



WER WARS?

6+

2-4

30-45

Rettet das Königreich!

Ein weiser König lebt mit seinen Bediensteten in einem großen Schloss. Er regiert ein friedliches und glückliches Königreich, denn der König besitzt einen Ring mit einem magischen Stein. Trägt der König diesen Ring, sind das Schloss und das Volk vor dem bösen Zauberer geschützt.

Eines Morgens erreicht den König die Nachricht, dass der böse Zauberer an den Grenzen des Königreiches gesehen wurde. Da er sich dem Schloss nähert, sucht der König nach seinem Ring. Mit Schrecken stellt er fest, dass dieser über Nacht verschwunden ist. Jemand hat den Ring gestohlen! Angst macht sich im Schloss breit, denn der Zauberer kommt näher und näher.

Voraussichtlich abends um 6 Uhr wird er das Schloss erreichen. Gegen Mittag, um 12 Uhr, beschließen die Erwachsenen, aus dem Schloss auszureiten, um die umliegenden Lande nach dem Langfinger zu durchsuchen und das Königreich vor dem bösen Zauberer zu retten. Allein die Kinder bleiben im Schloss zurück.

Jedoch – die Katze lag die ganze Nacht über am Schlosstor und weiß deshalb genau, dass in der Nacht niemand das Schloss verlassen hat. Den ganzen Morgen wollte sie es den Erwachsenen mitteilen, doch die wollten einfach nicht zuhören. Nun kommt sie ganz aufgeregt zu den Kindern und erzählt es ihnen, denn die Kinder können mit den Tieren sprechen:

„Der Ring muss noch im Schloss sein. Findet die Person, die vom Zauberer verhext wurde und den Ring gestohlen hat. Sprecht mit den Tieren und gebt ihnen das Futter, das sie verlangen. Die Tiere geben euch Hinweise. Versucht herauszufinden, wer der Langfinger war und öffnet dann seine Truhe. Dort muss der Ring sein. Beeilt euch – schafft ihr es nicht vor 6 Uhr, dann ist das Königreich verloren.“

**Arbeitet zusammen,
denn ihr gewinnt das Spiel nur gemeinsam!
Könnt ihr das Königreich retten?**

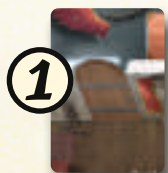


INHALT



1 Spielplan

4 Türen (diese werden auf den Spielplan gelegt)



Tür zum Verlies



Tür zum Turm



2 Türen zum großen Saal



Rundgang des Geistes

1 magische Truhe mit elektronischer Einheit

4 Spielfiguren (rot, gelb, blau, türkis)

1 Geist

1 Katze auf Teppich

9 Futterstücke

4 Schlüssel

10 Bilder der Verdächtigen

1 Würfel

1 Ring





Vorbereitung vor dem ersten Spiel

Löst die Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel.

Auf der Unterseite der Truhe ist ein Batteriefach angebracht. Dort müssen 3 Batterien vom Typ 1,5V AA/LR6 eingelegt werden. Dies sollte von einem Erwachsenen durchgeführt werden.

Um das Batteriefach zu öffnen, benötigt ihr einen Kreuzschlitzschraubendreher.

Beachtet bitte auch die Hinweise auf Seite 8.

SPIELAUFBAU

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Alle wählen eine Spielfigur und stellen sie ins Kinderzimmer. Den Geist stellt ihr in den Schlosshof. Die vier Türen platziert ihr auf die vier entsprechenden Durchgänge auf dem Spielplan. Neben den Plan stellt ihr die Katze auf ihren Teppich. Ebenso legt ihr die neun Futterstücke, die vier Schlüssel und die zehn Bilder der Verdächtigen offen aus. Legt den Würfel bereit und schaltet dann die Truhe an.

Legt den Ring unter die Truhe. Wenn ihr am Ende des Spiels die richtige Truhe geöffnet habt, dürft ihr den Ring unter der Truhe hervorholen. Damit ist das Königreich gerettet.



WIE SPIELT IHR?

Wer von euch am jüngsten ist beginnt und führt seinen Zug aus.
Danach geht es reihum weiter. Wer an der Reihe ist, macht Folgendes:

1. Würfeln

Zeigt der Würfel eine **Zahl**, darfst du deine Figur maximal um so viele Räume weiterziehen. Jeder Raum zählt einen Schritt. Du darfst allerdings auch weniger Schritte machen oder sogar stehen bleiben.

