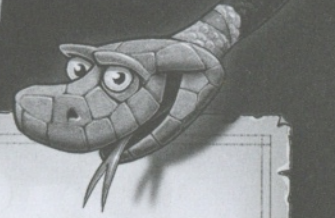


Wie heeft het gedaan?

ONTSLUIER HET GEHEIM VAN DE SPREKENDE DIEREN
EN VIND DE DIEF!



Een tactisch avonturenspel voor 2 – 4 spelers vanaf 6 jaar
Ravensburger® spel nr. 21 438 9

Auteur: Reiner Knizia • Illustraties: Graham Howells, Walter Pepperle • Design: DE Ravensburger,
KniffDesign • Fotos: Becker Studios

Red het koninkrijk!

Een wijze koning leeft met zijn hofhouding in een groot kasteel. Hij regeert een vreedzaam en gelukkig koninkrijk dankzij een ring met een magische steen. Deze steen beschermt het land en de onderdanen tegen de boze tovenaars. Op een morgen krijgt de koning het bericht dat de boze tovenaars bij de grens gezien is. Omdat hij in de richting van het kasteel rijdt, zoekt de koning snel naar zijn ring. Tot zijn schrik stelt hij vast dat deze verdwenen is. Iemand heeft de ring gestolen! Angst maakt zich meester van de bewoners van het kasteel want de tovenaars

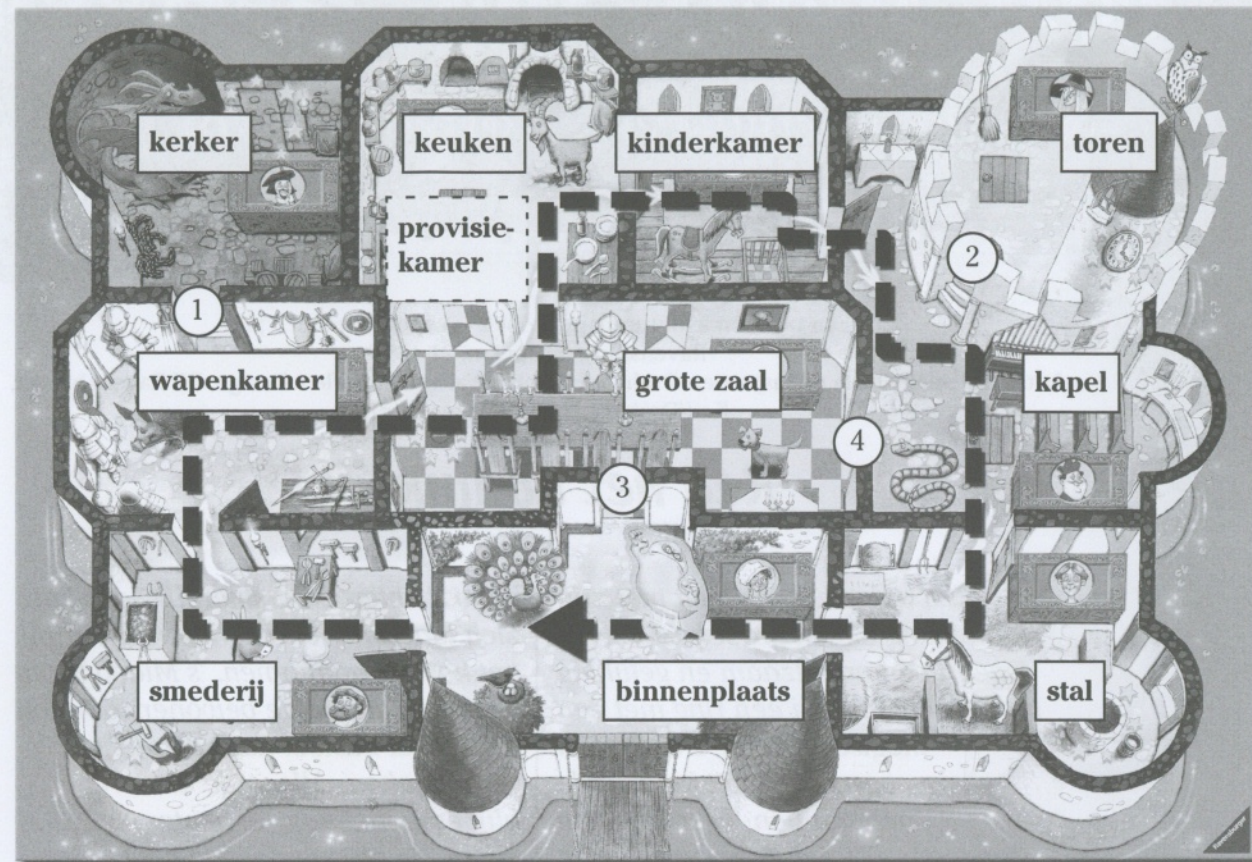
komt dicht- en dichterbij. Naar het zich laat aanzien zal hij om 6 uur bij het kasteel aankomen. 's Middags om 12 uur besluiten de bewoners om ook buiten het kasteel naar de dief te gaan zoeken. Alleen de kinderen blijven in het kasteel achter. Maar...de kat lag de hele nacht bij de kasteelpoort en weet heel zeker dat die nacht niemand het kasteel verlaten heeft. De hele dag heeft ze geprobeerd dit aan de volwassen kasteelbewoners te vertellen maar die wilden niet luisteren. Nu gaat ze heel opgewonden naar de kinderen en vertelt het aan hen want kinderen kunnen wel met dieren spreken:

