



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

# Wo war's?

Spielanleitung – kurz erklärt

---

**1–5**

SPIELER

**ab 7**

JAHREN

Bei "Wo war's?" jagt ihr einen Dieb, der den Schatz eines Drachen gestohlen hat. Ein elektronischer Drachenfelsen spielt Geräusche ab und verrät damit, über welche Felder des Spielplans der Dieb gerade flieht. Wer die Geräuschfolge richtig deutet und seine Figur klug zieht, steht am Rundenende auf dem richtigen Feld und kassiert Drachentaler.

## Spielziel

---

Ihr hört die Geräusche des Drachen und schließt daraus, wo der Dieb gerade läuft. Am Ende jeder Runde soll eure Figur auf seinem Feld stehen oder ihm zumindest am nächsten sein.

## Vorbereitung

---

Legt den Spielplan in die Tischmitte und setzt euch halbkreisförmig davor. Stellt den eingeschalteten Drachenfelsen mit aufgesetztem Drachen so daneben, dass alle ihn erreichen. Jeder stellt eine Figur auf ein beliebiges Feld, im kooperativen Einstiegerspiel nutzt ihr dagegen gemeinsam nur eine Figur. Dieb und Drachentaler liegen neben dem Plan bereit.

## So spielt ihr

---

- 1 Wer an der Reihe ist, drückt den magischen Knopf und startet damit den elektronischen Würfel.
- 2 Ein Geräusch ertönt. Alle hören zu und überlegen, welches Motiv auf dem Spielplan dazu passt.
- 3 Das leuchtende Lämpchen am Würfel zeigt die Schrittzahl. Zieht waagrecht oder senkrecht, niemals diagonal.
- 4 Leuchtet das Drachenfeld, darf die Figur auf ein beliebiges Feld des Plans springen.
- 5 Der Dieb zieht pro Geräusch genau ein Feld weiter und kehrt nie direkt dorthin zurück, woher er kam.
- 6 Beim Trommelwirbel endet die Runde. Das Display zeigt 20 Sekunden lang die Koordinaten des Diebes, ihr legt ihn dorthin und wertet aus.

## So gewinnt ihr

---

Im kooperativen Einstiegerspiel gewinnt ihr, wenn ihr vor dem Dieb 3 Drachentaler habt. In den Varianten "Spiel für Gewiefte" und "Spiel für Experten" gewinnt, wer zuerst 5 Drachentaler sammelt.

## Spielziel

---

Der Dieb hat den Drachenschatz gestohlen und flieht über den Spielplan. Der Drache sieht ihn von oben, kann aber nicht sprechen und ahmt deshalb nur die Geräusche seiner Umgebung nach. Eure Aufgabe ist es, diese Geräuschspur mit den 20 Motiven auf dem Spielplan abzugleichen und daraus den Fluchtweg zu rekonstruieren. Gefangen wird der Dieb nie mitten in der Runde, sondern immer erst am Rundenende, wenn das Display sein Feld verrät.

## Spielmaterial

---

25 Drachentaler

1 Elektronischer Drachenfels

1 Drache

1 Spielplan

1 Dieb

5 Spielfiguren

5 Spielerchips

## Spielaufbau

---

- Löst vor der ersten Partie alle Chips aus der Stanztafel und steckt den Drachen zusammen.
- Ein Erwachsener öffnet das Batteriefach an der Unterseite des Drachenfelsens mit einem Kreuzschlitzschraubendreher und legt 3 Batterien vom Typ AA/LR6 mit 1,5 Volt ein.
- Schaltet den Felsen an der Unterseite ein und setzt den Drachen darauf.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Setzt euch am besten im Halbkreis davor, damit alle gut sehen.
- Stellt den Drachenfels so neben den Plan, dass jeder die Tasten bequem erreicht.
- Kooperatives Einsteigerspiel: Ihr wählt eine gemeinsame Figur und stellt sie auf ein beliebiges Feld. Die restlichen Figuren und alle 5 Spielerchips kommen zurück in die Schachtel.
- Spiel für Gewiefte: Jeder nimmt eine Figur und den farblich passenden Chip. Die Figur kommt auf ein beliebiges Feld, der Chip bleibt offen vor dir liegen. Überzähliges Material geht zurück in die Schachtel.
- Spiel für Experten: Alle 5 Figuren starten gemeinsam auf einem beliebigen Feld, unabhängig von der Spielerzahl. Ein Spieler verteilt die Chips verdeckt, übrige Chips bleiben verdeckt beiseite.
- Die 25 Drachentaler und der Dieb liegen in allen Varianten griffbereit neben dem Spielplan.

