuldig! Drehe diese um. Dein Zug ist zu Ende und es geht reihum weiter.

3. Langfinger schnappen!

Möchtet ihr den Langfinger schnappen? Sprecht euch jederzeit ab und sagt, wen ihr für schuldig haltet. Schaut dann die Rückseite der Langfinger-Karte an.

- **Stimmt eure Vermutung nicht**, dann habt ihr leider alle gemeinsam verloren.
- **Stimmt eure Vermutung?** Ihr habt alle zusammen gewonnen und das Königreich ist gerettet!

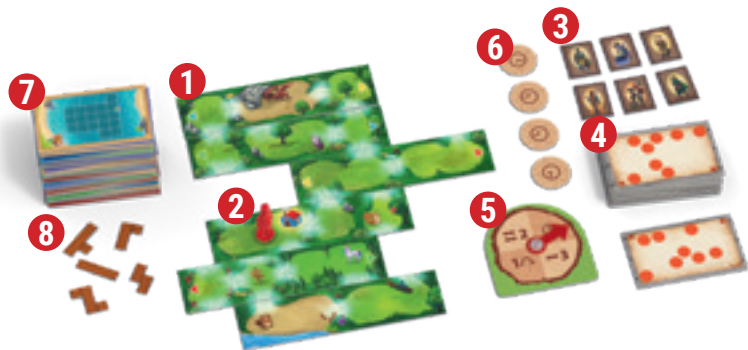


QUI L'A VU ?

2

C'est la panique dans la mystique Forêt Enchantée, qui se décale sans arrêt ! On a volé le Cristal Magique, source de bonheur et de protection pour tous les habitants du royaume. Il doit retrouver sa place au plus vite pour empêcher le méchant sorcier de prendre le contrôle de la Forêt Enchantée !

Tous ensemble, aidez à attraper le voleur en interrogeant les animaux de la Forêt Enchantée. À chaque fois que vous résolvez une énigme, vous êtes récompensés par des indices sur le personnage qu'ils ont vu. Réussirez-vous à attraper le voleur à temps et à sauver la Forêt Enchantée ?



Contenu :

- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| ❶ 6 bandes de forêt | ❺ 1 roue munie d'une flèche |
| ❷ 1 pion | ❻ 4 jetons Chronomètre |
| ❸ 6 suspects | ❼ 35 cartes Énigme |
| ❹ 12 cartes Voleur | ❽ 5 planches de radeau |

Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces de la planche prédécoupée.

Alignez les **6 bandes de forêt** les unes au-dessus des autres : le castor en bas et le dragon en haut. Intercalez comme vous voulez les 4 autres bandes entre les deux, de manière à ce que chaque animal soit dans le bon sens.

Décalez les deux bandes marquées de flèches rouges  dans le sens indiqué jusqu'à ce qu'elles coïncident avec un autre chemin scintillant de la bande du dessus ou du dessous. Placez le pion sur la cabane.

Important : Le pion ne peut être déplacé qu'en suivant un chemin scintillant reliant deux cases. Une bande de la Forêt Enchantée ne peut donc être décalée qu'à condition de rester reliée à une autre par le chemin scintillant.

Alignez les **6 suspects**, face visible, à côté de la forêt.

Mélangez les **12 cartes Voleur**. Les points rouges doivent être sur le dessus.

Posez l'une d'elles sur la table, sans regarder le verso sous aucun prétexte, car il montre le voleur. Écartez les autres cartes Voleur du jeu sans les consulter.

Mélangez les **4 jetons Chronomètre**, cadran visible. Gardez les 5 planches de radeau à portée de main.

Mélangez les **cartes Énigme** perforées, puis empilez-les. **Important :** Les énigmes avec un cadre de couleur doivent être face visible, tandis que la face avec les solutions encadrées de marron reste cachée.

But du jeu

Ensemble, essayez de résoudre les énigme des animaux pour trouver qui a volé le Cristal Magique. Mais le temps presse. Réussirez-vous à temps ?

Déroulement de la partie

À votre tour de jeu, vous essayez d'atteindre les cases des animaux avec le pion, afin qu'ils vous soumettent leur énigme. Si vous la résolvez, vous obtenez un indice. Cela vous permet petit à petit de démasquer le voleur. Le plus jeune d'entre vous commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire. Étapes d'un tour de jeu :

1. Tourner la flèche

Faites tourner la flèche et effectuez l'action indiquée :



Décalez une bande au choix **d'un chemin scintillant** vers la droite ou la gauche. Déplacez **le pion jusqu'à 3 cases** dans n'importe quelle direction. Vous pouvez toujours renoncer à vous déplacer et rester où vous êtes.



