

inspektor Nase

... löst jeden Fall!



7+

Spieler: 2-5 Personen **Alter:** ab 7 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

Material



54 Bildkarten

5 Zahlenkarten (1-5)

1 Hinweiskarte

8 Würfel

Liebe Eltern!

Bei diesem Spiel lernen eure Kinder (und auch ihr) Hinweise zu geben, Hinweise zu deuten, um die Ecke zu denken und zu kombinieren. Da ihr alle **ein Team** seid, ist es ganz wichtig, dass ihr miteinander besprecht, was denn wohl ein bestimmter Hinweis meinen könnte (nur Inspektor Nase, der Hinweisgeber, darf gar nichts sagen). So könnte z.B. eine Rakete "schnell" bedeuten oder "fliegen" oder "hoch" oder "Technik" oder „Feuer“. In jeder Runde müsst ihr **eine falsche** der fünf ausliegenden Bildkarten aussortieren, bis nur noch eine Bildkarte übrig bleibt, hoffentlich die Richtige. Ihr spielt insgesamt fünf Durchgänge. Wie viele Punkte erzielt ihr dabei? 20 Punkte ist das Maximum. Das wäre dann der

Meisterdetektiv!

Spielvorbereitung

Die Hinweiskarte (mit dem roten Pfeil) wird offen in die Tischmitte gelegt. Dort bleibt sie für den Rest des Spiels (insgesamt 5 Durchgänge) liegen.

Die 54 Bildkarten werden gemischt. **25 Bildkarten** werden abgezählt, die restlichen 29 kommen zurück in die Schachtel. Von den 25 abgezählten Bildkarten werden **5 Bildkarten** offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt, rechts neben die Hinweiskarte. Ob ihr jeweils die Vorder- oder Rückseite einer Bildkarte verwendet, könnt ihr entscheiden, was euch besser gefällt. Die Bildkarte, die direkt neben der Hinweiskarte liegt, ist Nr. 1, danach die Karte ist Nr. 2, usw. Die verbleibenden 20 Bildkarten kommen (für die späteren 4 Durchgänge) an den Tischrand.

Ein beliebiger Spieler übernimmt (für den kompletten ersten Durchgang!) **die Rolle von Inspektor Nase**. Er bekommt **alle 8 Würfel**, die er vor sich ablegt. Anschließend werden die 5 Zahlenkarten gemischt und Inspektor Nase erhält **verdeckt eine Zahlenkarte**. Er schaut sich die Zahl an (so, dass die anderen Spieler die Zahl nicht sehen können!) und legt die Zahlenkarte dann verdeckt vor sich ab. Inspektor Nase weiß anhand der Zahl, welcher Gegenstand gesucht werden muss!

Wichtig: Inspektor Nase sollte möglichst unauffällig in Richtung der Karten schauen, damit man nicht anhand seines Blickes erkennen kann, welche Karte die gesuchte ist.



Tim übernimmt die Rolle von Inspektor Nase. Vor ihm liegen die 8 Würfel und die verdeckte Zahlenkarte. Sie zeigt die Zahl 2 (was natürlich nur Tim weiß). Die gesuchte Karte ist also die mit den Weintrauben (Nr. 2).

Spielablauf

Inspektor Nase nimmt sich **5 Würfel** und würfelt. **Beachte:** Er darf sich die 5 Würfel nicht gezielt aussuchen, einfach 5 Stück (auf gut Glück) nehmen und würfeln. Nun sucht er sich **ein gewürfeltes Symbol** aus, das seiner Meinung nach einen guten Hinweis auf die gesuchte Bildkarte gibt, und legt den betreffenden Würfel gut sichtbar auf die Hinweiskarte mit dem roten Pfeil.

Ganz wichtig: Inspektor Nase darf **nichts sagen**, kein Wort. Ebenso darf er keine nonverbalen Signale geben wie Augenrollen, freudiges Fäusteballen oder ähnliches. Desweiteren dürfen die anderen Spieler Inspektor Nase keine Tipps geben, welches Symbol eventuell zu welcher Karte passen könnte (oder nicht) – zwischen dem Inspektor und den anderen Spielern herrscht **absolute Funkstille!**

Alle anderen Spieler beraten sich nun gemeinsam, was das gelegte Symbol wohl bedeuten kann und welches wohl die gesuchte Karte ist. Anschließend müssen sie sich auf **eine Karte** einigen, von der sie annehmen, dass sie **nicht die richtige Karte** ist. Diese Karte entfernen sie aus der Reihe und legen sie etwas beiseite. Die restlichen Karten bleiben an Ort und Stelle liegen.