## Spielbeginn

---

Vor der ersten richtigen Partie empfiehlt sich die Kennenlernrunde: Dort ruft ihr über den magischen Knopf ein Geräusch nach dem anderen ab und sucht das passende Motiv auf dem Plan. Im kooperativen Einsteigerspiel beginnt der jüngste Spieler, im "Spiel für Gewiefte" der älteste und im "Spiel für Experten" derjenige mit den längsten Haaren. Danach geht es reihum weiter, im Einsteigerspiel im Uhrzeigersinn.

## Spielablauf

---

### Was die Geräusche bedeuten

---

Auf dem Spielplan findet ihr 20 Motive, vom Meer mit Möwen über den Hühnerstall bis zum Karussell. Jedem Motiv ist ein Geräusch zugeordnet. Der Drache spielt immer das Geräusch des Feldes ab, auf dem der Dieb gerade steht. Zwischen den Geräuschen liegen kurze Pausen, daran erkennt ihr den Wechsel auf ein neues Feld. Je mehr Geräusche ihr hintereinander gehört habt, desto genauer lässt sich der Weg des Diebes eingrenzen.

### Wie sich der Dieb bewegt

---

- Er geht pro Geräusch genau ein Feld weit.
- Er bewegt sich nur waagrecht oder senkrecht, niemals über die Diagonale.
- Er kehrt nicht auf das Feld zurück, von dem er gerade gekommen ist.

### Wie ihr zieht

---

Der aktive Spieler drückt den magischen Knopf und startet damit den elektronischen Würfel. Das leuchtende Lämpchen zeigt die Zahl der Felder, die gezogen werden. Dabei gilt:

- 1 Gezogen wird Feld für Feld waagrecht oder senkrecht, Diagonalen sind verboten.
- 2 Alle Würfelpunkte müssen aufgebraucht werden.
- 3 Innerhalb eines Zuges darf kein Feld zweimal betreten werden, Vor- und Zurücklaufen ist also nicht erlaubt.
- 4 Bei einer 4 dürft ihr im Kreis laufen und so auf dem Startfeld enden.
- 5 Jedes Feld ist begehbar, auch Meer, Fluss und Mauern.

### Das Drachenfeld

---

Leuchtet statt einer Zahl das Drachenfeld, nimmt euch der Drache mit: Die Figur darf auf ein beliebiges Feld des Spielplans springen, auch zurück auf das Ausgangsfeld. Im kooperativen Spiel berätet ihr euch vorher, wo der Dieb stecken könnte, und der aktive Spieler zieht dann die Figur.

### Die Hexe

---

Die Hexe steht dem Dieb bei und nimmt ihn auf ihrem Besen mit. Wie oft ihr sie hört, verrät, was passiert ist:

- 1 Mal: Der Dieb ist auf eines der drei Hexenfelder gelaufen.
- 2 Mal: Die Hexe hat ihn auf eines der beiden anderen Hexenfelder gebracht.
- 3 Mal: Sie hat ihn noch einmal auf ein Hexenfeld versetzt.

Sie fliegt dabei nie zu dem Hexenfeld zurück, von dem sie gerade gestartet ist.

## Rundenlänge und Rundenende

---

Die Elektronik bestimmt, wie lang eine Runde dauert. Sie umfasst zwischen 10 und 24 Geräusche. Das Ende kündigt ein Trommelwirbel an. Danach zeigt das Display 20 Sekunden lang abwechselnd die Koordinaten des Diebes, etwa "E" und "4". Legt den Dieb auf dieses Feld. Die Anzeige lässt sich nicht abbrechen.