Du darfst deine Figur **in jede Richtung** ziehen, jedoch nur durch die geöffneten Türen. Der Raum, in dem der Geist steht, darf nicht betreten und nicht durchquert werden. Hast du deine Figur gezogen, mache weiter mit

→ 2. Raumtaste drücken.

Zeigt der Würfel den **Geist**, so bewegst du den Geist **einen** Raum weiter.

Der Geist bewegt sich immer im Uhrzeigersinn auf seinem Rundgang, der mit Pfeilen auf dem Spielplan markiert ist (Er geht also vom Schlosshof in die Schmiede, von der Schmiede in die Waffenkammer, dann in den Großen Saal usw.). Trifft der Geist dabei auf eine Spielfigur, muss diese Figur sofort zurück ins Kinderzimmer.

Hast du den Geist gewürfelt, darfst du gleich noch einmal würfeln. Würfelst du noch einmal den Geist, ziehst du ihn wieder einen Raum weiter. Das machst du so lange, bis du eine **Zahl** würfelst. Dann bewegst du deine Figur wie oben beschrieben und machst danach weiter mit

→ 2. Raumtaste drücken.



Beispiel:

Toni (türkis) hat den Geist gewürfelt.
Sie stellt den Geist vom Schlosshof einen Raum weiter in die Schmiede.
In der Schmiede steht die gelbe Spielfigur.
Diese wird vom Geist vertrieben und muss zurück ins Kinderzimmer.
Danach würfelt Toni noch einmal.



2. Raumentaste drücken



Nachdem du deine Figur bewegt hast, drückst du auf der Truhe die Taste des Raumes, in dem du dich befindest. Jeder Raum auf dem Spielplan wird auf der Truhe durch das Tier angezeigt, das sich in dem Raum befindet. Es ertönt ein kurzer Piepton, danach machst du weiter mit

→ 3. Aktionstaste drücken.



Beispiel:

Toni zieht ihre Figur in die Kapelle.
Dort befindet sich die Schlange.
Sie drückt deshalb die Taste
mit der Schlange.



3. Aktionstaste drücken

Du kannst immer **eine** von fünf möglichen Aktionen ausführen. Drücke dazu die entsprechende Taste. Danach spricht immer eines der Tiere oder eine Person zu euch. Überlege dir genau, welche Aktion du machen möchtest. Sprecht euch ab, welche Aktion in der jeweiligen Situation sinnvoll ist:



Suchen: Durchsuche den Raum.

Findest du ein Futterstück, dann nimm das entsprechende Plättchen und lege es auf einen freien Platz im Korb der Katze (Beispiel 1). **Die Katze kann nur zwei Futterstücke tragen.** Ist kein Platz mehr im Korb der Katze frei, dann lege das Plättchen in die Speisekammer der Küche. Dort können beliebig viele Futterstücke liegen (Beispiel 2).



Findest du einen Schlüssel, dann lege ihn auf das Schlüsselfeld auf dem Katzent Teppich. Dort können beliebig viele Schlüssel liegen.

„Du findest den Apfel.“

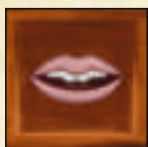
„Du findest die Birne.“



Legt die gefundenen Futterstücke in den Katzenkorb

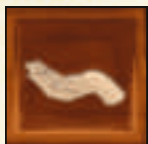


Wenn der Katzenkorb voll ist, legt die gefundenen Futterstücke in die Küche.



Reden: Rede mit dem Tier.

Die Tiere geben euch Hinweise oder verlangen Futter von euch. Merkt euch gut, was sie verlangen und welche Tipps sie euch geben. Wenn sie euch Hinweise zu den Personen geben, dreht die Plättchen derjenigen Verdächtigen um, die ihr ausschließen könnt. So kommt ihr dem Dieb immer näher!



Geben: Gib dem Tier das gewünschte Futterstück.

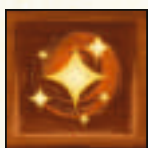
Hinweis: „**Geben**“ kannst du nur in demselben Zug drücken, in dem du bei diesem Tier „**Reden**“ gedrückt hast. Drücke davor **nicht** noch einmal die Raumentaste.

