

Wie heeft het gedaan?

Ontsluier het geheim van de sprekende dieren en vind de dief!

Het hele kasteel is in rep en roer: de magische ring van de koning is gestolen! Deze ring beschermt het koninkrijk tegen de boze tovenaars. In de nacht hebben de dieren in het kasteel de dief gezien en kunnen aanwijzingen geven over hoe hij eruitziet. Maar alleen kinderen kunnen met de dieren praten. Nu is het aan jullie: zou het lukken om het koninkrijk te redden?

De intelligente elektronica in de schatkist zorgt ervoor dat elk spel anders verloopt en elke keer weer spannend is.

De dieren spreken vanuit de schatkist en geven aanwijzingen. Met de toetsen maak je de keuze of je de ruimtes wil doorzoeken, met de dieren wil spreken of verzameld voedsel wil gebruiken. Alleen door goed samen te werken kunnen jullie de magische ring vinden!



6-99	2-4	30-45 min	Glück Luck Chance Fortuna Geluk	Strategie Strategy Strategie Strategia Strategie	Kommunikation Communication Communicativität Comunicabile	Gedächtnis Memory Mémoire Memoria Gheuegen	Kreativität Creativity Creativität Creativitate Creativiteit	Action Action Action Azione Actie

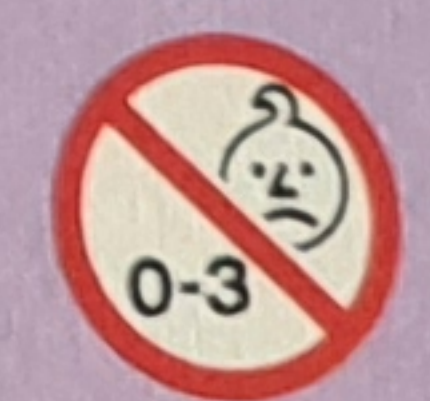
Auteur: Reiner Knizia
 Illustraties: Graham Howells
 Design: Walter Pepperle, DE Ravensburger
 Fotos: Becker Studios
 © 2011/2019 Ravensburger Spieleverlag



- Inhoud:**
 1 elektronische unit
 1 kartonnen behuizing voor de elektronische unit (4 delen)
 1 dobbelsteen
 1 spelbord
 1 kat
 5 kartonnen figuren
 5 opzet voetjes
 14 fiches (voedsel, sleutel en ring)
 4 deuren
 10 afbeeldingen van de verdachten
 Spelregels

3x 4,5V
 1,5V
 AA-LR6 Batterijen niet inbegrepen. Benodigd zijn drie 1,5 Volt batterijen AA/LR6. Afwijkingen in kleur en techniek voorbehouden.

Waarschuwing.
 Kleine onderdelen.
 Verstikkingsgevaar.



CE Made in Czech Republic
 Ravensburger B.V.
 Postbus 289
 NL-3800 AG Amersfoort
 www.ravensburger.com

