

Who war's?

HÖRT GENAU ZU UND VERFOLGT DEN DIEB
DES DRACHENSCHATZES!



Eine spannende Spurensuche für 1–5 Spieler von 7–99 Jahren.
Ravensburger® Spiele Nr. 21 975 9
Autor: Roberto Fraga · Illustration: Michael Menzel
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Katja Volk · Fotos: Becker Studios

In einem weit entfernten Land lebt ein glückliches Volk. Die Menschen brauchen sich um nichts zu sorgen, denn ein guter Drache beschützt alle. Von seinem Felsen aus überblickt er mit seinen scharfen Drachenaugen das Land und passt auf.

Doch dann geschieht etwas Schreckliches! Ein dreister Dieb stiehlt den Drachenschatz. Die Kinder erklären sich sofort bereit, die Suche auf dem Boden aufzunehmen, während der Drache den fliehenden Dieb aus der Luft verfolgt. Leider ist der Drache der Menschensprache nicht mächtig.

Er kann den Kindern nur helfen, indem er die Geräusche in der Umgebung des Diebes nachahmt. Diese ruft er den Kindern zu. Kombiniert das Gehörte mit den Motiven auf dem Spielplan und erkennt so den Fluchtweg des Diebes. Bleibt ihm immer auf den Fersen, auch wenn er versucht euch abzuhängen. Doch der Dieb steht nicht still und man weiß nie, wann die Spielrunde vorbei ist ...

Wer die Geräusche richtig kombiniert und dem Dieb auf der Spur bleibt, hat die besten Gewinnchancen. Schafft ihr es, den Dieb zu finden?



Inhalt

25 Drachentaler



1 elektronischer
Drachenfelsen
und 1 Drache
(in zwei Teilen)



Lautsprecher

Display

Sterntaste
(Start/Pause)

Würfel

Magischer Knopf
(Taste zur Spielwahl
und elektronischer Würfel)



1 Dieb

An/Aus-Schalter
(Unterseite)



5 Spielfiguren



5 Spielerchips

1 Spielplan



Ravensburger

Vorbereitung vor dem ersten Spiel



- Löst alle Chips vorsichtig aus der Stanztafel.
- Steck den Drachen zusammen.
- Öffnet die Unterseite des Drachenfelsens und legt in das Batteriefach 3 Batterien vom Typ AA/LR6 1,5 Volt ein. Dies sollte von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Um das Batteriefach zu öffnen, benötigt ihr einen Kreuzschlitzschraubendreher. Beachtet bitte auch die Hinweise auf Seite 8.
- Schaltet den Drachenfelsens an der Unterseite ein und stellt ihn neben den Spielplan, so dass ihr ihn alle gut erreichen könnt.
- Stellt den Drachen auf den Felsen.

Hinweis an die Eltern:

Das Spiel bietet neben der Kennenlernrunde, drei Spielvarianten mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Wir empfehlen als Erstes die Kennenlernrunde, damit sich alle Spieler mit den Geräuschen, den dazugehörigen Motiven und deren Lage auf dem Spielplan vertraut machen können.

Die Bedienung des Drachenfelsens wird **im gelben Kasten** bei jeder Spielvariante erklärt.

Erfolgt drei Minuten keine Eingabe, fällt die Elektronik in den Schlafmodus. Das Display erlischt trotz eingeschaltetem Gerät und kann mit einer beliebigen Taste wieder „geweckt“ werden. Das aktuelle Spiel kann nicht mehr fortgesetzt und ein neues Spiel muss gestartet werden.



Kennenlernrunde

Lernt die Geräusche und die dazugehörigen Motive auf dem Spielplan kennen.

Schaut euch den Spielplan genau an. Ihr findet dort 20 Motive, denen jeweils ein bestimmtes Geräusch zugeordnet ist. Hört euch die einzelnen Geräusche an und versucht, die passenden Motive auf dem Spielplan zu finden. Zu jedem Geräusch zeigt das Display einen Buchstaben an. In nebenstehender Tabelle seht ihr alle Geräusche, Displayanzeigen und Motive auf einen Blick.