“De ring moet nog in het kasteel zijn. De dief is door de tovenaars betoverd om de ring te stelen. Spreek met de dieren en geef hun het voedsel waarom ze vragen. In ruil daarvoor geven de dieren aanwijzingen. Probeer te ontdekken wie de dief is en open dan zijn kist. Daar moet de ring zijn. Haast je want als het jullie niet voor 6 uur lukt, is het koninkrijk verloren!”

*Door goed samen te werken, winnen jullie met z'n allen!
Zou het lukken om het koninkrijk te redden?*



Inhoud



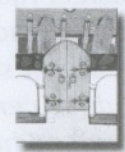
1 spelbord
4 deuren (die op het spelbord gelegd worden)



① deur naar de kerker



② deur naar de toren

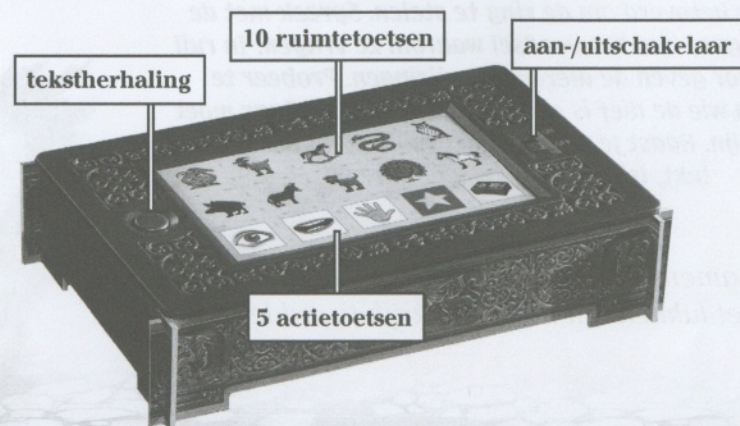


③ en ④ deuren naar de grote zaal



route van het spook

1 magische kist met elektronisch spelonderdeel



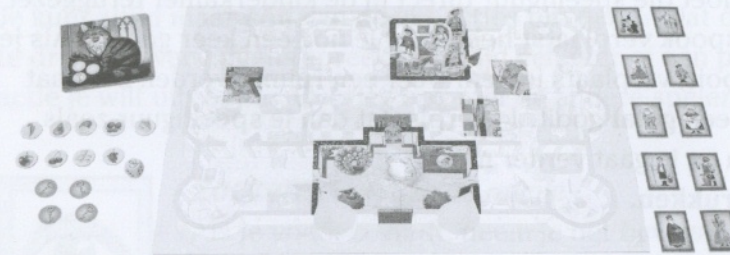
1 kartonnen behuizing voor de elektronische unit (4 delen)
1 dobbelsteen
1 spelbord
1 kat
5 kartonnen figuren
5 opzet voetjes
14 fiches (voedsel, sleutel en ring)
4 deuren
10 afbeeldingen van de verdachten
Spelregels

