

Wer war's?

LÜFTET DAS GEHEIMNIS DER SPRECHENDEN TIERE
UND FINDET DEN DIEB!



Ein taktisches Abenteuerspiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 21 854 7

Autor: Reiner Knizia · Illustration: Graham Howells, Walter Pepperle

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Fotos: Becker Studios

Rettet das Königreich!

Ein weiser König lebt mit seinen Bediensteten in einem großen Schloss. Er regiert ein friedliches und glückliches Königreich, denn der König besitzt einen Ring mit einem magischen Stein. Trägt der König diesen Ring, sind das Schloss und das Volk vor dem bösen Zauberer geschützt. Eines Morgens erreicht den König die Nachricht, dass der böse Zauberer an den Grenzen des Königreiches gesehen wurde. Da er sich dem Schloss nähert, sucht der König nach seinem Ring. Mit Schrecken stellt er fest, dass dieser über Nacht verschwunden ist. Jemand hat den Ring gestohlen! Angst macht sich im Schloss breit, denn der Zauberer kommt näher und näher.

Voraussichtlich abends um 6 Uhr wird er das Schloss erreichen. Gegen Mittag, um 12 Uhr, beschließen die Erwachsenen, aus dem Schloss auszureiten, um die umliegenden Lande nach dem Dieb zu durchsuchen und das Königreich vor dem bösen Zauberer zu retten. Allein die Kinder bleiben im Schloss zurück.

Jedoch – die Katze lag die ganze Nacht über am Schlosstor und weiß deshalb genau, dass in der Nacht niemand das Schloss verlassen hat. Den ganzen Morgen wollte sie es den Erwachsenen mitteilen, doch die wollten einfach nicht zuhören. Nun kommt sie ganz aufgeregt zu den Kindern und erzählt es ihnen, denn die Kinder können mit den Tieren sprechen:

**„Der Ring muss noch im Schloss sein.
Findet den Schuldigen, der vom Zauberer verhext wurde
und den Ring gestohlen hat.
Sprecht mit den Tieren und gebt ihnen das Futter,
das sie verlangen. Die Tiere geben euch Hinweise.
Versucht herauszufinden, wer der Dieb war und öffnet
dann seine Truhe. Dort muss der Ring sein.
Beeilt euch – schafft ihr es nicht vor 6 Uhr,
dann ist das Königreich verloren.“**

Arbeitet zusammen, denn ihr gewinnt das Spiel nur gemeinsam!
Könnt ihr das Königreich retten?

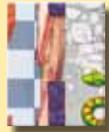


Inhalt



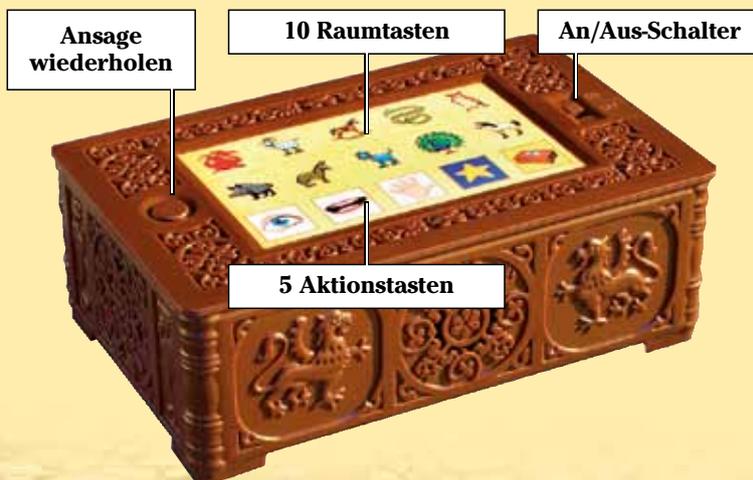
1 Spielplan

4 Türen (Diese werden auf den Spielplan gelegt.)



① Tür zum Verlies ② Tür zum Turm ③ und ④ Türen zum Großen Saal Rundgang des Geistes

1 magische Truhe mit elektronischer Einheit



4 Spielfiguren (rot, gelb, grün, blau)

1 Geist

1 Katze

9 Futterstücke

4 Schlüssel

10 Bilder der Verdächtigen

1 Würfel

1 Ring

1 Unterlage für den Ring





Vorbereitung vor dem ersten Spiel

Löst die Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel.

