



Bei nacht und nebel  
(Geheimzinnig, in de donkere nacht)  
MANFRED Ludwig  
RAVENSBURGER  
02 - 04 spelers, vanaf 8 jaar  
± 30 minuten

## Inhoud

- 1 speelbord met 4 draaischijven ;
- 80 afdekplaatjes + 5 reserve ;
- 4 zaklamp speelfiguren ;
- 12 gele lichtschilden ;
- 1 handleiding.

## Doel van het spel

Met een goede zin voor oriëntatie, een dosis moed en grote snelheid moet de speler zich een weg banen.

Wie als eerste speler, na 3 rondes te hebben afgelegd rond het meer, als eerste terug op zijn uitgangspunt terecht komt, heeft het spel gewonnen.

## Vorbereiding

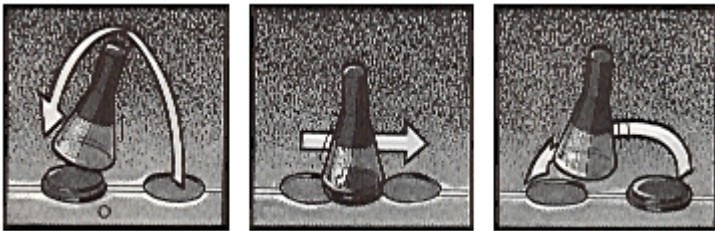
Voor het begin van het spel worden de afdekplaatjes op de gaten in het speelbord gelegd zodat niemand nog kan zien welke kleur er zich onder de afdekplaatjes bevindt.

Iedere speler kiest een speelfiguur en plaatst deze op zijn startplaats (het kleine bolletje in de kleur van de speelfiguur).

Aansluitend ontvangt iedere speler nog 3 gele lichtschijfjes. Nu wordt elke draaischijf nog enkele markeringen verdraaid zodat zeker niemand nog kan weten welke kleur er zich onder welke opening bevindt en dan kan de zoektocht naar de juiste weg in de donkere nacht beginnen.

## Spelregels

Er wordt steeds met de klok mee om het meer gezet. De jongste speler mag het spel beginnen. Hij neemt zijn speelfiguur en plaatst deze op een willekeurig naburig veld, welke met een weg onmiddellijk aan het startveld is verbonden. Daarbij verschuift hij steeds het afdekplaatje naar zijn uitgangspunt terug.



Het vrijgemaakte gaatje kan drie verschillende kleuren tonen :

- **komt er onder het afdekplaatje een stuk van een grijze bosweg** tevoorschijn dan is de weg vrij. De speler moet onmiddellijk op een volgend willekeurig naburig veld stappen door het afdekplaatje naar zijn juist verlaten nieuwe startplaats te schuiven en zo verder.
- **komt er onder het afdekplaatje een wit veld** tevoorschijn dan wordt de speler gehinderd door plots opduikende mist en kan hij zijn weg niet meer vinden. Hij moet blijven staan en mag pas dan verder zijn weg gaan als hij opnieuw aan de beurt komt.
- **komt er onder het afdekplaatje een rood veld** tevoorschijn dan heeft de speler volledig zijn oriëntatie verloren. Hij moet blijven staan en een beurt overslaan.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om zijn weg op de hierboven beschreven manier trachten te vinden.

Andere speelfiguren kan men niet overspringen of niet van het speelbord gooien. Men moet met zijn speelfiguur proberen een andere weg te zoeken om een contact te vermijden.

Na iedere ronde om het meer moet de speler op zijn oorspronkelijke startplaats wederkeren. Als hij op zijn startplaats aankomt, blijft hij staan en geeft een gele lichtschijf af. Pas bij zijn volgende beurt mag hij de nieuwe zoektocht beginnen.

## Einde van het spel

De speler die als eerste driemaal rond het meer heeft gewandeld en al zijn lichtschijven heeft afgegeven, is de winnaar van dit spel.

## Enkele tips

De afdekplaatjes moeten bij het terugschuiven correct op het gaatje worden geplaatst zodat niemand kan zien welke kleur er zich onder bevindt.

Het is zeer belangrijk om ook de wegen van de tegenstanders te bestuderen om zo te kunnen onthouden waar zich de grijze, de rode en de witte wegen bevinden.

De draaischijven mogen gedurende het spel niet meer worden verdraaid.

Wie nog meer nevelkoorts teweeg wil brengen kan eventueel de volgende spelregels invoegen : diegene die op een rood veld terecht komt, moet opnieuw van het oorspronkelijke startveld het spel starten.