Vous pouvez décaler **jusqu'à 2 bandes** et vous **déplacer d'1 ou 2 cases**.



Déplacez-vous d'1 case horizontalement ou verticalement ou **sautez** sur une case voisine non reliée par un chemin.



La flèche pointe le **cadran** ? Retournez un jeton **Chronomètre** et effectuez l'action qu'il indique.



Placez le pion sur la case de départ sur la cabane.



Décalez, si possible, les 2 bandes **marquées de flèches jaunes d'un chemin** dans le sens indiqué, puis **déplacez-vous de 1 à 4 cases**.



Décalez, si possible, les 2 bandes **marquées de flèches bleues**, puis **déplacez-vous de 1 à 3 cases**.



Décalez, si possible, les 2 bandes **marquées de flèches vertes**. **Déplacez-vous d'1 case**, horizontalement ou verticalement, ou **sautez** sur une case voisine non reliée par un chemin.

Vous avez déjà **retourné les 4 jetons Chronomètre** et la flèche indique de nouveau la cadran ? Le temps qui vous était imparti est écoulé ! Vous pouvez cependant parier une dernière fois sur l'identité du voleur (voir "Attraper le voleur").

2. Résoudre l'énigme

Le pion s'arrête sur une case sans animal ? Votre tour est terminé et c'est à votre voisin de gauche de jouer.

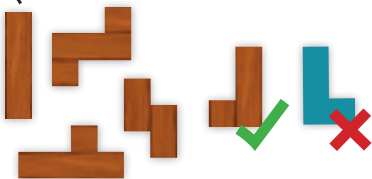
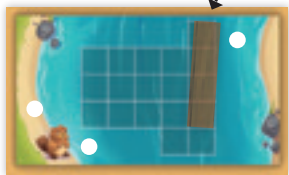
Le pion s'arrête sur une case avec un animal ? Parlez avec l'animal et essayez de résoudre son énigme. Fouillez la pile de cartes Énigme à la recherche de la **première énigme** de cet animal. Sortez bien cette carte de la pile et posez-la devant vous, sans regarder le verso.

Chaque animal vous soumet son énigme favorite :



Castor

"Le voleur a fui sur un radeau. Il l'a construit avec 4 planches. Dites-moi quelle planche il n'a pas utilisée !"



Licorne

"J'ai découvert quelque chose d'inhabituel dans la Forêt Enchantée que le voleur a perdu. Trouvez ce détail de la forêt et dites-moi ce qu'il a perdu."





Dragon

"Lequel de ces 3 chemins le voleur a-t-il emprunté pour s'enfuir ?



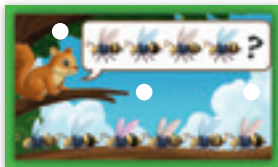
Hibou

Je vois tout sous plusieurs angles. Quelles sont les deux images qui montrent la même scène ?



Écureuil

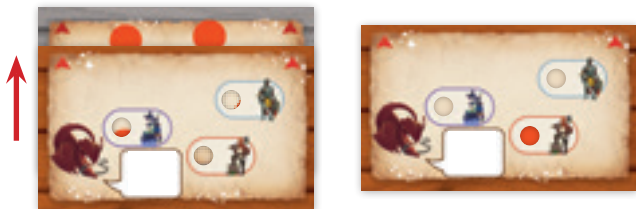
"J'ai aperçu une rangée d'animaux passer devant moi. Quel animal vient compléter logiquement la série ?



Trouvez la réponse de l'énigme en vous entraînant. Retournez ensuite la carte Énigme pour vérifier la solution.

- **Ça n'est pas la bonne réponse ?** Dommage, renvoyez le pion à la cabane. Votre tour est terminé et c'est à votre voisin de gauche de jouer.
- **C'est la bonne réponse ?** Super ! L'animal vous donne un indice en vous indiquant quel suspect n'est **pas** le voleur.

Pour cela, placez le dos de la carte Énigme avec la solution sur la carte Voleur, de manière à ce que les deux flèches se superposent.



Le suspect près duquel apparaît un point rouge à travers le trou est innocent ! Retournez sa carte. Votre tour est terminé et c'est à votre voisin de gauche de jouer.

3. Attraper le voleur

Vous souhaitez attraper le voleur ? Échangez entre vous à tout moment et annoncez qui est le coupable, d'après vous. Vérifiez ensuite au dos de la carte Voleur.

