

Das 2. Abenteuer Wer war's?

Löst das Rätsel von Schräghausen!

Ein taktisches Abenteuerspiel für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 21 999 5

Autor: Reiner Knizia · Illustration: Janos Jantner, Joachim Krause

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Katja Volk



In unserem kleinen Städtchen Schräghausen möchte wohl jeder leben. Und das, obwohl alles ziemlich schräg ist: Die Häuser, die Menschen und selbst ihre Tiere wirken nicht ganz normal. Aber alle fühlen sich hier wohl und sind rundum glücklich.

Doch eines Tages, zur Mittagszeit, geschieht ein Unglück: Ein hinterlistiger Kobold hat die Stadt heimgesucht. Er hat Mensch und Tier mit einem Gedächtnis-Verlust-Zauber belegt. Sein Ziel ist es, alle bei Sonnenuntergang ins Unglück zu stürzen. Dazu hat er ein heilloses Kuddelmuddel veranstaltet und alle mit seinem Zauber verwirrt:

Die Tiere kennen ihr Herrchen nicht mehr und die Menschen haben vergessen, wo ihr Zuhause ist. Zudem sind alle Hausschlüssel durcheinandergeraten. Jetzt gibt es nur einen Weg zur Rettung: Ihr müsst Ordnung in das Durcheinander bringen und euer gemeinsames Herrchen wiederfinden! Wenn euch das bis zum Sonnenuntergang um 6 Uhr abends gelingt, wird der Zauber des Kobolds verpuffen.

Zum Glück habt ihr das sprechende Radio und eine gute Fee, die euch zur Seite stehen. Sie werden euch helfen, das Städtchen zu retten. Helft alle zusammen, den Bann des Kobolds zu brechen!

Ziel des Spiels

... ist es, euer **gemeinsames Herrchen** zu finden und somit Schräghausen zu retten!

Ganz Schräghausen ist wegen des Zaubers durcheinander. Erst wenn ihr die Kinder wieder nach Hause gebracht habt, erinnern sie sich an euer Herrchen und können euch wichtige Hinweise geben. Was müsst ihr dazu tun?

- Fragt die Kinder, in welchem Haus sie wohnen.
- Lasst euch von den Kindern die Hausschlüssel geben.
- Nehmt die Kinder bei euren Spielzügen mit und bringt sie so zu ihrem richtigen Haus. Nur ihr kennt euch hier bestens aus und wisst Bescheid, wo sich welches Haus befindet.
- Öffnet den Kindern mit den passenden Hausschlüsseln ihre Häuser.
- Wenn die Kinder im richtigen Haus sind, löst sich der Zauber und die Kinder können euch einen Tipp geben, wie euer Herrchen aussieht.
- Sammelt auch unbedingt unterwegs Spielzeuge, denn nur mit deren Hilfe kann euer Herrchen sich tatsächlich an euch erinnern.

Beeilt euch! Wenn ihr es nicht schafft, euer Herrchen vor Einbruch der Nacht um 6 Uhr abends zu finden, entfaltet der Zauber des Kobolds seine volle Wirkung und beschert Schräghausen 7 Jahre Unglück.

Arbeitet gut zusammen, denn nur gemeinsam könnt ihr dieses Abenteuer meistern!

Inhalt

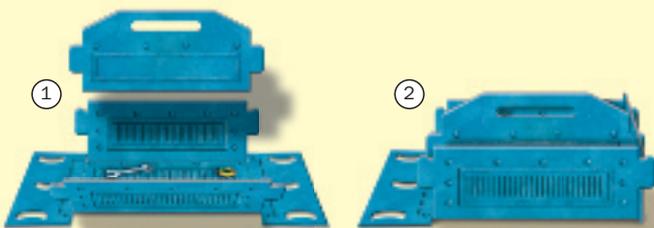
- | | |
|---|------------------------------|
| ① 9 Spielfiguren „Kinder“ mit Aufstellfüßchen | ⑧ Würfel |
| ② Spielplan | ⑨ Zugbrücke |
| ③ 5 Kreuzungskärtchen mit Kunststoffnieten | ⑩ 4 Spielfiguren „Haustiere“ |
| ④ 10 große Kinderkärtchen | ⑪ 4 Spielerkärtchen |
| ⑤ 9 kleine Kinderkärtchen | ⑫ Werkzeugkiste |
| ⑥ 9 Schlüssel | ⑬ Kurzanleitung |
| ⑦ 4 Spielzeuge | ⑭ Sprechendes Radio |