Vorbereiding voor het allereerste spel

Maak voorzichtig de onderdelen los uit het karton. Neem het deksel van de kist. Aan de onderkant van het deksel is een batterijvak aangebracht. Daar moeten 3 batterijen van type 1,5V AA/LR6 ingelegd worden. Dit moet door een volwassene gedaan worden. Om het batterijvak te openen, is een kruiskopschroevendraaier nodig. Lees ook de aanwijzingen op bladzijde 8.

Opbouw van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. De spelers kiezen ieder een eigen speelfiguur en plaatsen die in de kinderkamer. Het spook wordt op de binnenplaats gezet. De vier deuren worden op de vier bijbehorende doorgangen op het spelbord gelegd. Naast het spelbord worden de kat, de negen voederfiches, de vier sleutels en de 10 verdachten open neergelegd. Zet het onderste deel van de kist in elkaar met de vier kartonnen delen. Leg het ring-fiche erin. Sluit nu de kist met het deksel, leg de dobbelsteen klaar en start het spel door de knop op de kist op "on" te schuiven.



Doel van het spel

Jullie moeten door het kasteel lopen om aanwijzingen te verzamelen, zodat jullie de dief van de magische ring onder de 10 verdachten kunnen vinden.



Om dat te doen moeten jullie de kamers van het kasteel doorzoeken op zoek naar de schijfjes met voedsel en sleutels.



Andere deuren kunnen geopend worden door middel van magie, dit is slechts één van de vele mogelijkheden van deze actie. Ontdek ze zelf!



Praten met de dieren geeft jullie informatie over welk voedsel je hen moet geven. In ruil daarvoor geven de dieren je aanwijzingen, elke aanwijzing helpt je weer om één of meerdere verdachten van je lijstje te strepen.



Als jullie denken te weten wie de dief is, probeer dan zijn kist te openen. Je moet dan natuurlijk wel in de bewuste ruimte staan en de kat moet een sleutel bij zich hebben.



Het net sluit zich steeds meer om de dief! De dieren kunnen ook aanwijzingen geven waar je moet zoeken om de verborgen knoppen te vinden die de gesloten deuren openen.

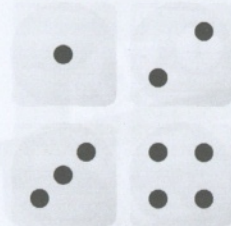
Als jullie het goed hebben, heb je gewonnen: je hebt de magische ring gevonden en pakt het overeenkomstige fiche. Als je het niet goed hebt, probeer je het gewoon opnieuw. Maar let op, de tijd dringt: haast je voordat de boze tovenaer eraan komt!

Hoe gaat het spel?



De jongste speler begint en voert zijn beurt uit. Daarna gaat het om de beurt verder. Wie aan de beurt is, doet het volgende:

1. Dobbelsteen gooien



Als je een **getal** gegooit hebt, mag je jouw speelfiguur maximaal zo veel ruimten verplaatsen. Iedere ruimte is een stap. Je mag ook minder stappen doen of gewoon blijven staan. Je mag je figuur **in alle richtingen** verplaatsen, echter alleen door **open** deuren. Je mag de ruimte waar het spook staat niet ingaan en er ook niet doorheenlopen. Als je figuur verplaatst is, ga je verder met → 2. Ruimtetoets indrukken.