Tim würfelt mit 5 Würfeln. Er entscheidet sich für das Symbol „Ballon“ und legt den Würfel auf die Hinweiskarte. Die anderen Spieler besprechen sich und sortieren dann die Parkuhr aus. Zu Recht, denn die Parkuhr ist nicht die gesuchte Karte.

Wurde die Karte **zu Recht aussortiert** (die gesuchte Bildkarte liegt also noch in der Reihe!), dann würfelt Inspektor Nase erneut. Er nimmt hierfür die vier Würfel, die er gerade benutzt hat, plus einen beliebigen der übrigen Würfel (wieder ohne diesen gezielt auszusuchen). Erneut entscheidet er sich für **ein gewürfeltes Symbol**, das seiner Meinung nach einen guten Hinweis auf die gesuchte Bildkarte gibt, und legt den betreffenden Würfel ebenfalls gut sichtbar auf die Hinweiskarte mit dem roten Pfeil.

Alle anderen Spieler beraten sich nun erneut gemeinsam, was das gelegte Symbol wohl bedeuten kann und auf welche Karte es hinweist. Anschließend müssen sie sich wieder auf **eine Karte** einigen, von der sie annehmen, dass sie **nicht die richtige Karte ist**. Diese Karte entfernen sie aus der Reihe und legen sie ebenfalls etwas beiseite. Die restlichen Karten bleiben an Ort und Stelle liegen.



Tim würfelt wieder mit 5 Würfeln. Er entscheidet sich für das Hinweissymbol „Windrad“ und legt den Würfel auf die Hinweiskarte. Die anderen Spieler besprechen sich und sortieren dann die Kommode aus. Zu Recht, denn die Kommode ist nicht die gesuchte Karte.

➔ In der beschriebenen Weise wird weitergespielt. Inspektor Nase würfelt **immer mit 5 Würfeln** und legt dann **einen Würfel** auf die Hinweiskarte. Die anderen Spieler besprechen sich und müssen **eine Karte entfernen**, von der sie annehmen, dass sie **nicht die richtige Karte** ist. Im Idealfall bleibt nach vier Runden nur noch eine Karte in der Tischmitte liegen – die gesuchte Karte! Gratulation, das Team hat den Fall gelöst und vier falsche Karten aussortiert. Jede dieser aussortierten Karten ist einen Punkt wert, also vier Punkte fürs Team.



Nach vier Hinweisen (Ballon, Windrad, Pilz, Messer) ist nur noch die Karte mit den Weintrauben übrig. Das Team hat den Fall gelöst. Für die 4 aussortierten Karten sind dem Team 4 Punkte sicher.

Was passiert, wenn fälschlicherweise die gesuchte Karte aussortiert wurde?

Sollte das Team fälschlicherweise die gesuchte Karte aussortieren, dann ist der Durchgang **sofort** beendet. Das Team bekommt für jede Karte, die es zuvor in diesem Durchgang zu Recht aussortiert hatte, einen Punkt.

➔ Alle zu Recht aussortierten Karten werden von einem Spieler als Stapel gesammelt, damit man am Ende des Spiels die insgesamt erzielten Punkte zählen kann.

Noch ein Tipp: Manchmal mag keines der gewürfelten Symbole so richtig passen. Deshalb solltet ihr als Team immer auch darauf achten, welche Würfelsymbole Inspektor Nase **nicht** auf die Hinweiskarte legt. Würfelt Inspektor Nase z. B. das Sparschwein und die gesuchte Karte wäre ein Tier, dann wäre das Sparschwein ein ziemlich guter Hinweis. Wird das Sparschwein jedoch nicht gelegt, dann wird die gesuchte Karte wahrscheinlich kein Tier sein.

Der nächste Durchgang

Alle noch in der Tischmitte verbliebenen Bildkarten kommen in die Schachtel. Es werden fünf neue Bildkarten in die Tischmitte gelegt und der zweite Durchgang wird gespielt, genau wie gerade beschrieben. Diesmal übernimmt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Rolle von Inspektor Nase. Es werden insgesamt fünf Durchgänge wie beschrieben gespielt. Dann werden die im Spielverlauf zu Recht aussortierten Bildkarten gezählt und das Teamergebnis steht fest:

0-11 Punkte: Schmalspurnschnüffler

12 Punkte: Polizeischüler

13 Punkte: Wachmeister

14 Punkte: Oberkommissar

15 Punkte: Fährtenleser

16 Punkte: Geheimagent

17 Punkte: Codeknacker

18 Punkte: Spion

19 Punkte: Ermittlungsgenie

20 Punkte: Meisterdetektiv