Vor dem ersten Spiel

Löst das Spielmaterial vorsichtig aus der Stanztafel und baut es zusammen.

1. Werkzeugkiste: Baut die Werkzeugkiste zusammen. Klappt die vier Seitenteile nach oben ① und setzt den Handgriff in die Mitte der Kiste. Steckt jeweils die Nasen an den langen Seiten durch die Schlitzte in den kurzen Seiten ②. Und fertig!



2. Kreuzungskärtchen: Montiert die fünf Kreuzungskärtchen mit Hilfe der Kunststoffnieten auf dem Spielplan.



3. Spielfiguren: Steckt die neun Spielfiguren der Kinder in je ein Aufstellfüßchen.



4. Radio: Legt in das Radio Batterien ein. Das Batteriefach ist auf der Unterseite des Radios. Dort müssen 3 Batterien vom Typ 1,5 V AA/LR6 eingelegt werden. Das sollte von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Um das Fach zu öffnen, benötigt ihr einen Kreuzschlitzschraubendreher. Beachtet bitte auch die Hinweise auf der Rückseite dieser Spielanleitung.

Spielaufbau

Setzt euch am besten nebeneinander und legt den Spielplan vor euch aus. Er zeigt die zehn Häuser der Kinder. Jedes ist durch ein eigenes charakteristisches Merkmal gekennzeichnet (siehe Kurzanleitung).

Stellt die Spielfiguren ① auf den Spielplan ②:

- Das beige- und lilafarbene Kind kommen zur Fee auf die Lichtung im Wald.
- Das weiße Kind wurde nicht so heftig vom Zauber getroffen und deshalb nicht aus seinem Rathaus (dem Haus mit dem Hut) entfernt.
- Verteilt die anderen sieben Kinder beliebig auf die zehn Häuser, eines pro Haus. Drei Häuser bleiben zunächst leer.



Dreht die Kreuzungen ③ auf dem Plan so, dass alle drei angrenzenden Wege eine Verbindung haben.

Legt die zehn großen Kinderkärtchen ④ am oberen Rand des Spielplans offen in einer Reihe aus. Eines dieser Kinder ist euer gemeinsames Herrchen.

Die neun kleinen Kinderkärtchen ⑤ und die neun Kärtchen mit den Schlüsseln ⑥ (die Seite mit dem Schlüssel zeigt nach oben) legt ihr neben den Spielplan.

Jeder Schlüssel zeigt ein typisches Merkmal des Hauses, zu dem er passt (siehe Kurzanleitung).

Legt die vier Spielzeugkärtchen ⑦ und den Würfel ⑧ ebenfalls neben dem Spielplan bereit.



Das Kärtchen mit der Zugbrücke ⑨ legt ihr auf die entsprechende Stelle des Plans.

Die Seite, die die unpassierbare Brücke zeigt, schaut nach oben.

Jeder Spieler wählt eine der tierischen Spielfiguren ⑩ und stellt sie auf das Rathaus.

Legt das entsprechende Spielkärtchen ⑪ vor euch ab.

Spielen weniger als vier Spieler mit, bleiben überzählige Figuren in der Schachtel.

Ein Spieler bekommt die Werkzeugkiste ⑫. Spielt jemand Schorsch, die Schildkröte, bekommt dieser Spieler die Kiste. Legt die Kurzanleitung ⑬ bereit.



Seid ihr euch unsicher, welche Figur ihr spielen möchtet, helfen euch die Steckbriefe der vier vielleicht weiter:



Bronco

... ist der geborene Anführer der Haustiere. Er hängt ständig am Handy und muss immer auf dem Laufenden sein. Mit seiner guten Spürnase hat er stets den richtigen Riecher. Er weiß, wie Probleme angegangen werden müssen und ist ein Vorbild für alle Mitglieder seiner tierischen Familie. Noch dazu ist er wagemutig und sehr sportlich. Es verwundert daher nicht, dass er das Abenteuer liebt. Wenn er abends von seinem Training aus dem Fitnessstudio nach Hause kommt, widmet er sich gerne seiner Schneekugelsammlung, für die er schon zahlreiche Preise eingestrichen hat.



Schorsch

... ist Spezialist für alles Handwerkliche. Deshalb hat er seine Werkzeugkiste auch immer mit dabei. Er kennt sich in der Welt der Technik phänomenal gut aus. Er ist ständig am Basteln und Tüfteln und arbeitet dabei stets gründlich. Ohne sein Wissen wären die vier ganz schön oft aufgeschmissen. Wie man sieht, hat er eine Schwäche für die gute Küche. Am liebsten isst er selbstgemachte Salamitorte. Ein kleiner Snack liegt für alle Fälle immer in der Werkzeugkiste bereit. Dem gutmütigen Schorsch sind seine Freunde sehr wichtig. Er würde alles für ihr Wohlbefinden tun.



Rocky

... ist ein Spaßmacher und die Quasselstrippe der Rasselbande. Er schnattert den lieben langen Tag und hat immer einen echt coolen Spruch auf Lager. Dazu ist er ausnehmend frech. Trotzdem ist er bei allen beliebt, weil er stets für gute Stimmung sorgt. Wie man sieht, ist Rocky ein eingefleischter Rockmusiker und Schlagzeuger der Band „The Kakadoodles“. Doch seine geheime Leidenschaft gilt dem Schlager. In einsamen Stunden trällert er gerne sein Lieblingslied „Über den Wolken...“ vor sich hin.



Susi Samtig

... ist eine echte Rassekatze. Sie versteht es wie keine andere, ihr Herrchen mit ihrem Charme und guten Aussehen um den Finger zu wickeln. Sie hat ein ruhiges Wesen und setzt ihren Spürsinn clever ein, um ihre Ziele zu erreichen. Doch wer ihr Böses will, bekommt ihre Krallen zu spüren. Als dreifache Katza-ido-Meisterin weiß sie ihre Energie genau einzusetzen. Ihre romantische Ader lebt sie bei ihrer Lieblingsbeschäftigung, dem Beobachten von Vollmondaufgängen, intensiv aus. Ihr größter Wunsch ist es, dass Bronco ihr dabei einmal Gesellschaft leistet...

Wie spielt ihr?

Stellt das Radio ⁽¹⁴⁾ neben den Spielplan ⁽²⁾ und schaltet es an der Unterseite ein. Nachdem euch das Radio in das Spiel eingeführt hat, beginnt der jüngste Spieler und führt seinen Zug aus. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, macht Folgendes:

1. Würfeln



Figur ziehen

Zeigt der Würfel ein oder mehrere Häuser, ziehst du deine Figur entlang der Wege um maximal so viele Häuser weiter. Jedes Haus zählt einen Schritt. Du darfst auch weniger Schritte ziehen oder sogar stehen bleiben.



Über Wiesen oder den Fluss abzukürzen, ist nicht erlaubt. Versuche auf jeden Fall ein Haus mit einem Kind zu erreichen.



Die Kreuzungen zählen nicht als Schritte. Natürlich darfst du nur dorthin ziehen, wo der Weg der Kreuzung auf einen anderen Weg trifft.