Los geht's:

Drachenfelsens „Kennenlernrunde“		
Aktion:	Wie?	Display zeigt:
Einschalten	An-/Aus-Schalter	Spielauswahl
Spielauswahl	1x magischer Knopf	
Start	Sterntaste	erstes Geräusch ertönt
nächstes Geräusch	magischer Knopf	bis
Geräusch wiederholen	Sterntaste	bis
Abbruch	Sterntaste lang drücken	
Spielende	automatisch	Spielauswahl

Display	Geräusch	Motiv
	Fanfare	Ein neues Spiel beginnt
	Meer und Möven	
	Fluss	
	Wald, Vogelgezwitscher	
	Straße mit Kühen	
	Hexe	
	Schafe	
	Hahn und Hühner	
	Krähe	
	Pferd	
	Kinder	

Display	Geräusch	Motiv
	Gespenst	
	Zimmerleute (Sägen und Hämmern)	
	Sänger	
	Kirche	
	Schänke	
	Wölfe	
	Schmied (metallisches Hämmern)	
	Karussell	
	Hund	
	Frösche	
	Trommelwirbel	Das Spiel ist zu Ende! Wer hat den Dieb gefunden?

Habt ihr alle Geräusche gehört und erkannt? Dann kann es losgehen!

Grundsätzliches für alle Spielvarianten:

Während des gesamten Spiels hört ihr vom Drachen Hinweise, auf welchem Feld sich der Dieb gerade befindet. Er ahmt dazu immer die Geräusche der Lebewesen oder Dinge nach, die auf den Feldern zu sehen sind. Eure Aufgabe ist es, dem Drachen genau zuzuhören und aus der Abfolge der Geräusche den Weg des Diebes zu erkennen.

So zieht der Dieb:

- er zieht immer nur **ein Feld** weiter,
- er zieht nur **waagrecht oder senkrecht, nie diagonal**,
- er geht nicht auf das Feld **zurück**, von dem er gerade gekommen ist.

Zwischen den Geräuschen sind **Pausen**, in denen ihr nichts hört. Daran merkt ihr, wann der Dieb ein neues Feld betritt.

Nach einigen Geräuschen erkennt ihr, wo sich der Dieb befinden muss.

Wenn ihr die Spur aus Geräuschen kombiniert, könnt ihr den Aufenthaltsort des Diebes enträtseln.

Ein Spiel läuft über mehrere Runden. Die Elektronik steuert die Länge jeder Runde. Sie kann zwischen 10 und 24 Geräusche lang sein.

Wichtig: Der Dieb kann nicht innerhalb einer Runde, sondern erst am Ende einer Runde gefangen werden. Wer **am Ende** den Dieb erwischt, gewinnt Drachentaler.



Kooperatives Einsteigerspiel

Zusammen versucht ihr, den Dieb zu finden.
Ihr spielt alle mit einer gemeinsamen Spielfigur.



Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Setzt euch am besten im Halbkreis davor.
- Wählt **eine** Spielfigur. Stellt diese Figur auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Ihr alle spielt mit dieser **einen** Figur.
- Den Dieb und die Drachentaler legt ihr neben dem Spielplan bereit.
- Die überzähligen Spielfiguren und die fünf Spielerchips legt ihr in die Schachtel zurück.
- Stellt den eingeschalteten Felsen mit Drachen neben den Spielplan.





Ziel des Spiels

... ist es, die Geräusche des Drachens richtig zu kombinieren und dem Dieb auf der Spur zu bleiben. Ihr spielt gemeinsam gegen den Dieb. Schafft ihr es am Ende der Runde auf das gleiche Feld zu kommen, auf dem der Dieb ist, erhaltet ihr einen Drachentaler. Konntet ihr das Feld nicht erreichen, erhält der Dieb einen Drachentaler. Gespielt wird über mehrere Runden. Wer gewinnt zuerst **drei** Drachentaler, ihr oder der Dieb?

Los geht's:

Der jüngste Spieler beginnt und führt seinen Zug aus. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, macht Folgendes:

1. Würfeln

Der aktive Spieler drückt den magischen Knopf. Der Würfel startet. Hört nun alle auf das Geräusch.



Hinweise:

- Während ein Geräusch für 10 Sekunden ertönt und der Würfel das Ergebnis anzeigt, ist keine Eingabe am magischen Knopf möglich.
- Das Geräusch kann nicht unterbrochen werden.