Nehmt den Deckel von der Truhe. Auf der Unterseite des Deckels ist ein Batteriefach angebracht. Dort müssen 3 Batterien vom Typ 1,5 V AA/LR6 eingelegt werden. Dies sollte von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Um das Batteriefach zu öffnen, benötigt ihr einen Kreuzschlitzschraubenzieher. Beachtet bitte auch die Hinweise auf Seite 8.

Spiel Aufbau

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie ins Kinderzimmer. Den Geist stellt ihr in den Schlosshof. Die vier Türen platziert ihr auf die vier entsprechenden Durchgänge auf dem Spielplan. Neben den Plan legt ihr die Katze, die neun Futterstücke und vier Schlüssel sowie die zehn Bilder der Verdächtigen offen aus.

In das kreisrunde Fach im Boden der Truhe legt ihr die Unterlage für den Ring und darauf den Ring. Schließt mit dem Truhendeckel die Truhe, legt den Würfel bereit und schaltet dann die Truhe an.





Wie spielt ihr?

Der jüngste Spieler beginnt und führt seinen Zug aus. Danach geht es reihum weiter.
Wer an der Reihe ist, macht Folgendes:

1. Würfeln



Zeigt der Würfel eine **Zahl**, darfst du deine Figur maximal um so viele Räume weiterziehen. Jeder Raum zählt einen Schritt. Du darfst allerdings auch weniger Schritte machen oder sogar stehen bleiben.



Du darfst deine Figur **in jede Richtung** ziehen, jedoch nur durch die **geöffneten** Türen. Der Raum, in dem der Geist steht, darf nicht betreten und nicht durchquert werden. Hast du deine Figur gezogen, mache weiter mit

→ **2. Raumtaste drücken.**



Zeigt der Würfel den **Geist**, so bewegst du den Geist **einen** Raum weiter. Der Geist bewegt sich immer im Uhrzeigersinn auf seinem Rundgang, der mit Pfeilen auf dem Spielplan markiert ist (Er geht also vom Schlosshof in die Schmiede, von der Schmiede in die Waffenkammer, dann in den Großen Saal usw.). Trifft der Geist dabei auf eine Spielfigur, muss diese Figur sofort zurück ins Kinderzimmer.

Hast du den Geist gewürfelt, darfst du gleich noch einmal würfeln. Würfelst du noch einmal den Geist, ziehst du ihn wieder einen Raum weiter. Das machst du so lange, bis du eine **Zahl** würfelst. Dann bewegst du deine Figur wie oben beschrieben und machst danach weiter mit

→ **2. Raumtaste drücken.**

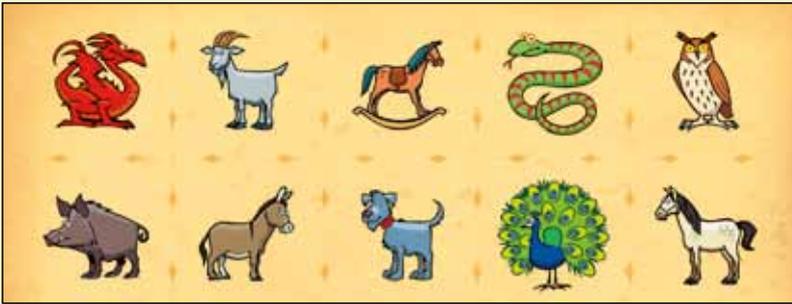


Beispiel:

Der grüne Spieler hat den „Geist“ gewürfelt.
Er zieht den Geist vom Schlosshof einen Raum weiter in die Schmiede. Dort steht die gelbe Spielfigur. Sie wird vom Geist vertrieben und muss zurück ins Kinderzimmer. Danach würfelt der grüne Spieler noch einmal.