Du kannst dem Tier das Futterstück nur geben, wenn es dich darum bittet („Gib mir ...“) **und wenn das Futter sich auf dem Korb der Katze befindet**. Nimm das Plättchen aus dem Korb der Katze und lege es verdeckt neben den Spielplan. Es ist aus dem Spiel. Drücke dann die Taste „**Geben**“.



Wichtig: Die Plättchen im Katzenkorb können jederzeit von euch allen benutzt werden. Ein Plättchen in der **Speisekammer** kann nur von der Person, die sich in der **Küche** befindet, genutzt werden.

Immer wenn eine Person in der Küche steht, kann sie vor oder nach ihrem Zug Plättchen aus der Speisekammer in den Katzenkorb legen, sofern dort noch Platz frei ist. Oder sie tauscht Plättchen aus der Speisekammer mit denen im Katzenkorb aus.



Zaubern: Benutze den verzauberten Gegenstand.

In manchen Räumen gibt es verzauberte Gegenstände. Du erkennst es daran, dass in dem Raum ein Gegenstand von Sternen umgeben ist. Benutze ihn, indem du die Taste „**Zaubern**“ drückst. Das kann oft sehr hilfreich sein, manchmal aber auch gefährlich. Probier es einfach aus!



Truhe öffnen: Versuche mit einem Schlüssel eine der Truhen zu öffnen.

Jede der zehn verdächtigen Personen besitzt eine Truhe mit ihren Wertsachen und persönlichen Gegenständen. Wenn ihr zu wissen glaubt, wer den Ring gestohlen hat, dann versucht, die Truhe des Langfingers zu öffnen. Ihr müsst euch dazu im richtigen Raum befinden und die Katze muss einen Schlüssel auf ihrem Teppich haben.

Denkt daran: Drückt in eurem Zug immer zuerst eine Raumentaste und danach eine Aktionstaste.

Aus der Truhe sprechen die Katze und die anderen Tiere, der Zauberer, der Geist und sogar eine Fee zu euch. Wenn sie euch Anweisungen geben, führt diese aus.

Nun könnt ihr mit dem Spiel beginnen. Möglicherweise habt ihr jetzt noch ein paar Fragen („Wie öffne ich die Türen?“, „Wozu benötige ich die Schlüssel?“), aber diese werden im Verlauf des Spiels von den Tieren und Personen beantwortet, die aus der Truhe zu euch sprechen. Sollten dann immer noch Fragen auftauchen, lest unter „Weitere Regeln“ nach.

**Und jetzt viel Erfolg bei der Suche nach dem Ring.
Das Schicksal des Königreiches hängt von euch ab!**



WEITERE REGELN



Auswählen des Schwierigkeitsgrades

Das Spiel kann in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden:

- einfaches Spiel
- mittleres Spiel
- schwieriges Spiel

Nach dem Einschalten des Spiels 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 einmal auf „**Kinderzimmer**“ (=„Schaukelpferd“) und danach auf „**Zaubern**“ (=„Stern“). Für das schwierige Spiel drückt ihr noch einmal auf „**Zaubern**“.

Wiederholt ihr die Eingabe noch einmal, kommt ihr wieder zum mittleren Spiel usw.

Im einfachen Spiel bleiben die Türen zum Verlies und Turm verschlossen, diese Räume benötigt ihr nicht. Im schwierigen Spiel sind Geist und Zauberer gefährlicher und die Fee hilft euch nicht so oft.

Dürfen mehrere Spielfiguren in einem Raum stehen?

Ja.

Was passiert, wenn der Geist im Kinderzimmer auf einen Spieler trifft?

Nichts. Die Spielfigur bleibt im Kinderzimmer. Steht deine Spielfigur zu Beginn des Zuges zusammen mit dem Geist im Kinderzimmer, so darfst du die Figur von dort wegziehen. Allerdings darf das Kinderzimmer – wie die anderen Räume auch – nicht durchquert und betreten werden, solange der Geist darin steht.

Was passiert nach der Ansage des Geistes „Ich gehe 1/2/3/4 Räume weiter“?

Ihr müsst den Geist auf seinem Rundgang entsprechend viele Räume weit ziehen. Alle Figuren, auf die er unterwegs trifft, werden ins Kinderzimmer zurückgestellt. Dasselbe gilt, wenn er sagt: „Ich gehe bis in deinen Raum.“

Wie läuft die Zeit im Spiel ab?