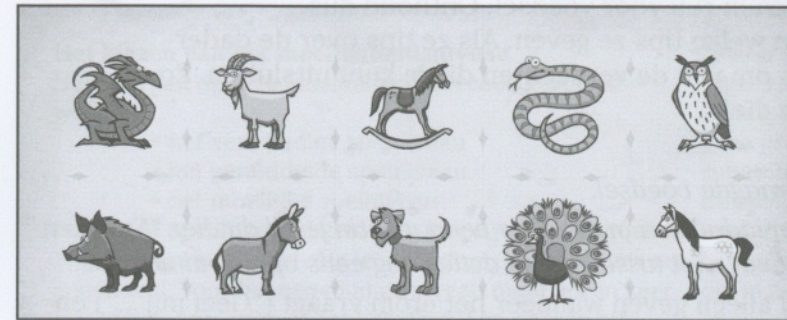
Als je het **spook** gegooit hebt, zet je het spook **één** ruimte verder. Het spook loopt altijd in de richting die de pijlen op het spelbord aangeven (hij gaat dus van de binnenplaats naar de smederij en van de smederij naar de wapenkamer en vervolgens naar de grote zaal en zo verder). Als het spook daarbij een speelfiguur aantreft, moet die speelfiguur direct in de kinderkamer teruggezet worden. Nadat je het spook verplaatst hebt, mag je nog een keer gooien. Als je dan weer het spook gooit, verplaatst je hem weer een ruimte verder. Dat gaat net zolang door tot je een **getal** gooit. Je verplaatst dan je speelfiguur zoals hierboven beschreven en je gaat verder met → 2. Ruimtetoets indrukken.

Voorbeeld:

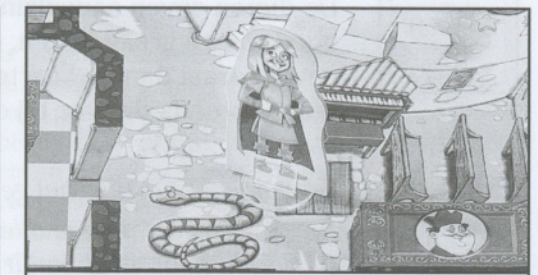
De groene speler heeft het spook gegooit: hij verplaatst het spook van de binnenplaats naar de smederij. Daar staat de gele speelfiguur. Deze wordt door het spook terug naar de kinderkamer verdreven. Vervolgens gooit de groene speler nog een keer.



2. Ruimtetoets indrukken

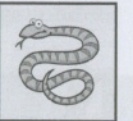


Nadat je speelfiguur verplaatst is, druk je op de knop van de ruimte waarin je speelfiguur zich bevindt. Iedere ruimte op het spelbord wordt op de kist aangeduid door het dier dat zich in de bewuste ruimte bevindt. Er volgt een korte pieptoon waarna je verder gaat met → 3. Actietoets indrukken.



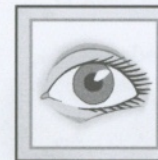
Voorbeeld:

De groene speler heeft zijn speelfiguur in de kapel geplaatst. Daar bevindt zich de slang. Hij drukt daarom op de toets met de slang.



3. Actietoets indrukken

Je kunt altijd maar **één** van de vijf acties uitvoeren. Dat doe je door op de toets van de gekozen actie te drukken. Vervolgens spreekt er altijd een dier of een persoon tegen je. Denk altijd goed na welke actie je wilt uitvoeren. Overleg ook met de andere spelers wat de meest zinvolle actie is:



Zoeken: doorzoek de ruimte.

Als je voedsel vindt, neem je het bewuste fiche en leg het op een vrij veld bij de kat (voorbeeld 1). **De kat kan niet meer dan twee voedselsoorten dragen.** Als er geen plaats meer is bij de kat, leg je het fiche in de provisiekamer in de keuken. Daar kan een onbeperkt aantal fiches liggen (voorbeeld 2).



