

Wer war's?

Ravensburger® Spiele Nr. 23 293 2

Ein geheimnisvolles Merkspiel
für 2–5 Spieler von 5–99 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Graham Howells

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

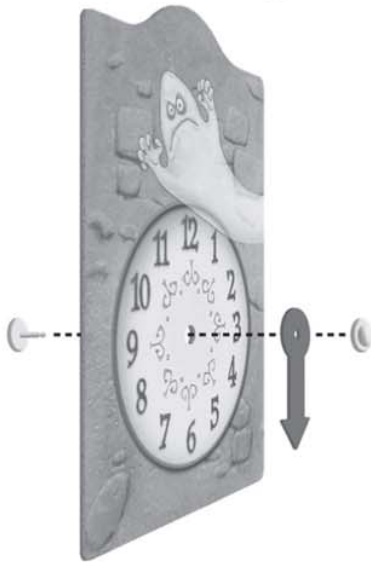
11 Tierfelder, 3 Aktionsfelder, 12 Verdächtige (rot umrahmte Karten), 12 Unschuldige (blau umrahmte Karten), 12 Futterstücke, 1 Geisteruhr mit Zeiger, 1 Spielfigur, 1 Symbolwürfel

Im Königreich des weisen Königs leben alle friedlich und glücklich zusammen – denn der König besitzt einen magischen Ring, der das Volk vor dem bösen Zauberer schützt. Eines Abends stellt der König mit Schrecken fest, dass der Ring gestohlen wurde! Wer ist der Dieb? Befragt die Tiere, die in den einzelnen Räumen leben. Wenn ihr sie mit ihrem Lieblingsfutter füttert, geben sie euch Hinweise, wen sie gesehen haben. Vielleicht erwischt ihr so den Dieb noch vor der Geisterstunde und rettet das Königreich?

Spielziel

ist es, den Dieb des magischen Rings zu finden, bevor die Zeit vorbei ist.

Vorbereitung



Löst alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel. Die Geisteruhr baut ihr wie in der Zeichnung zusammen. Sortiert für das Grundspiel folgende Karten aus:

- zwei gelbe Tierfelder
- zwei Futterstücke
- zwei Verdächtige (Karten mit rotem Rahmen)
- die beiden dazugehörenden Unschuldigen (Karten mit blauem Rahmen).

Erst in der Profi-Variante wird mit dem gesamten Material gespielt.

Die **Geisteruhr** legt ihr in die Mitte des Tisches. Stellt den Zeiger auf die 12. Legt nun **neun gelbe Tierfelder** und die **drei blauen Aktionsfelder** offen im Kreis um die Uhr. Die Aktionsfelder sollten nicht direkt nebeneinander liegen. Stellt die Spielfigur auf das Aktionsfeld mit der Uhr.



Während des Spiels dürft ihr gern die Anleitung zur Hilfe nehmen, damit ihr wisst, nach welchem Futter ihr fragen sollt. Mischt die Futterstücke und legt je eines verdeckt zu einem Tierfeld. Dasselbe macht ihr mit den **Unschuldigen**. Das letzte Futterstück kommt verdeckt zum Geist auf die Uhr. Der Unschuldige, der übrig bleibt, wird nun zum **Dieb**! Legt ihn – ohne ihn anzusehen – beiseite.

Zuletzt reiht ihr offen die **Verdächtigen** auf.

Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt und wirft den **Würfel**. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.



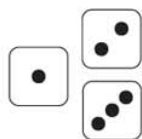
Uhr: Rücke den Zeiger auf der Geisteruhr um fünf Minuten weiter. Du darfst noch einmal würfeln und eine Aktion ausführen.



Geist: Nimm das Futterstück, das auf dem nächsten Tierfeld vor der Spielfigur liegt. Vertausche es – ohne es anzusehen – mit dem Futterstück beim Geist.



Würfel: Entscheide, ob du ein, zwei oder drei Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen möchtest. Führe dort die Aktion aus.



Punkte 1, 2 oder 3: Ziehe mit der Figur die gewürfelte Felderanzahl vorwärts. Je nachdem, auf welchem Feld du landest, machst du folgende Aktion:

Tier mit Futterstück: Sag laut an, welches Futter du hier vermutest. Dabei dürfen dir die anderen Spieler helfen. Wenn du es nicht weißt, dann rate einfach. Danach deckst du das Futterstück für alle auf.

Falsch: Lege das Futterstück wieder verdeckt zurück zum Tier und stelle den Zeiger fünf Minuten vor. **Nicht vergessen:** Das geschieht bei jeder falschen Ansage!

Richtig: Lege das Futterteil in die Schachtel. Das Tier gibt dir einen Hinweis, wer kein Dieb ist. Decke die Karte mit dem Unschuldigen auf und lege sie auf die rot umrandete Karte dieser Person. Sie kann als Verdächtiger ausgeschlossen werden.

Tier ohne Futterstück: Es passiert nichts. Das Tier wurde bereits gefüttert.

Fee: Zeige allen Spielern ein beliebiges Futterstück eines Tierfeldes. Drehe es danach wieder um.

Zauberstern: Springe mit der Figur auf ein beliebiges Tierfeld und errate dort das Lieblingsfutter.

Uhrenfeld: Rücke den Zeiger der Geisteruhr um fünf Minuten weiter.

Nach deiner Aktion kommt immer der reihum nächste Spieler dran.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Die Zeit ist abgelaufen! Wenn der Zeiger wieder die 12 erreicht, ist Geisterstunde, ohne dass ihr den Dieb entlarvt habt. Jetzt habt ihr noch eine letzte Chance: Ihr dürft ein einziges Mal raten, wen ihr als Dieb vermutet. Stimmt es, gewinnen alle.

Habt ihr falsch getippt, dann versucht es noch einmal in der nächsten Runde!

2. Ihr habt es geschafft, alle Tiere zu füttern, bevor die Zeit abgelaufen ist. Nur eine Person bleibt übrig – das ist der Dieb. Gut gemacht, ihr habt das Königreich gerettet! Je weniger Zeit ihr dafür gebraucht habt, desto besser!

Profi-Variante

Ihr spielt mit allen Tierfeldern, Futterstücken, Verdächtigen und Unschuldigen. Nun ist die Herausforderung, den Dieb innerhalb der Zeit zu finden, viel größer!

Zu schwierig? Dann versucht es einmal so: Immer wenn ihr mit der Spielfigur auf dem Uhrenfeld landet, stellt ihr die Geisteruhr um fünf Minuten **zurück**. Jetzt schafft ihr es bestimmt, den Dieb zu finden!

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Kennt ihr schon das Spiel-Abenteuer mit der sprechenden Truhe?

Wer war's?
21 854 7