Was passiert, wenn wir beim Spielen eine Pause machen?

Mit jedem Spielzug – also immer wenn ihr die Raumtaste und Aktionstaste drückt – rückt die Zeit ein paar Minuten weiter voran. Solange ihr keinen Spielzug ausführt, geht die Zeit nicht weiter. Ihr könnt also ein Spiel unterbrechen und später weiterspielen, wenn ihr die Truhe angeschaltet lasst.

Wenn euch die Fee einen weiteren Zug schenkt („Mache einen weiteren Zug!“), läuft die Zeit für diesen Zug **nicht** weiter.

Ich habe eine Ansage aus der Truhe nicht richtig verstanden. Was kann ich tun?

Rechts von den Raum- und Aktionstasten befindet sich der Wiederholungsknopf. Er wiederholt alles, was seit dem letzten Drücken einer Aktionstaste gesagt wurde. Außerdem kann man mit diesem Knopf die Einleitung nach dem Anschalten der Truhe abbrechen.

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

Solange du noch keine Aktionstaste gedrückt hast, ist das kein Problem. Drücke einfach noch einmal auf die richtige Raumtaste und danach auf die Aktionstaste. Die Raumtasten können beliebig oft hintereinander gedrückt werden. Nur die zuletzt gedrückte gilt.

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

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

Ihr erfahrt, wer den Ring gestohlen hat, wenn ihr nach Spielende die Taste „**Truhe öffnen**“ drückt. Wenn ihr wissen möchtet, bei welcher Uhrzeit das Spiel geendet hat, drückt die Taste „**Zaubern**“.

Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

Das Einfügen der Batterien muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Auf der Unterseite der Truhe 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 1,5V AA/LR6 so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Benutzerhinweise

Wird länger als 5 Minuten keine Taste gedrückt, schaltet sich die elektronische Einheit in der Truhe in den Standby-Modus, 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 die Truhe nach dem Spielen aus.
- Das Gerät darf nicht auseinander genommen werden.
- Das Gerät nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Gerät dringen.

Sicherheitshinweise

- Zum Batteriewechsel das Batteriefach mit einem geeigneten Schraubendreher öffnen. Die entladenen Batterien durch neue Batterien desselben Typs, entsprechend der gekennzeichneten Polung, austauschen. Das Batteriefach wieder vollständig verschrauben.
- Anleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ 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.
- Zur Reinigung bitte das Gerät ausschalten und die Batterien entfernen. Die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden. Nach dem vollständigen Trocknen können die Batterien wieder eingelegt und das Gerät verwendet werden.



Steht für die getrennte Erfassung von Elektro- und Elektronikgeräten und besagt, dass diese am Ende ihrer Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sofern Batterien, Akkumulatoren oder Lampen enthalten sind, müssen diese vor der

Entsorgung aus dem Elektroaltgerät entnommen werden. Sie können die elektrischen Bestandteile kostenfrei im Handelsgeschäft oder in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte/Sammelstelle in Ihrer Nähe zurückgeben. Adressen geeigneter Sammelstellen können Sie von Ihrer Stadt- oder Kommunalverwaltung erhalten. Elektroaltgeräte, die größer als 25 cm sind, können nur beim Kauf eines neuen Elektrogeräts mit den wesentlichen selben Funktionen abgegeben werden. Elektroaltgeräte, die kleiner als 25 cm sind, können jederzeit über unsere Webseite (siehe „Rücksendungen“) zurückgegeben werden, wobei die Menge auf drei Stück pro Geräteart und Kunde begrenzt ist. Durch die getrennte Sammlung von Elektroaltgeräten soll die ordnungsgemäße Verwertung ermöglicht werden sowie negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden werden.

Weitere Informationen finden Sie auch in der EU-Richtlinie 2012/19/EU.

Die Verwendung des Titels „Wer war's?“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Murrel Spielewerkstatt und Verlag Kanonengasse 16, CH-8004 Zürich, www.murrel.ch.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Stella Fiorello

Redaktion: Clemens Türck und Nina Ruf

Elektronische Produktentwicklung: Clemens Türck

Art Direction: Jake Breish

Technische Produktentwicklung: Tobias Kesselring

© 2007/2025

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service