2. Figur ziehen

Das leuchtende Lämpchen auf dem Würfel zeigt euch, wie viele Felder ihr laufen **müsst**:

- Ihr geht waagrecht oder senkrecht von Feld zu Feld, diagonal Ziehen ist **nicht** erlaubt.
- Würfelpunkte dürfen **nicht** verfallen.
- Innerhalb eines Zuges dürft ihr Felder nicht mehrfach betreten, d. h. vor- und zurückgehen.
- Ihr dürft bei einer im Kreis gehen und das Ausgangsfeld wieder betreten.
- Ihr dürft alle Felder betreten, auch das Meer, den Fluss oder auch über Mauern klettern.

Drachenfelsen „Kooperatives Einsteigerspiel“		
Aktion:	Wie?	Display zeigt:
Einschalten	An-/Aus-Schalter	Spielauswahl
Spielauswahl	2x magischer Knopf	
Start	Sterntaste	
Würfeln und nächstes Geräusch	magischer Knopf	
Abbruch	Sterntaste lang drücken	
Ende Spielrunde	automatisch	Koordinaten 0-9 und A-J im Wechsel
Spielende	automatisch	Spielauswahl



Leuchtet das Drachenfeld? Ihr dürft mit der Spielfi-

gur auf ein beliebiges Feld springen, der Drache nimmt euch mit. Ihr könnt auch auf das Ausgangsfeld zurückfliegen. Beratet euch, wo der Dieb nun sein könnte, damit ihr seine Spur nicht verliert. Der aktive Spieler zieht die Figur.



Besonderheit Hexe: Die Hexe hilft dem Dieb zu entkommen und nimmt ihn manchmal auf ihrem Besen mit. Hört ihr die Hexe:

- 1x** Der Dieb ist auf eines der drei Hexenfelder gezogen.
- 2x** Die Hexe hat den Dieb auf eines der beiden anderen Hexenfelder mitgenommen.
- 3x** Die Hexe hat den Dieb noch einmal auf ein Hexenfeld mitgenommen.

*Hinweis: Die Hexe fliegt **nie** auf das Hexenfeld zurück, von dem aus sie gerade gestartet ist.*

Ende der Spielrunde

Die Runde ist zu Ende, wenn ihr den Trommelwirbel hört. Im Display seht ihr 20 Sekunden, auf welchem Feld sich der Dieb befindet. Es zeigt die Koordinaten des Spielplans abwechselnd an. Seht ihr zum Beispiel „E“ und „4“, befindet sich der Dieb auf dem Feld mit diesen Koordinaten. Legt den Dieb auf dieses Feld. Steht eure Figur auch auf diesem Feld, habt ihr den Dieb gefangen und erhaltet einen Drachentaler. Wenn nicht, bekommt der Dieb einen Drachentaler. *Hinweis: Ein Abbruch der Anzeige ist nicht möglich.*

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, sobald ihr oder der Dieb **drei Drachentaler** gesammelt habt. Wem dies zuerst gelingt, hat das Spiel gewonnen.





Spiel für Gewiefte

Gespielt wird wie im Einstiegerspiel, mit den folgenden Unterschieden:

1. Jeder Spieler spielt mit seiner eigenen Spielfigur, jeder gegen jeden.
2. Die Geräusche laufen automatisch, eines nach dem anderen, ab.
3. Ihr seid unter Zeitdruck, beeilt euch mit dem Würfeln und dem Ziehen eurer Spielfigur!
4. Es gelten andere Wertungsregeln.

Spielaufbau

- Bereitet den Spielplan und den Drachenfelsen wie im Einstiegerspiel vor.
- Jeder Spieler nimmt eine Spielfigur und den farblich passenden Spielerchip. Stellt eure Figur auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Der Spielerchip bleibt vor euch liegen.
- Spielt weniger als fünf Spieler mit, legt ihr die überzähligen Spielfiguren und Spielerchips in die Schachtel zurück.
- Die 25 Drachentaler und den Dieb legt ihr neben dem Spielplan bereit.



Ziel des Spiels

... ist es, die Geräusche des Drachens richtig zu kombinieren und dem Dieb auf der Spur zu bleiben. Wer es am Ende der Runde geschafft hat, dem Dieb am nächsten zu kommen, gewinnt Drachentaler. Gespielt wird über mehrere Runden. Der Spieler, der als Erster **fünf** Drachentaler sammeln konnte, gewinnt.

Los geht's:

Der älteste Spieler beginnt und führt seinen Zug aus. Danach geht es reihum weiter. Wer an der Reihe ist, macht Folgendes:

1. Würfeln

Drücke den magischen Knopf 1x und starte den Würfel. Hört nun alle auf das Geräusch.

Hinweise:

- Ihr hört jedes Geräusch 10 Sekunden.
- Achtet auf die Pausen zwischen den Geräuschen. An ihnen könnt ihr erkennen, wann der Dieb ein neues Feld betritt.
- Die Geräusche laufen jetzt automatisch und unabhängig vom Würfeln ab. Würfelt und zieht zügig, damit ihr schnell wieder am Zug seid!

2. Figur ziehen

Die Zugregeln sind die gleichen wie im Einstiegerspiel. Auch in dieser Variante könnte dir die Hexe in die Quere kommen.

Hinweis: Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen.

Drachenfelsen „Spiel für Gewiefte“		
Aktion:	Wie?	Display zeigt:
Einschalten	An-/Aus-Schalter	Spielauswahl
Spielauswahl	3x magischer Knopf	
Start	Sterntaste	
Würfeln	magischer Knopf	
Pause	Sterntaste	
Fortsetzen	Sterntaste	blinkt, unterbrochenes Geräusch wird wiederholt
Abbruch	Sterntaste lang drücken	
Ende Spielrunde	automatisch	Koordinaten 0-9 und A-J im Wechsel
Spielende	automatisch	Spielauswahl



Ende der Spielrunde

Eine Runde ist zu Ende, wenn der Trommelwirbel ertönt. Das Display zeigt nun 20 Sekunden, auf welchem Feld sich der Dieb befindet. Legt den Dieb auf dieses Feld.

Hinweis: Ein Abbruch der Anzeige ist nicht möglich.



Wertung:

Fall 1:

Ein Spieler hat den Dieb erreicht

Steht deine Figur auf dem gleichen Feld wie der Dieb, hast du den Dieb gefangen und erhältst **zwei** Drachentaler. Der oder die Spieler, die dem Dieb am **zweitnächsten** kommen konnten, erhalten noch **einen** Taler.

Beispiel:

- Rot bekommt zwei Taler
- Gelb und Blau erhalten einen Taler, beide sind gleich weit vom Dieb entfernt (Diagonalen zählen **nicht!**)
- alle anderen Spieler bekommen nichts



Fall 2:

Mehrere Spieler haben den Dieb erreicht

Stehen mehrere Spieler auf dem gleichen Feld, erhalten alle, die darauf stehen, **einen** Drachentaler. Alle Anderen gehen leer aus.

Beispiel:

- Gelb, Rot und Lila bekommen einen Taler
- alle anderen Spieler bekommen nichts



Fall 3:

Kein Spieler hat den Dieb erreicht

Konnte kein Spieler den Dieb fangen, erhalten der oder die Spieler, die dem Dieb **am nächsten** stehen, **einen** Taler.

Beispiel:

- Gelb bekommt einen Taler, weil er direkt neben dem Dieb steht
- alle anderen Spieler bekommen nichts, auch nicht Rot und Lila, denn beide stehen zwei Felder entfernt



Ende des Spiels

Gespielt wird über mehrere Runden.

Der Spieler, der als Erster **fünf** Drachentaler sammeln konnte, gewinnt.





Spiel für Experten

Gespielt wird wie im „Spiel für Gewiefte“, mit den folgenden Unterschieden:

1. Jeder Spieler spielt mit verdeckten Identitäten. Das bedeutet, dass jeder nur seine eigene Spielerfarbe kennt, nicht aber die der Mitspieler. Versucht eure Farbe so lange wie möglich geheim zu halten, denn jeder Spieler darf mit jeder Spielfigur ziehen.
2. Ihr hört die Geräusche nur noch fünf Sekunden, das ist halb so lang, wie in den übrigen Spielvarianten!