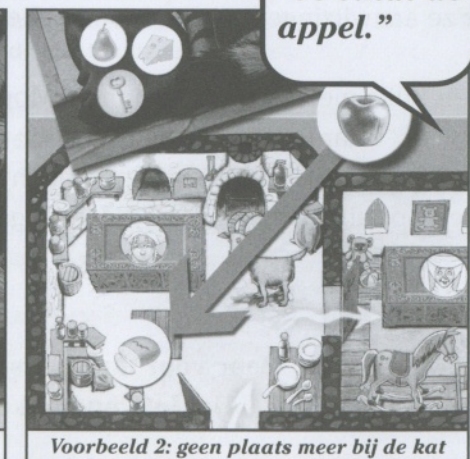
Als je een sleutel vindt, leg je die op het sleutelveld bij de kat. Daar kan een onbeperkt aantal sleutels liggen.

“Je vindt de peer.”



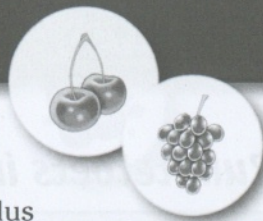
Voorbeeld 1

“Je vindt de appel.”



Voorbeeld 2: geen plaats meer bij de kat





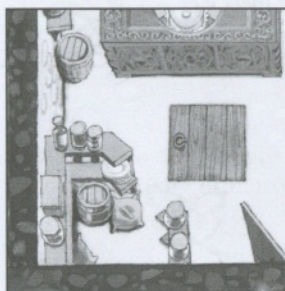
Spreken: spreek met het dier

De dieren geven aanwijzingen in ruil voor voedsel. Onthoud dus goed wat ze graag lusten, en welke tips ze geven. Als ze tips over de dader geven, draai dan de kaarten om van de verdachten die je kunt uitsluiten. Zo kom je steeds dichterbij de dief!



Geven: geef het dier het gevraagde voedsel.

Let op: **“Geven”** kan je alleen indrukken in dezelfde beurt waarin je bij dit dier **“Spreken”** ingedrukt hebt. Druk in dit geval **niet** tussen beide acties nog eens op de ruimtetoets. Je kunt een dier het voedsel alleen geven wanneer het erom vraagt (“Geef mij ...”) en **als het bij de kat ligt**. Neem het fiche bij de kat weg en leg het omgekeerd naast het spelbord. Daarmee is het uit het spel. Vervolgens druk je op de toets **“geven”**.



Belangrijk: de fiches bij de kat kunnen door alle spelers op elk gewenst moment gebruikt worden. Een fiche uit de **provisiekamer** kan alleen door een speler die met zijn speelfiguur in de **keuken** staat, gepakt worden. Telkens als een speler in de keuken is, kan hij voor of na zijn beurt fiches uit de provisiekamer bij de kat leggen, voor zover daar vrije velden zijn. Of hij ruilt fiches uit de provisiekamer om met die bij de kat.



Toveren: gebruik het betoverde voorwerp.

In sommige ruimten zijn betoverde voorwerpen. Je herkent ze aan een kring van sterren. Door op de toets **“Toveren”** te drukken, kun je er gebruik van maken. Dat komt vaak erg goed uit maar soms is het ook gevaarlijk. Gewoon proberen!



Kist openen: probeer met een sleutel een kist te openen.

Ieder van de verdachten heeft een kist waarin hij zijn persoonlijke bezittingen bewaart. Als jullie denken te weten wie de dief van de ring is, probeer dan zijn kist te openen. Je moet dan natuurlijk wel in de bewuste ruimte staan en de kat moet een sleutel bij zich hebben.



Denk eraan: druk in je beurt steeds eerst op een ruimtetoets en pas dan op een actietoets. Vanuit de kist spreken de kat, alle andere dieren, de tovenaar, het spook en zelfs een fee tegen jullie. Wanneer ze aanwijzingen geven, moet je die uitvoeren.

Nu kunnen jullie met het spel beginnen. Mogelijk hebben jullie nog een paar vragen (“Hoe open je een deur?” of “waar heb je een sleutel voor nodig?”). Deze vragen worden in de loop van het spel beantwoord door de dieren en de personen die uit de kist tegen jullie spreken. Mochten er dan toch nog vragen opduiken, kijk dan bij “Meer regels”.

