Wer war's?

《到底是谁？》便携版

出版社：Ravensburger
设计：Reiner Knizia
插图：Graham Howells
编辑：Monika Gohl
译制：旭乐园

年龄：5+
人数：2-5
时间：约 15 分钟
能力：记忆、推理

游戏配件

11 张动物卡、3 张行动卡、12 张嫌疑人卡（红色边框）、12 张无罪卡（蓝色边框）、12 张食物卡（圆片）、1 个幽灵钟、1 个棋子、1 个骰子

游戏故事

智慧王国向来是一片乐土，因为国王拥有魔法戒指，魔法戒指的魔力保护着整个王国的臣民免予邪恶和灾难。

忽然有一天，国王发现魔戒不见了！
是谁偷了戒指？！

也许动物们可以告诉你答案，只要你能找到它们最喜欢吃的食物。
在午夜零点来临之前，一切都还有救...

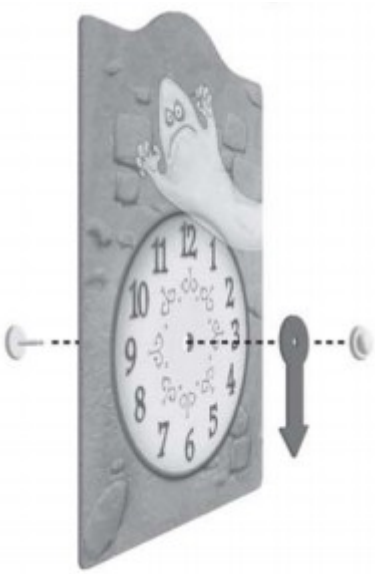
游戏目标

在午夜零点之前，找到偷走魔戒的小偷。

游戏准备

第一次游戏之前，将所有配件小心地从纸板中取出。

用两个透明的塑料扣子将幽灵钟和指针安装在一起。



基础玩法中用不到所有的道具。将随意两张动物卡、随意两张食物卡、随意两张嫌疑人卡（红框）以及与嫌疑人卡人物相同的无罪卡（蓝框）放回到盒子里去。

进阶玩法中用到所有道具。

现在具体介绍基础玩法。

将幽灵钟放在桌子中间，指针朝12。将9张动物卡和3张行动卡围绕幽灵钟摆成一圈。3张行动卡不相邻。将棋子放在时钟行动卡上。

在游戏过程中，可以参照右边的图片，来猜测你要寻找的食物。

将所有食物卡片混合，背面朝上，摆放在动物卡边上。

将所有无罪卡混合，背面朝上，摆放在动物卡边上。

最后一张食物卡和无罪卡，摆放在幽灵钟上。（无罪卡也可以放在一旁。最后一张无罪卡上的人就是小偷，但是你们在游戏结束前不能偷看是谁。）

所有的嫌疑人卡摊开放在一边。

游戏过程

年龄最小的玩家开始泼骰子，然后顺时针方向进行。

骰子图案及所采取的行动 ：

时钟：将幽灵钟指针往前拨 5 分钟。你可以再泼一次骰子。

幽灵：将棋子前方一格的食物和幽灵钟上的食物交换。不准看。

骰子：你可以自由决定，往前走一格、两格还是三格。

点数：根据点数往前走相应的格子数。

棋子走完以后，根据棋子目前所处的卡片，采取以下行动：

有食物卡的动物：
请说出这个动物卡边上的食物卡上的食物。其他玩家可以帮忙，因为这是一个合作类的游戏。如果你不知道是哪种食物，那就猜测。然后翻开食物卡。
如果你说错了，将食物卡重新翻回去。将幽灵钟往前拨五分钟。
如果你说对了，将食物卡放到盒子里（等于是喂动物吃了），动物将告诉你谁不是小偷。将这个动物旁的无罪卡翻开，放在旁边的嫌疑人卡上——这个人不是小偷。

已经没有食物卡的动物：
什么事都不会发生，这个动物已经被喂过了

精灵：
翻开任意一张食物卡，让所有人都看到，然后又翻回去。

魔法星星：
棋子可以跳到任意一张动物卡上，然后说出那张动物卡边上的食物是什么。

SCHULER

时钟卡：
将幽灵钟往前拨 5 分钟。

游戏结束

两种情况下，游戏结束。
1、幽灵钟指向了零点，而小偷还没有被找到！你们还有最后一次机会，猜谁是小偷。如果这次猜对了，你们赢得了这场游戏。
2、在幽灵钟指向零点之前，你们喂完了所有的动物。此刻，动物卡边

上的所有无罪卡都被翻开，放在了红框的嫌疑人卡上。只剩下一个红框嫌疑人，他就是小偷！
太棒了！你们拯救了整个王国！

进阶玩法

所有的配件都参与游戏。这个时候，要在零点之前找到小偷的难度就更高了！

如果实在太难完成任务，也可以在游戏中做一个小改动：每当棋子走到了时钟卡上，可以将幽灵钟往回拨 5 分钟，你们赢得了 5 分钟时间！

其它规则不变。

本桌游由旭乐园试玩后翻译制作。
如您在游戏过程中发现规则不清晰或内容有误，欢迎联系我们指正。谢谢！

更多儿童桌游，欢迎关注公众号：旭乐园