2. Raumtaste drücken



Nachdem du deine Figur bewegt hast, drückst du auf der Truhe die Taste des Raumes, in dem du dich befindest. Jeder Raum auf dem Spielplan wird auf der Truhe durch das Tier angezeigt, das sich in dem Raum befindet. Es ertönt ein kurzer Piepton, danach machst du weiter mit → 3. Aktionstaste drücken.

Beispiel:

Der grüne Spieler hat seine Figur in die Kapelle gezogen. Dort befindet sich die Schlange. Er drückt deshalb die Taste mit der Schlange.



3. Aktionstaste drücken

Du kannst immer **eine** von fünf möglichen Aktionen ausführen. Drücke dazu die entsprechende Taste. Danach spricht immer eines der Tiere oder eine Person zu euch. Überlege dir genau, welche Aktion du machen möchtest. Sprecht euch ab, welche Aktion in der jeweiligen Situation sinnvoll ist:



Suchen: Durchsuche den Raum.

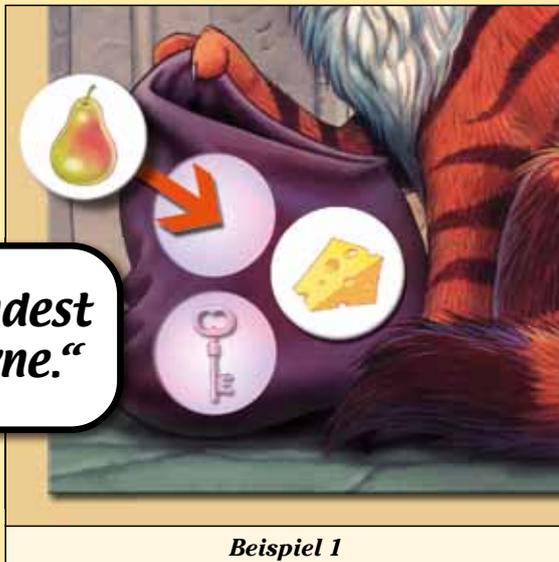
Findest du ein Futterstück, dann nimm das entsprechende Plättchen und lege es auf einen freien Platz auf der Katze (Beispiel 1). **Die Katze kann nur zwei Futterstücke tragen.** Ist kein Platz mehr auf der Katze frei, dann lege das Plättchen in die Speisekammer der Küche. Dort können beliebig viele Futterstücke liegen (Beispiel 2).



Findest du einen Schlüssel, dann lege ihn auf das Schlüsselfeld auf der Katze. Dort können beliebig viele Schlüssel liegen.

„Du findest den Apfel.“

„Du findest die Birne.“



Beispiel 1



Beispiel 2: kein Platz mehr auf der Katze



Reden: Rede mit dem Tier.

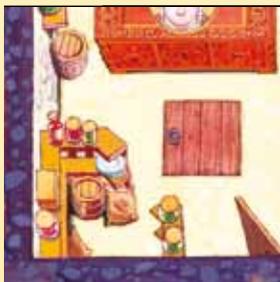
Die Tiere geben euch Hinweise oder verlangen Futter von euch. Merkt euch gut, was sie verlangen und welche Tipps sie euch geben. Wenn sie euch Hinweise zum Täter geben, dreht die Plättchen derjenigen Verdächtigen um, die ihr ausschließen könnt. So kommt ihr dem Dieb immer näher!



Geben: Gib dem Tier das gewünschte Futterstück.

Hinweis: „**Geben**“ kannst du nur in demselben Zug drücken, in dem du bei diesem Tier „**Reden**“ gedrückt hast. Drücke davor **nicht** noch einmal die Raumtaste.

Du kannst dem Tier das Futterstück nur geben, wenn es dich darum bittet („Gib mir ...“) **und wenn das Futter sich auf der Katze befindet**. Nimm das Plättchen von der Katze und lege es verdeckt neben den Spielplan. Es ist aus dem Spiel. Drücke dann die Taste „**Geben**“.



