

D

2	7+
3	1-5
4	15'



Who is Luis?

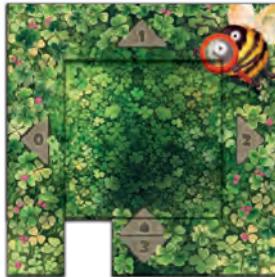
Ein kooperatives Deduktionsspiel
von Alexander Peshkov & Ekaterina Pluzhnikova

Aufgepasst, der schlaue Maulwurf Luis hat sich in euren Bauernhof eingeschlichen, um im Gemüsebeet richtig Beute zu machen! Dabei hat er seinen Tag gut geplant: Luis erscheint zu unterschiedlichen Zeiten, kaut verschiedene Gemüsesorten, versteckt sie in diversen Unterschlüpfen und versucht dabei durch seine abwechslungsreiche Tarnung stets unbemerkt zu bleiben! Glück für euch, dass Luis die fleißige Hummel nicht bemerkt hat, die den gewieften Gemüsedieb beim Pollensammeln heimlich beobachtet hat. Sie kann euch Hinweise geben, doch am Ende liegt es an euch, Luis zu überführen!

SPIELINHALT



16 Hinweisplättchen



1 Klee-Tableau



Vorderseite



Rückseite

64 Maulwurfkarten

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, als Team Luis auf die Schliche zu kommen und so viele Maulwurfkarten wie möglich zu sammeln, bevor der Kartenstapel aufgebraucht ist.



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Mischt die **Maulwurfkarten** verdeckt und teilt an alle jeweils 3 Karten aus, die ihr euch ansehen dürft, ohne sie den anderen zu zeigen. *Aufgepasst:* Im Solo-Modus nimmst du dir 5 Karten.
- 2 Zählt von den restlichen Maulwurfkarten 24 ab und legt sie als verdeckten Maulwurfstapel bereit. Die übrigen Karten benötigt ihr für das Spiel nicht und könnt ihr zurück in die Schachtel legen.
- 3 Legt das **Klee-Tableau** in die Tischmitte.
- 4 Nehmt die oberste Karte vom Maulwurfstapel und legt sie verdeckt und unbesehen auf das Klee-Tableau. Die Vorderseite dieser Karte zeigt, wann und wo ihr Luis mit welchem Gemüse und mit welcher Kopfbedeckung finden könnt.

SEHT EUCH DIE VORDERSEITE DIESER KARTE NICHT AN!

- Wichtig:** Achtet darauf, die Maulwurfkarte in der richtigen Ausrichtung auf das Klee-Tableau zu legen! Die Ecke des Steins auf der unteren Seite der Karte und der Abschnitt der Lupe im rechten oberen Eck müssen dieselben Abbildungen am Klee-Tableau ergänzen.



- 5 Legt die 16 **Hinweisplättchen** offen und sortiert nach ihrer Art neben dem Klee-Tableau bereit.



SPIELABLAUF

Ihr arbeitet als Team zusammen, um Luis auf die Schliche zu kommen. Dabei beginnt, wer von euch am aufmerksamsten ist. Danach wechselt ihr euch im Uhrzeigersinn ab. *Aufgepasst:* Im Solo-Modus bist du immer an der Reihe und trifft alle Entscheidungen.

Um Luis zu finden, müsst ihr die 4 richtigen Hinweise herausfinden:

KOPFBEDECKUNG

Welche Kopfbedeckung trägt Luis zur Tarnung?



BANDANA



SCHIRMKAPPE



HELM



FISCHERHUT

GEMÜSESORTE

Welche Gemüsesorte hat Luis geklaut?



KAROTTE



KÜRBIS



RADIESCHEN



GURKE

VERSTECK

Wo hat Luis seine Beute versteckt?



SCHEUNE



HEUBALLEN



HIMBEER-
STRAUCH



MAULWURF-
HÖHLE

UHRZEIT

Wann hat Luis zugeschlagen?



6:00 UHR



7:00 UHR



8:00 UHR



9:00 UHR

Wenn du an der Reihe bist,
gehst du wie folgt vor:

1. Maulwurfkarte wählen
2. Hinweise prüfen
3. Hinweise besprechen
4. Luis finden oder Zug beenden.

1. MAULWURFKARTE WÄHLEN

Wenn du an der Reihe bist, wählst du 1 Maulwurfkarte aus deiner Hand aus und legst sie **verdeckt** direkt auf die erste Maulwurfkarte zur Hummel auf das Klee-Tableau.

