

KTO TO BYŁ?

Ocalcie królestwo!

Dawno, dawno temu, w samym sercu zaczarowanej krainy, wznosił się wspaniały zamek. Mieszkał w nim mądry i dobry król, otoczony wierną świtą. Pod jego opieką królestwo rozkwitało w radości i pokoju, a jego tajemnicą był niezwykły pierścień – z magicznym kamieniem, który chronił wszystkich przed złem.

Ale pewnego poranka, gdy słońce leniwie wschodziło nad wieżyczkami zamku, do króla dotarła straszliwa wieść: zły czarodziej zbliża się do granic królestwa! Król czym prędzej sięgnął po swój czarodziejski pierścień... lecz skrzynia była pusta! Pierścień zniknął bez śladu w ciemnościach nocy. Ktoś go ukraść!

W zamku zapanował niepokój. Czarodziej zbliżał się z każdą godziną w stronę zamku i prawdopodobnie dotrze do bramy dokładnie o szóstej wieczorem.

W samo południe dorośli ruszyli by przeszukać całą okolicę. W zamku zostały tylko dzieci...

Jednak kotka całą noc leżała przy bramie zamku i doskonale wiedziała, że nikt nie opuścił zamku w nocy. Przez cały ranek chciała powiedzieć o tym dorosłym, ale oni po prostu nie chcieli jej słuchać. Teraz podeszła podekscytowana do dzieci i opowiedziała im o wszystkim, ponieważ dzieci potrafią rozmawiać ze zwierzętami:

„Pierścień musi być w zamku!” – miauknęła – „Znajdźcie osobę, którą zły czarodziej zaczarował, by dokonała kradzieży. Porozmawiajcie ze zwierzętami – dajcie im ich ulubione przysmaki, a zdradzą wam wskazówki. Spróbujcie odkryć, kto jest złodziejem i otwórzcie jego skrzynię. Tam musi być pierścień!” Czas ucieka – jeśli nie zdążycie przed godziną szóstą, królestwo ulegnie mocy czarodzieja...

Działajcie razem – tylko wspólnymi siłami możecie wygrać tę magiczną przygodę. Czy zdołacie ocalić królestwo?

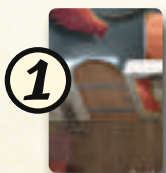


ZAWARTOŚĆ



1 plansza

4 pary drzwi (umieszcza się je na planszy)



1 Drzwi do lochu



2 Drzwi do wieży



3 2 pary drzwi do wielkiej sali



Trasa ducha

1 magiczna interaktywna skrzynia

4 pionki (czerwony, żółty, niebieski, zielony)

1 duch

1 kot na dywanie

9 żetonów przysmaków

4 żetony klucze

10 kart z podejrzanymi

1 kostka

1 żeton pierścien





Przygotowanie przed pierwszą grą

Ostrożnie oddziel wszystkie tekturowe elementy.

W dolnej części skrzyni znajduje się komora baterii. Należy włożyć tam 3 baterie typu 1,5 V AA/LR6. Czynność tę powinien wykonać dorosły. Aby otworzyć komorę baterii, potrzebny jest śrubokręt krzyżowy.

Należy przestrzegać wskazówek na stronie nr 8.

PRZYGOTOWANIE GRY

Położ planszę na środku stołu tak, aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp. Każdy gracz wybiera swój pionek i stawia go w pokoju dzieciennym. Ducha należy umieścić na dziedzińcu zamku. Cztery pary drzwi należy umieścić na czterech odpowiednich przejściach na planszy. Obok planszy umieść kota na jego dywaniku. Rozłóż również dziewięć żetonów przysmaków, cztery żetony klucze i dziesięć kart podejrzanych. Przygotuj kostkę do gry, a następnie włącz skrzynię.

Pod skrzynią połóż żeton pierścieni. Jeśli pod koniec gry otworzycie właściwą skrzynię, możecie wyjąć pierścień spod skrzyni. W ten sposób królestwo zostanie ocalone.



ZASADY GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie kolejka przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
W czasie swojej kolejki gracz wykonuje następujące czynności:

1. RzUCA kostką

Jeśli kostka pokazuje **liczbę**, możesz przesunąć swój pionek maksymalnie o tyle pól, ile znajduje się na kostce. Każda komnata liczy się jako jedno pole. Możesz jednak przesunąć się o mniej pól lub nawet pozostać w miejscu.

Możesz przesuwać swój pionek **w dowolnym kierunku**, ale wyłącznie przez otwarte drzwi. Nie wolno wchodzić do komnaty, w której znajduje się duch, ani przez nią przechodzić.

→ 2. Naciśnij przycisk komnaty

Jeśli kostka pokazuje **Ducha**, przesuń go o jedną komnatę dalej. Duch porusza się zawsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara po swojej trasie, która jest zaznaczona strzałkami na planszy (czyli idzie z dziedzińca zamkowego do kuźni, z kuźni do zbrojowni, następnie do wielkiej sali itd.). Jeśli duch natrafi na pionek któregoś z graczy, osoba ta musi natychmiast wrócić do pokoju dziecięcego. Jeśli wyrzuciłeś ducha, możesz rzucić kostką ponownie. Jeśli ponownie wyrzucisz ducha, przesuń go do kolejnej komnaty. Powtarzaj tę czynność, aż wyrzucisz liczbę. Następnie przesuń swój pionek o tyle pól, ile wskazuje kostka.

→ 2. Naciśnij przycisk komnaty

Przykład:

Tomek, grający zielonym pionkiem wyrzucił ducha.
Przenosi ducha z dziedzińca o jedną komnatę dalej, do kuźni.
W kuźni stoi żółty pionek, którym gra Ania.
Ania musi wrócić swoim pionkiem do pokoju dziecięcego.
Następnie Tomek rzuca kostką ponownie.



2. Naciśnij przycisk komnaty



Po przesunięciu pionka naciśnij na skrzyni przycisk komnaty, w której się znajdujesz. Każda komnata na planszy jest oznaczona na skrzyni zwierzęciem, które w niej przebywa. Zabrzmi krótki sygnał dźwiękowy, po którym kontynuujesz grę.

→ 3. Naciśnij przycisk akcji.



Przykład:

Tomek przesuwą swój pionek do kaplicy. Tam znajduje się wąż. Dlatego Tomek naciska przycisk z wężem.



3. Naciśnij przycisk akcji

Zawsze możesz wykonać **jedną** z pięciu możliwych akcji. W tym celu naciśnij odpowiedni przycisk. Wtedy jedno ze zwierząt lub inna postać przemówi do Was. Zastanów się dokładnie, jaką akcją chcesz wykonać. Wspólnie podejmijcie decyzję, która akcja będzie najlepsza w danej sytuacji:



Szukaj: Przeszukaj komnatę.

Jeśli w komnacie będzie jedzenie, weź odpowiedni żeton i połóż go na wolnym miejscu w koszyku kota (przykład 1). **Kot może mieć tylko dwa przysmaki.** Jeśli w koszyku kota nie ma już miejsca, połóż żeton w spiżarni w kuchni. Tam może leżeć dowolna liczba przysmaków (przykład 2).



Jeśli w komnacie znajdziesz klucz, połóż żeton z kluczem na dywaniku kota. Można tam położyć dowolną liczbę kluczy.

"Znajdujesz gruszkę!"

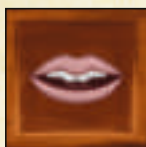


Włóż znalezione przysmaki do koszyka kota.

"Znajdujesz jabłko!"



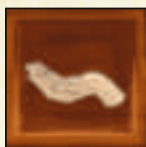
Gdy koszyk dla kota jest pełny, umieść znalezione przysmaki w spiżarni w kuchni.



Rozmowa: Porozmawiaj ze zwierzęciem.

Zwierzęta udzielają wskazówek lub proszą o przysmaki.

Zapamiętajcie dobrze, o co proszą i jakie wskazówki wam dają. Jeśli udzielają wskazówek dotyczących osób, odwróćcie karty tych podejrzanych, których możecie już wykluczyć. W ten sposób zbliżacie się do złodzieja!



Karmienie: Daj zwierzęciu żądany przysmak.

Wskazówka: Przycisk karmienia (**dłoń**) można nacisnąć tylko w tej samej kolejce, w której naciskany był przycisk rozmowy **usta**. Nie naciskaj ponownie przycisku komnaty.

Możesz dać zwierzęciu przysmak tylko wtedy, gdy cię o to poprosi ("Daj mi ...") i **jeśli znajduje się on w koszyku kota**. Wyjmij żeton z koszyka kota i połóż go zakryty obok planszy. Jest on wyłączony z gry. Następnie naciśnij przycisk karmienia (**dłoń**).



Ważne: Żetony w koszyku kota mogą być używane przez wszystkich graczy w dowolnym momencie. Żeton w **Spiżarni** może być użyty tylko przez osobę znajdującą się w **Kuchni**. Zawsze, gdy osoba znajduje się w kuchni, może przed lub po swojej kolejce umieścić żetony ze spiżarni w koszyku kota, o ile jest tam na nie miejsce. Może też zamienić żetony ze spiżarni na żetony z koszyka kota.