Wichtig: Die Plättchen auf der Katze können jederzeit von jedem Spieler benutzt werden. Ein Plättchen in der **Speisekammer** kann nur von einem Spieler, der sich in der **Küche** befindet, genutzt werden. Immer wenn ein Spieler in der Küche steht, kann er vor oder nach seinem Zug Plättchen aus der Speisekammer auf die Katze legen, sofern dort noch Platz frei ist. Oder er tauscht Plättchen aus der Speisekammer mit denen auf der Katze aus.



Zaubern: Benutze den verzauberten Gegenstand.

In manchen Räumen gibt es verzauberte Gegenstände. Du erkennst es daran, dass in dem Raum ein Gegenstand von Sternen umgeben ist. Benutze ihn, indem du die Taste „**Zaubern**“ drückst. Das kann oft sehr hilfreich sein, manchmal aber auch gefährlich. Probier es einfach aus!



Truhe öffnen: Versuche mit einem Schlüssel eine der Truhen zu öffnen.

Jeder der zehn Verdächtigen besitzt eine Truhe mit seinen Wertsachen und persönlichen Gegenständen. Wenn ihr zu wissen glaubt, wer der Dieb des Ringes ist, dann versucht, seine Truhe zu öffnen. Ihr müsst euch dazu im richtigen Raum befinden und die Katze muss einen Schlüssel bei sich haben.



Denkt daran: Drückt in eurem Zug immer zuerst eine Raumtaste und danach eine Aktionstaste. Aus der Truhe sprechen die Katze und die anderen Tiere, der Zauberer, der Geist und sogar eine Fee zu euch. Wenn sie euch Anweisungen geben, führt diese aus.

Nun könnt ihr mit dem Spiel beginnen. Möglicherweise habt ihr jetzt noch ein paar Fragen („Wie öffne ich die Türen?“, „Wozu benötige ich die Schlüssel?“), aber diese werden im Verlauf des Spiels von den Tieren und Personen beantwortet, die aus der Truhe zu euch sprechen. Sollten dann immer noch Fragen auftauchen, lest unter „Weitere Regeln“ nach.

**Und jetzt viel Erfolg bei der Suche nach dem Ring.
Das Schicksal des Königreiches hängt von euch ab!**



Weitere Regeln

.....

Auswählen des Schwierigkeitsgrades

Das Spiel kann in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden:

- einfaches Spiel
- mittleres Spiel
- schwieriges Spiel

Nach dem Einschalten des Spiels könnt ihr die Schwierigkeitsstufe auswählen. Wenn ihr nichts macht, wird das Spiel in der mittleren Schwierigkeitsstufe gestartet. Wollt ihr das einfache Spiel spielen, so drückt einmal auf „**Kinderzimmer**“ (=„Schaukelpferd“) und danach auf „**Zaubern**“ (=„Stern“). Für das schwierige Spiel drückt ihr noch einmal auf „**Zaubern**“.

Wiederholt ihr die Eingabe noch einmal, kommt ihr wieder zum mittleren Spiel usw.

Im einfachen Spiel bleiben die Türen zum Verlies und Turm verschlossen, diese Räume benötigt ihr nicht. Im schwierigen Spiel sind Geist und Zauberer gefährlicher und die Fee hilft euch nicht so oft.

Dürfen mehrere Spielfiguren in einem Raum stehen? Ja.

Was passiert, wenn der Geist im Kinderzimmer auf einen Spieler trifft?

Nichts. Die Spielfigur bleibt im Kinderzimmer. Steht deine Spielfigur zu Beginn des Zuges zusammen mit dem Geist im Kinderzimmer, so darfst du die Figur von dort wegziehen. Allerdings darf das Kinderzimmer – wie die anderen Räume auch – nicht durchquert und betreten werden, solange der Geist darin steht.

Was passiert nach der Ansage des Geistes

„Ich gehe 1/2/3/4 Räume weiter“?