- **Si vous vous trompez**, vous perdez malheureusement tous ensemble.
- **Vous avez trouvé le coupable ?** Vous gagnez tous ensemble et la Forêt Enchantée est sauvée !

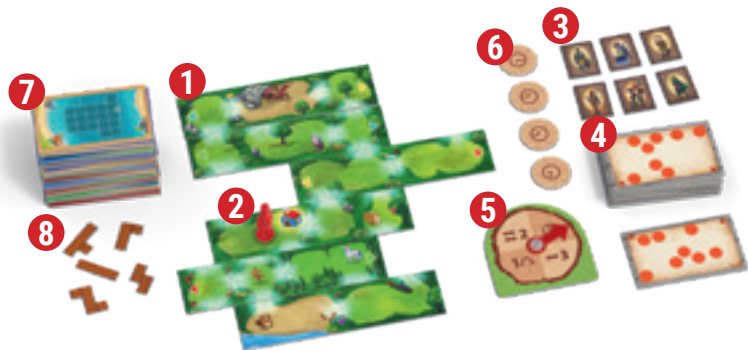


SCOPRI CHI È!

2

Allarme nella mutevole foresta incantata! Il cristallo magico che rende felici e soddisfatti gli abitanti di tutto il regno è stato rubato. Deve tornare al suo posto il più presto possibile, altrimenti il malvagio stregone prenderà il controllo della foresta incantata!

Aiutate a catturare il ladro e chiedete aiuto agli animali della foresta incantata. Risolvete i loro enigmi e vi ricompenseranno con indizi su chi hanno visto. Riuscirete a catturare il ladro in tempo e a salvare la foresta incantata?



Contenuto:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1 6 tessere foresta incantata | 5 1 spinner con freccia rotante |
| 2 1 pedina | 6 4 gettoni tempo |
| 3 6 sospetti | 7 35 carte enigmi |
| 4 12 carte ladro | 8 5 parti di zattera |

Preparazione

Prima della prima partita, estraete con cautela tutti i componenti in cartoncino dalle fustelle.

Posizionate le **6 tessere foresta incantata** una sopra all'altra: il castoro va in basso, mentre il drago in alto. Potete posizionare le altre tessere a vostro piacimento, assicurandovi però che siano orientati correttamente.

Spingete le due tessere contrassegnate in rosso ◀▶ nella direzione indicata dalla freccia fino a quando non si connettono in alto o in basso con un altro percorso magico. Posizionate la pedina accanto alla capanna.

Importante: La pedina può muoversi nelle tessere adiacenti solo attraverso i percorsi magici. Pertanto, le tessere foresta incantata possono essere spinte solo se si collegano al sentiero magico di un'altra tessera.

Mettete i **6 sospetti** in bella vista.

Mescolate le **12 carte ladro**. I punti rossi indicano il lato che va verso l'alto.

Mettete una di queste carte sul tavolo e non guardate assolutamente il retro, che mostra il vostro ladro. Le carte rimanenti non servono per questa partita, mettetele via senza guardarle.

Assemblate lo **spinner** montando la **freccia rotante**. Mescolate i **4 gettoni tempo** con l'orologio rivolto verso l'alto. Preparate i 5 pezzi della zattera con il modello in legno.

Mescolate le **carte enigma** forate e create un mazzo. **Importante:** gli enigmi con il bordo colorato devono essere rivolti verso l'alto, in modo che le soluzioni con il bordo marrone rimangano nascoste!

Scopo del gioco

Insieme cercherete di risolvere gli enigmi degli animali e proverete a scoprire chi ha rubato il cristallo magico. Ma il tempo stringe. Riuscirete a farcela in tempo?

Come si gioca?

Durante il vostro turno, cercate di raggiungere gli animali con la pedina sulle caselle corrispondenti e fatevi dire il loro indovinello. Se lo risolvete, riceverete un indizio. In questo modo potrete smascherare gradualmente il ladro. Il più giovane tra voi può iniziare, poi si prosegue a turno. Durante il tuo turno, fai quanto segue:

1. Girare lo spinner

Fai girare la freccia ed esegui l'azione indicata:



↔ 3

Spingi una tessera foresta incantata a piacere **collegandola a un diverso sentiero magico** a destra o a sinistra. Poi muovi la **pedina fino a 3 caselle** in qualsiasi direzione. Vale sempre la regola: puoi stare fermo e non muoverti.

⇄ 2

In questo caso, puoi spingere **fino a 2 tessere** e **muovere la pedina fino a 2 caselle**.