Magia: Użyj magicznego przedmiotu.

W niektórych komnatach znajdują się magiczne przedmioty. Można je rozpoznać po tym, że w komnacie znajduje się przedmiot otoczony gwiazdkami. Użyj go, naciskając przycisk **"Magia"**. Często może to być bardzo pomocne, ale czasami też niebezpieczne. Po prostu spróbuj!



Otwieranie skrzyni: Spróbuj otworzyć jedną ze skrzyń za pomocą klucza.

Każdy z dziesięciu podejrzanych posiada skrzynię z kosztownościami i przedmiotami osobistymi. Jeśli uważasz, że wiesz, kto ukradł pierścień, spróbuj otworzyć skrzynię złodzieja. Aby to zrobić, musisz znajdować się w odpowiedniej komnacie, a kot musi mieć klucz na swoim dywanie.

Pamiętaj: W swojej turze zawsze najpierw naciśnij klawisz komnaty, a następnie klawisz akcji.

Ze skrzyni przemawiają do was kot i inne zwierzęta, czarodziej, duch, a nawet wróżka. Wykonujcie ich polecenia.

Teraz możecie rozpocząć grę. Być może macie jeszcze kilka pytań ("Jak otworzyć drzwi?", "Do czego potrzebne są klucze?"), ale odpowiedzi na nie pojawią się w trakcie gry, gdy zwierzęta i postacie będą do Was przemawiać za pomocą magicznej skrzyni. Jeśli nadal będziecie mieli pytania, przeczytajcie "Dodatkowe zasady".

A teraz powodzenia w poszukiwaniu pierścienia.

Los królestwa zależy od Was!



DODATKOWE ZASADY



Wybór poziomu trudności

W grę można grać na trzech poziomach trudności:

- gra łatwa
- gra średnia
- gra trudna

Po włączeniu gry można wybrać poziom trudności.

Jeśli nie wykonasz żadnej czynności, gra rozpocznie się na łatwym poziomie trudności. Jeśli chcesz zagrać w grę łatwą, naciśnij raz **"Pokój dziecienny"** (konik na biegunach), a następnie **"Magia"** (gwiazdka). Aby przejść do gry

trudnej, należy ponownie nacisnąć **"Magia"**.

Powtórzenie tej czynności spowoduje powrót do gry o łatwym poziomie trudności.

W grze łatwej drzwi do lochu i wieży pozostają zamknięte, nie potrzebujesz tych komnat. W grze trudnej duch i czarodziej są bardziej niebezpieczni, a wróżka nie pomaga tak często.

Czy w jednej komnacie może znajdować się kilku graczy?

Tak.

Co się stanie, jeśli duch spotka gracza w pokoju dzieciennym?

Nic. Gracz pozostaje w pokoju dzieciennym. Jeśli na początku ruchu Twój pionek znajduje się razem z duchem w pokoju dzieciennym, możesz go stamtąd przenieść. Jednak pokój dziecienny – podobnie jak inne komnaty – nie może być przekraczany, ani nie wolno do niego wchodzić, dopóki znajduje się w nim duch.

Co się stanie po ogłoszeniu przez ducha "Idę 1/2/3/4 komnaty dalej"?

Musicie przesuwać ducha o odpowiednią liczbę komnat podczas jego wędrówki. Wszystkie pionki, które spotka po drodze, są umieszczane z powrotem w pokoju dzieciennym. To samo dotyczy sytuacji, gdy mówi: "Idę do Twojej komnaty."

Jak upływa czas w grze?

Co się dzieje, gdy robimy przerwę w grze?

Z każdym ruchem – czyli za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk komnaty i przycisk akcji – czas przesuwa się o kilka minut do przodu. Dopóki nie wykonasz żadnego ruchu, czas nie płynie. Możesz więc przerwać grę i kontynuować ją później, pozostawiając skrzynię włączoną. Jeśli wróżka podaruje wam kolejny ruch ("Zrób kolejny ruch!"), czas na ten ruch **nie** upływa.

Nie zrozumiałem komunikatu ze skrzyni.

Co mogę zrobić?

Po prawej stronie przycisków komnat i akcji znajduje się przycisk powtórki. Powtarza on wszystko, co zostało powiedziane od momentu ostatniego naciśnięcia przycisku akcji. Ponadto przyciskiem tym można przerwać wprowadzenie po włączeniu skrzyni.

Przycisnąłem przypadkowo niewłaściwy przycisk komnaty. Co teraz?

Jeśli nie nacisnąłeś jeszcze żadnego przycisku akcji, nie ma problemu. Po prostu naciśnij ponownie właściwy przycisk komnaty, a następnie przycisk akcji. Każdy przycisk w komnacie można naciskać dowolną liczbę razy z rzędu. Obowiązuje tylko ostatnio naciśnięty przycisk.

Uwaga: Po naciśnięciu przycisku akcji **musisz wykonać ruch. Nie można tego cofnąć.**

Niestety, nie udało nam się znaleźć złodzieja do końca gry. Jak możemy dowiedzieć się, kto to był?

Dowiecie się, kto ukradł pierścień, po zakończeniu gry, naciskając przycisk **"Otwórz skrzynię"**. Jeśli chcecie wiedzieć, o której godzinie zakończyła się gra, naciśnijcie przycisk **"Magia"**.



Informacje dotyczące użytkowania urządzenia elektronicznego

Wkładanie baterii musi być wykonane zawsze przez osobę dorosłą. Komora na baterie znajduje się na spodzie skrzyni. Upewnij się, że przełącznik na spodzie jest ustawiony w pozycji "Off". Następnie otwórz komorę na baterie za pomocą śrubokręta krzyżowego. Włóż trzy baterie typu 1,5 V AA/LR6, tak aby bieguny plus i minus były zgodne z oznaczeniami w komorze. Zakręć pokrywę komory.

Wskazówki dla użytkownika

Jeśli przez ponad 5 minut nie zostanie naciśnięty żaden przycisk, moduł elektroniczny w skrzyni przechodzi w tryb czuwania, aby oszczędzać energię. Jednak nawet w tym trybie baterie mogą z czasem się rozładować. Aby kontynuować grę, należy nacisnąć dowolny przycisk.

- Po zakończeniu gry należy wyłączyć skrzynię.
- Urządzenia nie wolno rozkładać na części.
- Nie wystawiać urządzenia na bezpośrednie działanie promieni słonecznych lub innych źródeł ciepła.
- Należy uważać, aby do urządzenia nie dostały się żadne płyny.

Instrukcje bezpieczeństwa

- Aby wymienić baterie, należy otworzyć komorę baterii za pomocą odpowiedniego śrubokręta. Wymień rozładowane baterie na nowe baterie tego samego typu, zgodnie z oznaczoną polaryzacją. Ponownie dokładnie przykręć komorę na baterie.
- Zachowaj instrukcję, ponieważ zawiera ona ważne informacje!
- Baterii nieprzeznaczonych do ponownego ładowania nie wolno w żadnym wypadku ładować!
- Baterie wielokrotnego ładowania mogą być ładowane wyłącznie pod nadzorem osób dorosłych!
- Nie wolno używać razem baterii różnych typów, a także baterii nowych i zużytych!
- Baterie należy wkładać zgodnie ze znakami biegunowości "+" i "-".
- Po rozładowaniu baterii lub w przypadku dłuższego nieużywania zabawki należy wyjąć baterie!
- Nie wolno zwierać zacisków przyłączeniowych!
- Zalecamy stosowanie baterii alkalicznych.
- Należy używać wyłącznie baterii określonego typu lub ich zamienników.
- Zawsze wymieniaj wszystkie baterie jednocześnie, a nie pojedynczo.
- W celu wyczyszczenia należy wyłączyć urządzenie i wyjąć baterie. Powierzchnię należy przetrzeć suchą lub lekko wilgotną ściereczką. Nie używać rozpuszczalników chemicznych. Po całkowitym wyschnięciu można włożyć baterie i ponownie używać urządzenie.



Symbol przekreślonego pojemnika na śmieci (z poprzeczną belką) oznacza segregację odpadów elektrycznych i elektronicznych. Po zakończeniu eksploatacji nie wolno ich wyrzucać wraz z odpadami komunalnymi. Jeśli urządzenie zawiera baterie, akumulatory lub lampy, należy je wyjąć przed utylizacją. Elementy elektryczne można bezpłatnie zwrócić w sklepie lub w najbliższym punkcie zbiórki zużytego sprzętu elektrycznego. Adresy odpowiednich punktów zbiórki można uzyskać w urzędzie miasta lub gminy. Selektywna zbiórka zużytego sprzętu elektrycznego ma na celu umożliwienie jego prawidłowego recyklingu oraz uniknięcie negatywnego wpływu na środowisko i zdrowie ludzkie.

Więcej informacji można znaleźć w dyrektywie UE 2012/19/UE.

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Stella Fiorello
Redakcja: Clemens Türck i Nina Ruf
Opracowanie produktu elektronicznego: Clemens Türck
Kierownictwo artystyczne: Jake Breish
Rozwój techniczny produktu: Tobias Kesselring

© 2007/2025
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service