



De Schat van de Draak

Kraak de code en open de schatkist!

Ravensburger® spel nr. 23 277 2

Kraak de code van de schatkist
met **2-4** spelers van **5-99** jaar

Auteur: Gunter Baars



Honderden jaren was de schatkist van de Draak onvindbaar. Maar uiteindelijk is hij dan toch teruggevonden! Welke mysterieuze schat houdt hij verborgen? Kunnen jullie de 6 slotcombinaties kraken en de schatkist openen?

Doel van het spel

... is, de sloten van de schatkist zo te draaien, dat op allemaal de gezochte afbeelding te zien is. Wie het lukt, het laatste slot te kraken, mag de kist openen en er een schat uithalen. Als ze allemaal gevonden zijn, tel je de punten op je schatkaarten.

Inhoud:

1 schatkist-deksel, bestaand uit:

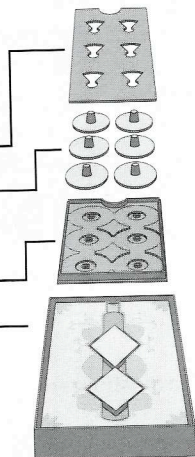
1 kartonnen bovenkant

6 sloten (met 6 draaischijven
en 6 draaiknoppen)

1 kunststof onderste gedeelte

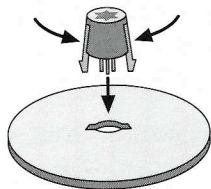
1 schatkist

12 schatkaartjes



Opbouw van de schatkist

Voordat je met het eerste spel begint, haal je alle onderdelen voorzichtig uit het karton.



Dan zet je de sloten in elkaar. Druk daarvoor de draaiknop een klein beetje in en schuif hem van boven in de sleuf van de draaischijf.

De sloten die klaar zijn leg je vervolgens in de verlaging van het onderste deel. Zijn alle zes de sloten geplaatst, dan

bevestig je nog de bovenkant. Leg die dan op het onderste deel en druk ze voorzichtig in de houders. Wanneer je het schatkistdeksel op de schatkist hebt gelegd, kun je hem bij de inkeping omhoog klappen. De schatkist kan zo open en dicht gedaan worden.

Spelverloop

Voor de eerste spelronde

... draai je de sloten van de schatkist, tot de afbeeldingen in willekeurige volgorde in de vensters verschijnen.

Dan schud je alle 12 schatkaarten, legt ze omgekeerd in de beide vakken van de schatkist en sluit het deksel.

Bepaal vervolgens een schatkaart-afbeelding, b.v. de gouden kameel, die in de eerste ronde gezocht wordt.



Het kraken van de sloten begint

Jullie spelen in de richting van de wijzers van de klok en proberen om de beurt, alle zes de sloten op de gezochte afbeelding te draaien. De oudste speler mag beginnen.

Wie aan de beurt is, draait een willekeurig slot één of twee afbeeldingen naar links of rechts.

Als de gezochte afbeelding op het slot te zien is, blijft het open staan en de speler probeert nog een slot te kraken.

Verschijnt na het draaien een andere afbeelding, dan is de volgende speler aan de beurt. Let erop, dat niet meteen hetzelfde slot, maar eerst een ander slot gedraaid moet worden. Gaat het echter om het laatste slot, dan mag je natuurlijk proberen het te openen.

Je moet altijd proberen, minstens één slot goed in te stellen. Daarna mag je te allen tijde stoppen – dat kan soms heel slim zijn!

Sloten die de juiste afbeelding al laten zien, mag je niet meer draaien.

De schatkist opent zich

Wie het lukt, het zesde en laatste slot te kraken, mag de schatkist openen en als beloning een schatkaart pakken.

Wat je op deze schatkaart ziet, is tegelijkertijd de gezochte afbeelding voor de volgende ronde.

Meevaller: als je op je schatkaart de als laatst gezochte afbeelding ziet, mag je nog een keer de schatkist openen en er nog een schatkaart uithalen. Deze wordt dan weer de volgende te zoeken afbeelding.

De linker buurman van de ronde-winnaar mag de nieuwe ronde beginnen. Wie zal de schatkist als eerste openen?

Einde van het spel

Nadat alle 12 schatten uit de kist zijn, tel je hoeveel punten je in totaal op je schatkaarten hebt. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Bij gelijke stand wint de speler die de meeste schatkaarten heeft.

Tip:

Als je een paar keer achter elkaar speelt, kun je het beste de sloten verwisselen. Dan kan niemand de volgorde van de afbeeldingen in zijn geheugen prenten.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

© 2009 Efteling B.V.,

Licensed to Ravensburger Spieleverlag

www.efteling.com

info@ravensburger.nl

www.ravensburger.com

Ravensburger B.V.

Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