Ihr müsst den Geist auf seinem Rundgang entsprechend viele Räume weit ziehen. Alle Figuren, auf die er unterwegs trifft, werden ins Kinderzimmer zurückgestellt. Dasselbe gilt, wenn er sagt: „*Ich gehe bis in deinen Raum.*“

Wie läuft die Zeit im Spiel ab?

Was passiert, wenn wir beim Spielen eine Pause machen?

Mit jedem Spielzug – also immer wenn ihr Raumtaste und Aktionstaste drückt – rückt die Zeit ein paar Minuten weiter voran. Solange ihr keinen Spielzug ausführt, geht die Zeit nicht weiter. Ihr könnt also ein Spiel unterbrechen und später weiterspielen, wenn ihr die Truhe angeschaltet lasst.

Wenn euch die Fee einen weiteren Zug schenkt („Mache einen weiteren Zug!“), läuft die Zeit für diesen Zug **nicht** weiter.

Ich habe eine Ansage aus der Truhe nicht richtig verstanden. Was kann ich tun?

Links von den Raum- und Aktionstasten befindet sich der runde Wiederholungsknopf. Er wiederholt alles, was seit dem letzten Drücken einer Aktionstaste gesagt wurde. Außerdem kann man mit diesem Knopf die Einleitung nach dem Anschalten der Truhe abbrechen.

Ich habe aus Versehen die falsche Raumtaste gedrückt. Was nun?

Solange du noch keine Aktionstaste gedrückt hast, ist das kein Problem. Drücke einfach noch einmal auf die richtige Raumtaste und danach auf die Aktionstaste. Die Raumtasten können beliebig oft hintereinander gedrückt werden. Nur die zuletzt gedrückte gilt.

Hinweis: Sobald du eine Aktionstaste gedrückt hast, musst du den Spielzug auch ausführen.

Dies kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Wir haben den Dieb bis zum Ende des Spiels leider nicht gefunden.

Wie können wir erfahren, wer es war?

Ihr erfahrt, wer der Täter war, wenn ihr nach Spielende die Taste „**Truhe öffnen**“ drückt. Wenn ihr wissen wollt, bei welcher Uhrzeit das Spiel geendet hat, drückt die Taste „**Zaubern**“.

Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

Das Einfügen der Batterien muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Nehmen Sie den Deckel von der Truhe. In der Unterseite des Deckels befindet sich das Batteriefach. Achten Sie darauf, dass der Schalter auf der Oberseite auf „Off“ steht. Öffnen Sie dann das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher. Legen Sie drei Batterien vom Typ 1,5 V AA/LR6 so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Benutzerhinweise

- Wird länger als 5 Minuten keine Taste gedrückt, schaltet sich die elektronische Einheit in der Truhe in den Standby-Modus, um Strom zu sparen. Auch in diesem Modus können sich die Batterien jedoch mit der Zeit entleeren. Um anschließend wieder weiterzuspielen, muss eine beliebige Taste gedrückt werden.
- Schalten Sie die Truhe nach dem Spielen aus.
- Das Gerät darf nicht auseinander genommen werden.
- Das Gerät nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Gerät dringen.
- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.

Sicherheitshinweise

- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Aufladbare Batterien vor dem Laden aus dem Spiel entnehmen und nur unter Aufsicht Erwachsener laden!
- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Keine Batterien verschiedenen Typs (z. B. Alkali und Zinkkohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien zusammen einlegen!
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte unbedingt auf die Anordnung von Plus- und Minuspol. Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nur Batterien Typ 1,5V AA/LR6 verwenden.
- Entladene Batterien bitte sofort entfernen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben. Bitte nur entladene Batterien abgeben.

- Wird das Spiel über einen längeren Zeitraum nicht verwendet, müssen die Batterien entfernt werden.
- Die Zuleitungspole niemals kurzschließen.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden:

Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Die Verwendung des Titels „Wer war's?“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Murmel Spielewerkstatt und Verlag, Kanonengasse 16, CH-8004 Zürich, www.murmel.ch.

© 2007/2010 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