Beispiel: Luis tarnt sich mit einer **Schirmkappe**, er hat um **6:00 Uhr** eine **Karotte** erbeutet und sie in der **Maulwurfhöhle** versteckt.



Hinweis: Beim ersten Zug spielt es noch keine Rolle, welche Maulwurfkarte du auswählst. Ab dem zweiten Zug ist es bei der Auswahl der Karte wichtig zu berücksichtigen, welche Hinweise von bereits gespielten Maulwurfkarten ausliegen.

Wichtig: Achtet darauf, die Maulwurfkarte in der richtigen Ausrichtung auf das Klee-Tableau zu legen!



2. HINWEISE PRÜFEN

Ihr bekommt nun Hinweise, um Luis zu finden. In jeder Maulwurfkarte befinden sich **2 Löcher**. Durch eines davon werdet ihr immer nur grünen Klee sehen. Das zweite zeigt entweder ebenfalls grünen Klee oder 1-3 Blüten, durch die die Hummel euch Hinweise gibt:



Seht ihr nur **grünen Klee**, zeigt euch die Hummel, dass es **keine Übereinstimmung** auf den beiden übereinanderliegenden Maulwurfkarten gibt.



Seht ihr **1 Blüte**, gibt es **1 Übereinstimmung** auf den beiden Karten.



Seht ihr **2 Blüten**, gibt es **2 Übereinstimmungen** auf den beiden Karten.



Seht ihr **3 Blüten**, gibt es **3 Übereinstimmungen** auf den beiden Karten.

Nimm deine gespielte Karte nun **vorsichtig** wieder vom Klee-Tableau, ohne die darunter liegende Karte hochzuheben, und lege sie **offen** auf die Seite des Klee-Tableaus, die die entsprechende Anzahl Übereinstimmungen anzeigen. Befinden sich bereits offen ausliegende Karten auf dieser Seite, legst du deine so daneben, dass alle Karten gut sichtbar sind und sich nicht überlappen.

Beispiel: Lucia ist an der Reihe. Sie wählt eine Maulwurfkarte aus ihrer Hand und legt sie verdeckt auf die erste Karte zur Hummel auf das Klee-Tableau. Durch beide Löcher sieht sie nur grünen Klee, es gibt also **keine Übereinstimmung** zwischen den beiden Karten. Lucia legt ihre Karte nun **offen** auf die linke Seite neben das Klee-Tableau, die mit der Zahl **0** gekennzeichnet ist.



3. HINWEISE BESPRECHEN

Sprich nun mit den anderen über die soeben erhaltenen Informationen. Bist du der Meinung, dass du einen Hinweis als „nicht richtig“ ausschließen kannst, drehst du das entsprechende Hinweisplättchen auf die Rückseite um.

Beispiel (Fortsetzung): Nach Absprache mit den anderen kann Lucia nun alle Hinweise, die auf dieser Karte zu sehen sind, ausschließen. Sie dreht alle entsprechenden Hinweisplättchen auf die Rückseite um (**Helm, Gurke, Himbeerstrauch, 9:00 Uhr**).



4. LUIS FINDEN ODER ZUG BEENDEN



Ihr habt noch mehr als 4 Hinweise offen liegen und könnt euch noch nicht einigen, welche davon „richtig“ sind? Dann ...

- 1) ... ziehst du 1 neue Maulwurfkarte vom Maulwurfstapel und nimmst sie auf die Hand.
- 2) ... ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe, wählt 1 Maulwurfkarte aus ihrer Hand, usw.



Ihr habt entweder nur noch genau 4 Hinweise offen liegen oder ihr seid euch schon früher darüber einig, welche 4 Hinweise „richtig“ sind? Dann...

... dürft ihr die verdeckte Maulwurfkarte vom Klee-Tableau nehmen und sie umdrehen:

- Ist mindestens **1 Hinweis falsch**, verliert ihr das Spiel.
- Sind **alle 4 Hinweise richtig**, habt ihr Luis überführt! Ihr dürft die Maulwurfkarte als Gewinn behalten. Eine neue Runde kann starten!