Spielaufbau

- Bereitet den Spielplan und den Drachenfelsen wie im „Spiel für Gewiefte“ vor.
- Stellt **alle fünf Figuren** gemeinsam auf ein beliebiges Feld des Spielplans, egal wie viele Mitspieler.
- Ein Spieler nimmt die Spielerchips und verteilt diese verdeckt an die Mitspieler. Legt bei weniger als fünf Spielern die/den überzähligen Chip(s) verdeckt zur Seite. Vergesst nicht, vor jeder neuen Spielrunde die Spielerfarben neu zu verteilen!
- Legt euren Spielerchip verdeckt vor euch ab und haltet eure Spielerfarbe geheim.
- Die 25 Drachentaler und den Dieb legt ihr neben dem Spielplan bereit.



Los geht's:

Der Spieler mit den längsten Haaren beginnt und führt seinen Zug aus. Danach geht es reihum weiter. Wer an der Reihe ist, macht Folgendes:

1. Würfeln

Drücke den magischen Knopf und starte den Würfel. Ihr hört jedes Geräusch nur noch fünf Sekunden. Würfelt und zieht **zügig**, damit ihr schnell wieder zum Zug kommt.

Drachenfelsen „Spiel für Experten“		
Aktion:	Wie?	Display zeigt:
Einschalten	An-/Aus-Schalter	 Spielauswahl
Spielauswahl	4x magischer Knopf	
Die übrige Bedienung ist identisch mit der Bedienung vom „Spiel für Gewiefte“.		

2. Figur ziehen

Die Zugregeln sind die gleichen wie im Einstiegerspiel. Du kannst jedoch eine **beliebige Figur** entsprechend dem Würfelergebnis ziehen. Versuche deine Identität möglichst lange geheim zu halten, damit dich deine Mitspieler nicht sofort erkennen und dich in eine, für dich ungünstige Richtung ziehen. Anschließend ist der reihum nächste Spieler am Zug und betätigt den magischen Knopf.

Besonderheit Hexe: Auch in dieser Variante könnte dir die Hexe in die Quere kommen.

Ende der Spielrunde

Eine Runde ist zu Ende, wenn der Trommelwirbel ertönt. Das Display zeigt nun, auf welchem Feld sich der Dieb befindet. Legt den Dieb auf dieses Feld. Die Spieler drehen ihren Spielerchip um und zeigen ihre Spielerfarbe an. Entsprechend den Wertungsregeln vom „Spiel für Gewiefte“ werden die Drachentaler verteilt.

Ende des Spiels

Gespielt wird über mehrere Runden. Der Spieler, der als Erster **fünf** Drachentaler sammeln konnte, gewinnt.

Weitere Spielvarianten

- Das „Einstiegerspiel“ kann auch mit je einer Spielfigur für jeden Spieler gespielt werden.
- Das „Spiel für Gewiefte“ kann auch mit verdeckten Identitäten gespielt werden.
- Das „Spiel für Experten“ kann auch ohne verdeckte Identitäten gespielt werden.
- Alle Spielvarianten kann man auch alleine spielen. In diesem Fall gelten die Regeln des „Einstiegerspiels“.



Bedienung des Drachenfelsens

Vergesst nicht, den Drachenfelsens nach dem Spiel an der Unterseite wieder auszuschalten.

Spiel	Aktion:	Wie?	Display zeigt:
1, 2, 3, 4	Einschalten	An-/Aus-Schalter	 Spielauswahl
1, 2, 3, 4	Spielauswahl	magischer Knopf	   
1	Start	 Sterntaste	
2, 3, 4	Start	 Sterntaste	
1, 2	Nächstes Geräusch	magischer Knopf	 bis  / 
1	Geräusch wiederholen	 Sterntaste	 bis 
3, 4	Würfeln	magischer Knopf	
3, 4	Pause	 Sterntaste	
3, 4	Fortsetzen	 Sterntaste	 blinkend, unterbrochenes Geräusch wird wiederholt
1, 2, 3, 4	Abbruch	 Sterntaste lang drücken	
2, 3, 4	Ende Spielrunde	automatisch	Koordinaten 0–9 und A–J im Wechsel
1, 2, 3, 4	Spielende	automatisch	 Spielauswahl
1, 2, 3, 4	Schlafmodus deaktivieren	magischer Knopf, Sterntaste	

Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

Das Einfügen 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 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 3 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 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.

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.



© 2009 Ravensburger Spieleverlag
 Ravensburger Spieleverlag GmbH
 Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
 Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
 Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