Kind mitnehmen

Du darfst bei jedem Zug maximal **ein Kind** mit deiner Spielfigur mitnehmen (Siehe auch Beispiel auf Seite 7). Das Kind muss dazu auf einem Haus stehen, dass du in diesem Zug auch betrittst oder von dem aus du gestartet bist. Du nimmst es mit, indem du einfach deine Spielfigur und das Kind gemeinsam ziehst. Dann kannst du es in jedem, der in diesem Zug erreichten oder durchquerten Häuser abstellen.



Beispiel: In diesem Fall darfst du nicht nach rechts oder links abbiegen.

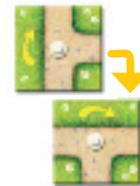


Kreuzung(en) drehen

Zeigt der Würfel ein Kreuzungskärtchen mit einer „1“, musst du **ein** Kreuzungskärtchen deiner Wahl drehen.



Zeigt der Würfel ein Kreuzungskärtchen mit einer „5“, musst du **alle fünf** Kreuzungskärtchen drehen.



Hinweis: Ein Kreuzungskärtchen drehst du immer genau um 90 Grad in Pfeilrichtung.

Hast du die Aktion „Kreuzung(en) drehen“ gewürfelt, darfst du, nachdem du die Kreuzung(en) gedreht hast, erneut würfeln. Das machst du so lange, bis du ein oder mehrere Häuser würfelst. Dann bewegst du deine Figur wie oben beschrieben.

2. Radio bedienen

Drücke in deinem Zug immer zuerst eine Kindertaste und danach eine Aktionstaste. Aus dem Radio sprechen die Kinder, der Kobold und sogar die Fee. Wenn sie dir Anweisungen geben, führe diese aus.



Kindertasten

Aktionstasten

2.1 Kindertaste drücken

Nachdem du deine Figur bewegt hast, drückst du auf dem Radio die Taste mit der Farbe des Kindes, bei dem du dich gerade befindest. Es ertönt ein kurzer Piepton.



Beispiel: Du hast Bronco ^(A) zum Haus mit dreieckigen Fenstern gezogen. Dort steht das grüne Kind ^(B). Du drückst also die grüne Kindertaste.

Anstelle einer farbigen Kindertaste darfst du auch immer die Taste des weißen Kindes drücken, auch wenn du nicht im selben Haus stehst. Das kann dann sehr nützlich sein, wenn du deine Figur in ein Haus gezogen hast, in dem sich kein Kind befindet.

2.2 Aktionstaste drücken

Jetzt kannst du mit dem Kind eine von fünf möglichen Aktionen ausführen. Drücke dazu die entsprechende Aktionstaste. Danach spricht immer jemand. Sobald man eine Aktion mit dem Radio macht, verfallen eventuell noch vorhandene Würfelpunkte. Überlege dir genau, welche Aktion du machen möchtest. Berate dich mit deinen Mitspielern, welche Aktion in der jeweiligen Situation sinnvoll ist. Nach dem Ausführen der Aktion ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Sobald du eine Aktionstaste gedrückt hast, musst du den Spielzug auch ausführen. Die Eingabe kann nicht mehr rückgängig gemacht werden!



Lass dir von dem Kind etwas geben

- Du bekommst einen Schlüssel. Nimm das entsprechende Kärtchen (siehe Kurzanleitung) und lege es sofort in die Werkzeugkiste.
- Du bekommst ein Spielzeug. Nimm ein beliebiges Spielzeug und lege es sofort in die Werkzeugkiste.
- Du bekommst Informationen, die dir im Spiel weiterhelfen.
- Die Rückkehr eines der beiden Kinder von der Waldlichtung wird angekündigt.



Frage ein Kind, wo es wohnt

Du erfährst, in welchem Haus das befragte Kind wohnt. Leider kann es sich nicht mehr an die genaue Adresse erinnern, aber es weiß ein charakteristisches Merkmal (siehe Kurzanleitung), an dem ihr sein Haus erkennen könnt. Nimm das entsprechende **kleine** Kinderkärtchen und lege es in das genannte Haus.



Bestätige dem Kind, dass es wieder in seinem Haus ist

Du kannst ein Kind nur dann in sein Haus hinein bringen, wenn ihr den passenden Schlüssel für dieses Haus in eurer Werkzeugkiste habt.

Wichtig: Die Schlüssel in der Werkzeugkiste können jederzeit von jedem Spieler benutzt werden.

Lass dir von dem Kind zuerst noch einmal bestätigen, dass es in diesem Haus wohnt. Drücke dazu . Hast du es tatsächlich in das richtige Haus gebracht, und habt ihr auch den Schlüssel für dieses Haus, kannst du ihm die Türe öffnen. Drücke dazu erst jetzt (siehe nebenstehendes Beispiel). Lege den Schlüssel mit der Türseite nach oben auf das Haus und stelle das Kind in das Hausinnere.

Gut gemacht! Jetzt bekommt ihr einen Hinweis, der euch auf der Suche nach eurem Herrchen weiterhilft. Bekommt ihr einen direkten Hinweis auf das Aussehen eures Herrchens, dreht ihr die Kinderkärtchen um, die ihr ausschließen könnt (siehe Kurzanleitung). Das können ein, zwei oder drei Kinder sein. So kommt ihr eurem Herrchen immer näher.



Beispiel:

Bronco hat das blaue Kind in sein Haus gebracht.

Er fragt es jetzt noch einmal, wo es wohnt, um sicherzugehen, es ins richtige Haus gebracht zu haben.

Erst danach öffnet er ihm die Türe. Folgende Tasten müssen dazu nacheinander gedrückt werden: - - .

Drücke vor nicht noch einmal die Kindertaste.



Bitte ein Kind, dass es für euch zaubert

Einige der Kinder haben Zauberkräfte. Du erkennst diese Kinder an einem **Zauberstern**.

Bitte ein Kind um einen Zauber, indem du drückst. Das kann sehr hilfreich sein, geht manchmal aber auch daneben, denn die Zauberfähigkeiten der Kinder sind noch nicht sehr ausgereift. Und schließlich ist Zaubern ein Fachgebiet des Kobolds ...



Setze ein Spielzeug ein, damit euer Herrchen euch wieder erkennt

Jedes der zehn Kinder könnte euer Herrchen sein. Wenn ihr zu wissen glaubt, welches Kind euer Herrchen ist, dann könnt ihr es fragen. Voraussetzung ist, dass ihr ein **Spielzeug** habt und im **selben Haus** wie das Kind steht. Falls ihr das richtige Kind gewählt habt, wird sich dieses an euch erinnern. Der Zauber des Kobolds wäre gebrochen und das Spiel gewonnen. Drücke , um ein Kind zu fragen, ob es euer Herrchen ist.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

1. Ihr habt euer Herrchen vor Einbruch der Nacht um 6 Uhr gefunden: Prima, ihr habt Schräghäuser gerettet und den Zauber des Kobolds besiegt.
2. Ihr habt es nicht geschafft, euer Herrchen vor 6 Uhr abends zu finden: Oh je, der Kobold wird dem Städtchen sieben Jahre Unglück bescheren. Ihr habt leider verloren.
Versucht es am besten gleich noch einmal.

Nun könnt ihr mit dem Spiel beginnen. Möglicherweise habt ihr jetzt noch ein paar Fragen, aber diese werden im Verlauf des Spiels von den Stimmen aus dem Radio beantwortet.

Sollten dann immer noch Fragen auftreten, lest unter „Weitere Regeln und häufige Fragen“ nach.

Und jetzt viel Erfolg auf der Suche nach eurem Herrchen. Das Schicksal von Schräghäuser hängt von euch ab!



Weitere Regeln und häufige

Auswählen des Schwierigkeitsgrades

Das Spiel kann in drei Schwierigkeitsstufen (einfach · mittel · schwierig) gespielt werden.

Nachdem die Einleitung verklungen ist, 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  und danach einmal . Für das schwierige Spiel drückt ihr noch einmal . Wiederholt ihr die Eingabe noch einmal, kommt ihr wieder zum mittleren Spiel usw.

Im einfachen Spiel wird ohne das lilafarbene und beige Kind gespielt, diese Figuren benötigt ihr nicht. Im schwierigen Spiel ist der Kobold gefährlicher und die Fee hilft euch nicht so oft.

Alle drei Schwierigkeitsstufen könnt ihr erschweren, indem ihr ohne die kleinen Kinderkärtchen spielt:

Bei dieser Variante müsst ihr euch zusätzlich merken, in welchem Haus welches Kind wohnt. Eine kleine Hilfestellung ist jedoch möglich: Habt ihr ein Kind zu seinem Haus gebracht, könnt ihr es auf die kleine Fläche im Garten stellen. So seht ihr, ob ein Kind bereits in seinem richtigen Haus ist.



Beispiel:

Susi Samtig hat gerade erfahren, dass das grüne Kind im Haus, das schwimmt, wohnt.

Sie stellt das grüne Kind auf die kleine Fläche vor der Türe.

Dürfen mehrere Spielfiguren in einem Haus stehen? Ja.

Ich habe eine Ansage aus dem Radio nicht richtig verstanden. Was kann ich tun?

Am Radio befindet sich ein roter Wiederholungsknopf. Er wiederholt alles, was seit dem letzten Drücken einer Aktionstaste gesagt wurde. Außerdem kann man mit diesem Knopf die Einleitung nach dem Anschalten abbrechen.

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

Solange du noch keine Aktionstaste gedrückt hast, ist das kein Problem. Drücke einfach noch einmal auf die richtige Kindertaste und danach auf die Aktionstaste. Nur die zuletzt gedrückte Kindertaste gilt.

Die Fee erlaubt mir, einen weiteren Zug zu machen. Was kann ich tun?

Du würfelst erneut und führst deinen Zug, wie auf den Seiten 4 und 5 beschrieben, aus.

Fragen

Ich bin in ein Haus gezogen, in dem kein Kind steht. Was kann ich machen?

Endet dein Zug in einem Haus, in dem kein Kind steht, darfst du die Taste des weißen Kindes drücken. Es wird dir erlauben, eine Kreuzung zu drehen. Das kann auch sehr nützlich sein, wenn einem Mitspieler durch die Kreuzungen der Weg versperrt ist. Drücke dazu  und .

Die Zauberkraft eines Kindes versetzt meine Figur zu einem anderen Kind und erlaubt mir, dort eine Aktion zu machen. Darf ich dort noch einmal würfeln?

Nein, du darfst mit einem dort befindlichen Kind lediglich eine Aktion ausführen.

Die Fee erlaubt mir eine Kreuzung zu drehen. Gelten die Regeln zum Drehen der Kreuzungen auch in diesem Fall?

Ja, auch in diesem Fall drehst du das Kärtchen um genau 90 Grad in Pfeilrichtung.

Wir haben den Tipp bekommen, zum beigen oder lilafarbenen Kind zu gehen, obwohl sich diese noch im Wald befinden.

In den Wald kannst du leider nicht gehen. Um die beiden zu erreichen, musst du ihre jeweils besten Freunde auf dem Plan finden. Sobald dir das gelungen ist, werden sie die beiden Kinder aus dem Wald herbeirufen. Das Kind kommt dann zu deiner Figur.

Ein Zauber des Kobolds versetzt das lilafarbene Kind wieder zurück in den Wald. Muss ich es auf den Spielplan zurückholen?

In zwei Fällen lohnt sich die Mühe, zum besten Freund des lilafarbenen Kindes zu gehen, um es wieder aus dem Wald rufen zu lassen:

1. Sofern euch das lilafarbene Kind noch keinen Hinweis auf euer Herrchen gegeben hat.
2. Um das lilafarbene Kind zu fragen, ob es euer Herrchen ist.

Wie läuft die Zeit im Spiel ab?

Was passiert, wenn wir beim Spielen pausieren?

Mit jedem Spielzug – also immer, wenn ihr Kindertaste und Aktionstaste drückt – vergeht etwas Zeit. Solange ihr keinen Spielzug ausführt, geht die Zeit nicht weiter. Ihr könnt also ein Spiel unterbrechen und später weiterspielen, wenn ihr das Radio angeschaltet lasst. Wenn euch die Fee einen weiteren Zug schenkt („Mache einen weiteren Zug!“), läuft die Zeit für diesen Zug **nicht** weiter.

Wir haben unser Herrchen bis zum Ende des Spiels leider nicht gefunden. Wie können wir erfahren, wer es war?

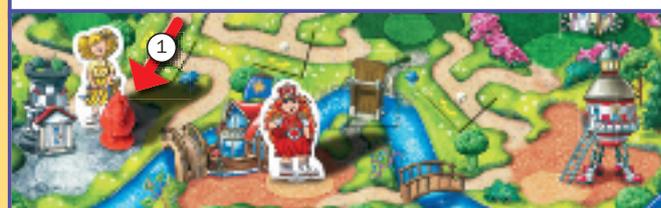
Ihr erfahrt, wer euer Herrchen war, wenn ihr nach Spielende  drückt. Wenn ihr wissen wollt, bei welcher Uhrzeit das Spiel beendet war, drückt .

Wie nehme ich ein Kind mit?

Du nimmst ein Kind mit, indem du deine Spielfigur und das Kind gemeinsam ziehst.



Beispiel: Rocky steht im Haus mit Rädern und hat eine Vier ($(1) - (2) - (3) - (4)$) gewürfelt.



① Er geht zum Haus mit Karos.



② Er nimmt das gelbe Kind mit und geht weiter zum Haus, das schwimmt.



③ Rocky lässt das gelbe Kind hier. Mit dem roten Kind geht er zum Haus mit Beinen und stellt es hier ab.



④ Dann geht er alleine weiter zum Haus mit dem Rosengarten.

Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

Das Einlegen der Batterien muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Auf der Unterseite des Spielgeräts befindet sich das Batteriefach. Achten Sie darauf, dass der Schalter auf der Unterseite auf „Off“ steht. Öffnen Sie dann das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubendreher. Legen Sie drei Batterien vom Typ AA/LR6 1,5 Volt so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Benutzerhinweise

- Wird länger als fünf Minuten keine Taste gedrückt, schaltet sich das elektronische Spielgerät in den Schlafmodus, 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 das elektronische Spielgerät nach dem Spielen auf der Unterseite aus.
- Das Gerät darf nicht auseinandergenommen 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

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungssymbolen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.

- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.



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.

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine engagierten Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels. Ein herzliches Dankeschön an alle Spieletester, insbesondere Ross Inglis, Simon Kane, Kevin Jacklin und die vielen Kinder, die alle begeistert mitgespielt haben.



Mehr spannende Abenteuer gibt es beim Kinderspiel des Jahres 2008

Wer war's? Das 1. Abenteuer. Ihr versucht mit Hilfe der Hinweise der sprechenden Tiere den Dieb des magischen Rings zu finden.

Nur wenn alle zusammenhalten, meistert ihr diese Herausforderung.

Habt ihr Lust auf weitere spannende Abenteuer aus der Serie Brettspiel + Elektronik? Bei **Wo war's?** helft ihr dem Drachen, den Dieb seines Schatzes zu stellen.

Er ruft euch aus der Luft zu, wo sich der Dieb gerade aufhält. Wer genau zuhört und die Geräusche clever kombiniert, schafft es, den Dieb zu finden.