**Maar voor nu: veel succes bij het zoeken naar de ring.
Het lot van het koninkrijk ligt in jullie handen!**



Meer regels

Het kiezen van het moeilijkheidsniveau

Het spel kan op drie moeilijkheidsniveaus gespeeld worden:

- het eenvoudige spelniveau
- het gemiddelde spelniveau
- het moeilijke spelniveau

Nadat het spel ingeschakeld is, kunnen jullie het moeilijkheidsniveau kiezen. Als je niets doet, is het spelniveau gemiddeld. Voor het eenvoudige niveau moet je één keer op **“kinderkamer”** (= “hobbelpaard”) en daarna op **“toveren”** (= “ster”) drukken. Voor het moeilijke niveau druk je een tweede keer op **“toveren”**.

Als je de input herhaalt, kom je weer op het gemiddelde niveau uit en zo verder.

Bij het eenvoudige spelniveau blijven de deuren naar de kerker en de torenkamer gesloten. Deze ruimten spelen hier geen rol. Op het moeilijke niveau zijn het spook en de tovenaar gevaarlijker en helpt de fee niet zo vaak.

Mogen meer speelfiguren in dezelfde ruimte staan?

Ja, dat mag.

Wat gebeurt er als het spook in de kinderkamer een speelfiguur aantreft?

Niets. De speelfiguur blijft gewoon in de kinderkamer. Als je speelfiguur bij het begin van je beurt samen met het spook in de kinderkamer staat, kun je gewoon je speelfiguur verplaatsen. Overigens mag je, net als alle andere ruimten, niet door de kinderkamer heen lopen of er gaan staan zolang het spook daar is.

Wat gebeurt als het spook aankondigt: “Ik ga 1/2/3/4 ruimten verder”?

Jullie moeten het spook het genoemde aantal ruimten stap voor stap verder zetten. Alle speelfiguren die hij onderweg tegenkomt, moeten naar de kinderkamer worden teruggezet. Dat geldt ook als hij zegt: “Ik kom in de ruimte waar jij nu bent”.

Hoe wordt de tijd geteld? Wat gebeurt er als we tijdens het spel een korte pauze houden?

Met elke beurt – dus ook wanneer een ruimtetoets of een actietoets wordt ingedrukt – loopt de tijd een paar minuten door. Zolang er geen beurt wordt uitgevoerd, staat de tijd stil. Jullie kunnen dus het spel gerust even onderbreken en later verder spelen, zolang de kist maar ingeschakeld blijft. Als de fee je een extra beurt aanbiedt (“Je mag nog een beurt”), loopt de tijd hiervoor niet door.

Ik heb de stem uit de kist niet goed kunnen verstaan. Wat kan ik doen?

Links van de ruimte- en actietoetsen bevindt zich de knop voor de tekstherhaling. Hij herhaalt alles wat na het laatste indrukken van een actietoets gezegd is. Bovendien kan je met deze knop de inleiding na het inschakelen van de kist afbreken.

Ik heb per ongeluk de verkeerde ruimtetoets ingedrukt. Wat nu?

Zolang je nog geen actietoets ingedrukt hebt, is dat geen probleem. Druk gewoon nog een keer op de juiste ruimtetoets en vervolgens op de gewenste actietoets. De ruimtetoetsen kunnen willekeurig vaak na elkaar ingedrukt worden. Alleen de laatste geldt. Let op: zodra je een actietoets ingedrukt hebt, moet je die in deze beurt ook uitvoeren. Dat kan niet meer ongedaan gemaakt worden.

We hebben de dief helaas niet voor 6 uur gevonden! Hoe komen we te weten wie het was?

Je hoort wie de dief was, wanneer je na afloop van het spel de toets **“Kist openen”** indrukkt. Als je ook nog weten wilt hoe laat het was toen het spel afgelopen was, moet je de toets **“Toveren”** indrukken.

Help! Ik kom er niet uit. Wij krijgen geen aanwijzingen van de dieren. En waartoe dienen de voedsel fiches?

Hier geven we een samenvatting van de belangrijkste spelregels: Doel is om de dief te vinden en zijn kist te openen voordat de tovenaar bij het kasteel aankomt (6 uur). De volgende tips helpen om dit doel te bereiken: De fiches met het voedsel moeten verzameld worden om aan de dieren te geven. Voedsel vind je door een ruimte uit te kiezen en op de toets **“zoeken”** te drukken. Het gevonden voedsel wordt bij de kat gelegd. Zolang daar twee fiches liggen, worden volgende fiches voorlopig in de keuken bewaard. De gevonden voedsel fiches worden aan de dieren gegeven in ruil voor informatie over de dief. Als het dier zegt “ik lust... (bijvoorbeeld een wortel of een appel)”, dan betekent dit, dat het bewuste dier dit graag wil hebben, terwijl het voedsel nog niet gevonden is. Als het voedsel al gevonden zou zijn, zegt het dier “Geef mij... (bijvoorbeeld de wortel of de appel)”. In dat geval moet de toets **“geven”** ingedrukt worden en het fiche wordt uit het spel genomen. Als de dieren hun gewenste voedsel krijgen, geven ze in ruil daarvoor een tip over de dief, de deuren of de sleutels. Het is belangrijk om deze tips te benutten. Op die manier sluit het net zich rond de dader en moeten jullie proberen voor de tijd om in de kist van de dief te openen en de ring te vinden.

Bij het aambeeld moet een sleutel te vinden zijn. Ik kan echter niets vinden.

Er is wel degelijk een sleutel bij het aambeeld te vinden. Je vindt die echter alleen door middel van toveren (dus EZEL en dan TOVEREN drukken). Maar ook dan krijg je de sleutel niet vanzelfsprekend.

Bij de eerste toverpogingen bij het aambeeld kan de fee opduiken die je een volgende beurt aanbiedt. Pas als je het geluk tot het uiterste op de proef stelt, meldt zich (na het indrukken van de ezelen- en de toverentoets) het spook en komt enkele ruimten dichterbij. DAARNA (in een volgende beurt met de ezelen- en de toveren-toets) zul je de sleutel bij het aambeeld vinden.

Informatie voor het gebruik van het elektronische spelonderdeel.

Het inleggen van de batterijen moet door een volwassene gebeuren. Neem het deksel van de kist. Aan de onderkant van het deksel bevindt zich het batterijvak. Let er op dat de aan/uit knop aan de bovenzijde op "Off" staat. Open nu het batterijvak met een kruiskop-schroevendraaier. Leg de drie batterijen van het type 1,5V AA/LR6 er zodanig in dat de plus- en minpool met de markeringen in het vak overeenstemmen. Schroef het deksel van het batterijenvak weer dicht.

Gebruiksaanwijzing

- Als er langer dan 5 minuten geen enkele toets ingedrukt wordt, schakelt het elektronische element van de kist zichzelf om stroom te sparen in de stand-by stand. Ook in deze stand verliezen de batterijen op den duur stroom. Om het spel te hervatten, moet een willekeurige toets ingedrukt worden.
- Schakel de kist na afloop van het spel uit.
- Het elektronische spelonderdeel mag niet geopend worden.
- Het elektronische spelonderdeel niet aan zonnestrallen of een andere hittebron blootstellen.
- Er goed opletten dat er geen vloeistoffen in het element kunnen komen.
- Om te reinigen met een droge of licht vochtige doek afnemen. Geen chemische oplosmiddelen gebruiken.

Veiligheidsvoorschriften

- Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden genomen voordat ze opgeladen worden!
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen!
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd!
- Batterijen overeenkomstig de pooltekens "+" en "-" in het batterijvak plaatsen!
- De aansluitpolen niet kortsluiten!
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen!
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit slechts enkele.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!



Producten met dit logo moeten op de volgende wijze behandeld worden:

Gooi het elektrische spelonderdeel niet bij het huisvuil maar geef het af bij een inzamelpunt voor elektronische producten. Kijk welke mogelijkheden uw gemeente hiervoor biedt.

© 2009/2019

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

www.ravensburger.com

237727

Ravensburger