1:↗

Muovi la pedina in orizzontale o in verticale **di una casella** - oppure **salta** su un'altra casella senza passare per un sentiero magico.



La freccia indica l'**orologio**? Allora scopri un **gettone tempo** ed esegui l'azione indicata:



Salta immediatamente con la **pedina alla capanna**.



Spingi (se possibile) entrambe **le tessere marcate in giallo per creare un sentiero magico** in direzione della freccia e **muovi fino a 4 caselle**.



Spingi (se possibile) entrambe **le tessere marcate in blu** e muovi **fino a 3 caselle**.



Spingi (se possibile) entrambe **le tessere marcate in verde**. **Muovi la pedina** in orizzontale o in verticale **di una casella** - oppure **salta** su un'altra casella senza passare per un sentiero magico.

Avete già **scoperto tutti e 4 i gettoni tempo** e la freccia punta di nuovo verso l'orologio? Allora il tempo è scaduto! Potete però provare ancora una volta a indovinare chi è il ladro (vedi "Catturate il ladro!").

2. Risolvere gli enigmi

La pedina arriva in una casella senza animali? Il tuo turno è finito e si continua a turno.

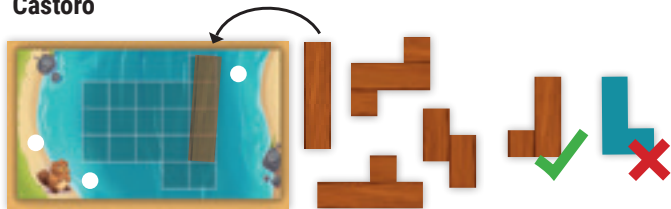
La pedina arriva in una casella con un animale? Parla con l'animale e cerca di risolvere il suo enigma. Cerca tra le carte enigma il **primo enigma** di questo animale. Estrai proprio quella carta e mettila davanti a te senza guardare il retro.

Ogni animale ti propone il suo enigma preferito:



Castoro

"Il ladro è fuggito su una zattera. L'ha costruita con 4 parti. Dimmi quale parte non ha usato!"



Unicorno

"Nella foresta incantata ho trovato qualcosa di insolito che il ladro ha lasciato cadere. Trova il ritaglio nella foresta incantata e dimmi cosa ha perso".





Drago

"Quale dei tre sentieri ha preso il ladro per fuggire dalla foresta incantata?"



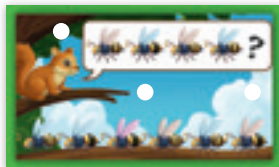
Gufo

Vedo tutto da diverse prospettive. Quali due immagini mostrano esattamente la stessa scena?



Scoiattolo

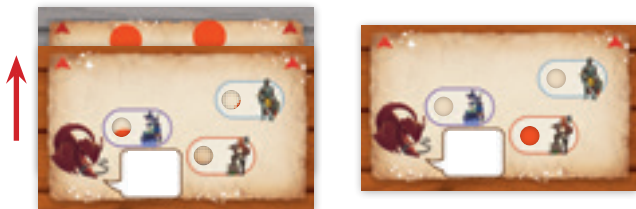
"Ho visto una serie di animali che mi passavano davanti. Quale degli animali viene logicamente dopo?"



Trova la soluzione giusta agli enigmi, magari con l'aiuto dei tuoi compagni. Quindi gira la carta enigma, perché la soluzione è sul retro.

- **Non hai risolto correttamente?** Peccato, allora torna subito alla capanna con la pedina. Il tuo turno è finito.
- **Hai risolto correttamente?** Fantastico, l'animale ora rivela un indizio su quale sospettato **non** è il ladro.

A tal fine, posiziona il retro della carta con la soluzione sopra la carta ladro in modo che entrambe le frecce si sovrappongano perfettamente.



Il sospettato, dal cui foro si vede il colore rosso, è innocente! Capovolgilo. Il tuo turno è finito e si continua a turno.

3. Acciuffare il ladro!

Volete catturare il ladro? Consultatevi in qualsiasi momento e dite chi ritenete sia il colpevole. Guardate poi il retro della carta ladro.

- **Se la vostra ipotesi non è corretta**, purtroppo avete perso tutti insieme.
- **La vostra ipotesi è corretta** e il ladro è colui che avete accusato? Avete vinto tutti insieme e il regno è salvo!





© 2026

Game Design: Reiner Knizia & Sebastian Bleasdale

Illustration: Stella Fiorello, Studio Hive

Design: Jake Breish, Alex Land, Sam Dawson

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

Ravensburger® Spiele Nr. 24 929 9

243484

Ravensburger