Die nächste Runde bereitet ihr wie folgt vor:

- Nehmt alle Maulwurfkarten, die offen neben dem Klee-Tableau ausliegen und legt sie auf einen allgemeinen Ablagestapel.
- Nehmt die oberste Karte vom Maulwurfstapel und legt sie verdeckt und unbesehen in der richtigen Ausrichtung auf das Klee-Tableau.
- Dreht alle Hinweisplättchen wieder auf die Vorderseite um.
- Die Person, die die letzte Maulwurfkarte mit den entscheidenden Hinweisen auf das Klee-Tableau gelegt hat, zieht 1 Karte vom Maulwurfstapel nach, sodass sie wieder 3 Karten auf der Hand hat.

Nun ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Beispiel (Fortsetzung): Kevin ist jetzt an der Reihe. Er legt eine seiner Maulwurfkarten zur Hummel auf das Klee-Tableau und es gibt 3 Übereinstimmungen auf den beiden Karten. Kevin legt die Karte nun offen auf die entsprechend gekennzeichnete untere Seite neben das Klee-Tableau.



Der **Helm** kann keiner der übereinstimmenden Hinweise sein, da er im vorhergehenden Zug bereits ausgeschlossen wurde. Somit sind die 3 übereinstimmenden Hinweise die **Karotte**, der **Heuballen** und **8:00 Uhr**. Kevin schließt daher folgende Hinweise aus und dreht die Hinweisplättchen auf die Rückseite um: **Kürbis**, **Radieschen**, **Scheune**, **Maulwurfhöhle**, **6:00 Uhr**, **7:00 Uhr**.

Nun muss das Team nur noch herausfinden, welche Kopfbedeckung die richtige ist.

Tobias ist an der Reihe. Er legt eine seiner Maulwurfkarten zur Hummel auf das Klee-Tableau und es gibt 2 Übereinstimmungen auf den beiden Karten. Tobias legt die Karte nun offen auf die entsprechend gekennzeichnete Seite rechts neben das Klee-Tableau.



Das Team hat die Hinweise **Scheune** und **9:00 Uhr** bereits ausgeschlossen, also müssen die beiden richtigen Hinweise die **Karotte** (wie bereits herausgefunden) und die **Schirmkappe** sein – der letzte Hinweis, der dem Team noch gefehlt hat! Tobias denkt, Luis auf die Schliche gekommen zu sein und nennt alle 4 vermeintlich richtigen Hinweise: „**Luis hat sich mit einer Schirmkappe getarnt und um 8:00 Uhr eine Karotte erbeutet, die er im Heuballen verbirgt**“.
Er dreht die Maulwurfkarte um und alle

Hinweise stimmen! Das Team hat Luis gefunden!

Erfolg!



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Die Person, die an der Reihe ist, ist mit den 4 vermeintlich richtigen Hinweisen, die das Team nennt, um Luis auf die Schliche zu kommen, einverstanden. Leider ist aber zumindest 1 Hinweis falsch und **das ganze Team verliert!**
- Am Ende ihres Zuges kann die Person, die an der Reihe ist, keine Maulwurfkarte mehr nachziehen, um ihre Handkarten auf 3 zu ergänzen, weil der Maulwurfstapel aufgebraucht ist. Zählt nun die Anzahl der Maulwurfkarten, die ihr als Team sammeln konntet, indem ihr Luis auf die Schliche gekommen seid. Wie gut habt ihr euch geschlagen?

✓ 0-1 MAULWURFKARTEN

Seid ein bisschen aufmerksamer – jedes Detail zählt!!

✓✓ 2 MAULWURFKARTEN

Nicht schlecht, doch eure Zusammenarbeit als Team könnte noch etwas besser funktionieren!

✓✓✓ 3 MAULWURFKARTEN

Gut gemacht, mit ein wenig mehr Übung werdet ihr unschlagbar!

✓✓✓✓ 4 ODER MEHR MAULWURFKARTEN

Gratulation, ihr seid Luis haushoch überlegen!

Um die Herausforderung zu erhöhen, zählt beim nächsten Spiel in der Spielvorbereitung 23 Maulwurfkarten (statt 24) ab, um den Maulwurfstapel zu bilden und versucht, Luis genauso oft zu finden wie mit 24 Karten. Reduziert danach in jedem weiteren Spiel die Karten im Maulwurfstapel immer um 1 Karte, um euch noch mehr herauszufordern!



Wenn Ihr zu „Who is Luis?“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave, Yerevan 0014,
Republic of Armenia
www.RedCatGames.am

Kein Teil dieser Spielanleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

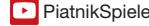
Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele