

Dier met voederkaart: zeg voor iedereen goed verstaanbaar, welke soort voedsel je denkt dat hier ligt. Daarbij mogen de andere spelers je helpen. Als je het niet weet, raad je gewoon. Vervolgens draai je de voedselkaart voor iedereen zichtbaar om.

Fout: leg de voedselkaart weer gesloten terug bij het dier en zet de wijzer van de klok vijf minuten vooruit. **Niet vergeten:** dit moet steeds weer als het antwoord fout is!

Goed: leg de voedselkaart in de speldoos. Het dier geeft je nu een aanwijzing wie niet de dief is: draai de kaart met de onschuldige om en leg hem op de kaart met de rode rand van dezelfde persoon. Deze heeft het in ieder geval niet gedaan.

Dier zonder voedselkaart: er gebeurt niets. Dit dier heeft zijn lievelingskostje al gehad.

Fee: laat aan alle spelers de voederkaart van een willekeurig dierveld zien. Draai het daarna weer om.

Toverster: spring met de speelfiguur op een willekeurig dierveld en raad daar het lievelingskostje.

Actieveld met de klok: zet de wijzer van de klok vijf minuten vooruit.

Na afloop van je actie is altijd je linker buurman aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1. De tijd is om! Als de wijzer van de klok weer op 12 is aangekomen voordat de dief ontmaskerd is, is het te laat. Nu hebben jullie nog een allerlaatste kans: jullie mogen nog één keer raden wie jullie denken dat de dief is. Als jullie goed hebben geraden, zijn jullie allemaal winnaar. Maar als jullie het verkeerd raden, moeten jullie het in het volgende spel proberen beter te doen!

2. Het is jullie gelukt om alle dieren te voeren, voordat de tijd om is. Er blijft nu één persoon over en die is de dief. Goed gedaan, jullie hebben het koninkrijk gered! Hoe minder tijd jullie daarvoor nodig hadden, des te beter!

Variant voor gevorderde speurders

Jullie spelen nu met alle diervelden, voedselkaarten, verdachten en onschuldigen. Nu is het op tijd vinden van de dief een stuk lastiger!

Te lastig? Probeer het dan eens zo: telkens wanneer je met de speelfiguur op het actieveld met de klok komt, zet je de wijzer van de klok vijf minuten **achteruit**. Op die manier lukt het jullie vast wel om de dief op tijd te vinden!

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Kennen jullie het spelavontuur met de sprekende schatkist al?

Wie was het?
22 087 8



www.ravensburger.com

Ravensburger NV / SA, BITM, Atomiumsquare,
P.O. box 357, B-1020 Brussel / Bruxelles

Ravensburger BV, Postbus 289,
NL-3800 AG Amersfoort



Ravensburger

229893

Wie was het?

Ravensburger® spel nr. 23 347 2

Een griezelig spannend geheugenspel voor 2-5 spelers van 5-99 jaar.

Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Graham Howells
Redactie: Monika Gohl



Inhoud:

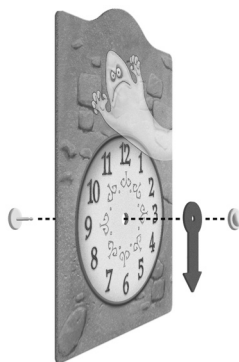
11 diervelden, 3 actievelen, 12 verdachten (kaarten met een rode rand), 12 onschuldigen (kaarten met een blauwe rand), 12 voederkaarten, 1 spookklok met wijzer, 1 speelfiguur, 1 dobbelsteen met symbolen.

In het koninkrijk van de wijze koning leeft iedereen vreedzaam en gelukkig met elkaar want de koning is in het bezit van een magische ring die de bevolking tegen de gemene tovenaars beschermt. Maar op een kwade dag merkt de koning tot zijn schrik dat de ring gestolen is! Wie heeft dat gedaan? Vraag het de dieren die in de verschillende ruimten leven. Als jij hen hun lievelingskostje geeft, vertellen zij jou wat ze weten. En wie weet ontmaskeren jullie op die manier op tijd de dief en is het koninkrijk gered!

Doel van het spel

is de dief van de magische ring te vinden voordat de tijd om is.

Vorbereiding



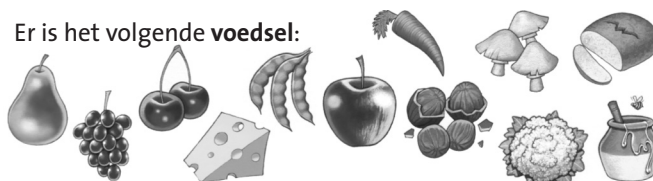
Maak alle onderdelen voorzichtig los uit het karton. De spookklok zet je in elkaar zoals te zien is in de tekening hiernaast. Voor het basisspel sorteert je de volgende kaarten en legt die terug in de speldoos:

- Twee gele diervelden
- Twee voedselkaarten
- Twee verdachten (kaarten met een rode rand)
- De beide daarbij horende onschuldigen (kaarten met een blauwe rand)

Pas bij de variant voor gevorderde speurders spelen jullie met alle kaarten.

De **spookklok** wordt in het midden van de tafel gelegd. Zet de wijzer op 12. Leg nu de **negen gele diervelden** en de **drie blauwe actievelen** met de beeldzijde naar boven (open) in een kring om de klok. De actievelen mogen niet naast elkaar liggen. Zet de speelfiguur op het actieveld met de klok.

Er is het volgende **voedsel**:



Tijdens het spel mag je gerust de spelregels bij de hand houden, zodat jullie weten naar welk voedsel je vragen moet. Schud de voederkaarten met de beeldzijde naar beneden (gesloten) en leg - nog steeds gesloten - bij elk dierveld er telkens één. Hetzelfde doe je ook met de kaarten van de **onschuldigen**. De laatste voederkaart leg je gesloten bij het spook op de klok. De onschuldige die overblijft hoort bij de **dief**! Leg deze kaart daarom - zonder dat jullie kunnen zien om welke verdachte het gaat - terzijde.

Tenslotte leggen jullie alle **verdachten** - met de beeldzijde naar boven (open) - op een rij.

Nu kan het spel beginnen!

De jongste speler begint en gooit de **dobbelsteen**. Daarna is zijn linker buurman aan de beurt en zo verder.



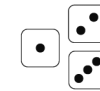
Klok: zet de wijzer van de klok 5 minuten vooruit. Je mag nog een keer gooien en de actie die daarbij hoort uitvoeren.



Spook: neem de voedselkaart van het dierveld dat het dichtst bij de speelfiguur ligt. Verruil hem - zonder te bekijken - met de voedselkaart die bij het spook ligt.



Dobbelsteen: beslis of je één, twee of drie velden vooruit wilt zetten (linksom). Voer daar ook de actie uit.



Ogen 1, 2 of 3: zet de speelfiguur het gegooid aantal ogen vooruit. Afhankelijk van het veld waarop je eindigt, voer je de volgende actie uit: