



WANTED!

Ravensburger Spiele® Nr. 20 757 2

Ein Kartenspiel für 3–5 Spieler
ab 7 Jahren.

Lizenz: © 1999 BLA



Inhalt: 72 Karten (68 Personenkarten, 4 Polizeimarken)

Richter, Polizist, Einbrecher und Banker. Alle spielen sie mit. Aber nicht immer gehen sie ihrer eigentlichen Tätigkeit nach. Manchmal begeht der Richter einen Einbruch, der Polizist fällt einen Richterspruch und den Einbrecher sieht man zuweilen gar hinter einem Bankschalter.

Karten, auf denen die 4 Personen abgebildet sind, werden **Personenkarten** genannt, unabhängig von der Tätigkeit, die sie gerade ausführen.

Zeigen aber die Personenkarten Richter, Polizist, Einbrecher oder Banker, wie sie ihrer eigentlichen Tätigkeit nachgehen, heißen sie **Aktionskarten**. Tauchen diese auf, wird es richtig spannend.



Ziel des Spiels

Wer als Erster seine Karten los wird, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Die **Polizeimarken** werden offen und nebeneinander auf den Tisch gelegt, so dass sie für alle Mitspieler gleich gut zu erreichen sind. Es wird immer eine Polizeimarke weniger ausgelegt, als Spieler teilnehmen.



Alle **Personenkarten** werden gut gemischt und gleichmäßig verteilt. Evtl. überzählige Karten werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel mit der Kartenrückseite nach oben vor sich auf den Tisch.

Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler fängt an, indem er die oberste Karte seines Stapels aufdeckt und neben die Polizeimarken in die Tischmitte legt. Ist die aufgedeckte Karte **keine** Aktionskarte, geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler legt seine oberste Karte auf die seines Vorgängers.

Ist die aufgedeckte Karte eine **Aktionskarte**, ist Hektik angesagt. Je nachdem welche Karte gespielt wurde, führen die Spieler gleichzeitig folgende Aktionen aus:



Richter: Jeder schlägt mit der Faust auf den Tisch und ruft „Schuldig!“



Polizist: Alle versuchen, schnell eine Polizeimarke an sich zu nehmen.



Einbrecher: Hände hoch! Jeder reißt die Arme nach oben.



Banker: Alle hauen mit der flachen Hand auf die ausgespielte Karte, oder wenigstens auf die Hand eines Mitspielers.

Der langsamste Spieler erhält den Kartenstapel aus der Mitte und legt ihn unter seinen eigenen Kartenstapel. Spieler die eine falsche Aktion ausführen, teilen sich den Stapel mit dem Langsamsten.

Wer bei einer Karte reagiert, die **keine** Aktionskarte ist, bekommt ebenfalls den Kartenstapel. Auch hier wird der Kartenstapel aufgeteilt, wenn mehrere einen Fehler machen.

Wanted! macht am meisten Spaß, wenn richtig schnell gespielt wird.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat. Er ist der Gewinner dieser Runde.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