## Unterschiede der Varianten

---

Im kooperativen Einstiegerspiel steuert ihr gemeinsam eine Figur und ein Geräusch ertönt erst, wenn jemand den magischen Knopf drückt. Im "Spiel für Gewiefte" hat jeder eine eigene Figur, und die Geräusche laufen automatisch weiter, unabhängig vom Würfeln. Dadurch entsteht Zeitdruck: Wer trödeln, verpasst Geräusche. Jedes Geräusch dauert dort 10 Sekunden. Im "Spiel für Experten" sind die Farben verdeckt und jeder darf jede Figur ziehen, außerdem hört ihr jedes Geräusch nur noch 5 Sekunden.

## Wertung im Spiel für Gewiefte und für Experten

---

- Steht genau eine Figur auf dem Feld des Diebes, bekommt dieser Spieler 2 Drachentaler. Wer oder welche dem Dieb am zweitnächsten stehen, erhalten je 1 Taler. Diagonale Abstände zählen nicht.
- Stehen mehrere Figuren gemeinsam auf dem Feld des Diebes, bekommen alle davon je 1 Taler, alle anderen gehen leer aus.
- Hat niemand den Dieb erreicht, bekommen die Spieler mit dem geringsten Abstand je 1 Taler.

Im Expertenspiel decken alle vor der Wertung ihren Chip auf.

## Der Spielzug

---

- 1 Drücke den magischen Knopf und starte damit den Würfel.
- 2 Ein Geräusch ertönt. Alle hören zu und ordnen es einem Motiv auf dem Plan zu.
- 3 Lies das leuchtende Lämpchen am Würfel ab.
- 4 Ziehe die Figur entsprechend viele Felder waagrecht oder senkrecht, beziehungsweise bei leuchtendem Drachenfeld auf ein beliebiges Feld.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## Sonderregeln

---

- Der Dieb kann nur am Ende einer Runde gefangen werden, niemals mittendrin.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen.
- Ein laufendes Geräusch lässt sich nicht unterbrechen. Im kooperativen Einsteigerspiel ist während der 10 Sekunden keine Eingabe am magischen Knopf möglich.
- Die 20-sekündige Koordinatenanzeige am Rundenende kann nicht abgebrochen werden.
- Im "Spiel für Gewiefte" und "für Experten" lässt sich mit der Sterntaste pausieren. Beim Fortsetzen wird das unterbrochene Geräusch wiederholt.
- Bleibt die Elektronik 3 Minuten ohne Eingabe, geht sie in den Schlafmodus. Das Display erlischt und lässt sich mit einer beliebigen Taste wecken, die laufende Partie ist dann jedoch verloren und muss neu gestartet werden.
- Im Expertenspiel werden die Spielerfarben vor jeder neuen Runde neu verteilt.

## Spielende und Gewinn

---

Im kooperativen Einsteigerspiel endet das Spiel, sobald ihr oder der Dieb 3 Drachentaler besitzt. Wer diese Zahl zuerst erreicht, gewinnt. Im "Spiel für Gewiefte" und im "Spiel für Experten" läuft die Partie über mehrere Runden, bis ein Spieler 5 Drachentaler gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt.

## Varianten

---

- Kennenlernrunde: Ohne Wertung hört ihr alle Geräusche nacheinander an und sucht die passenden Motive auf dem Plan. Mit der Sterntaste lässt sich ein Geräusch wiederholen.
- Kooperatives Einsteigerspiel mit einer gemeinsamen Figur, Ziel sind 3 Drachentaler.
- Das Einsteigerspiel lässt sich auch mit einer eigenen Figur pro Spieler spielen.
- Das "Spiel für Gewiefte" kann zusätzlich mit verdeckten Identitäten gespielt werden.
- Das "Spiel für Experten" funktioniert auch ohne verdeckte Identitäten.
- Solospiel: Alleine spielt ihr nach den Regeln des Einsteigerspiels.

## Tipps

---

- Achte bewusst auf die Pausen zwischen den Geräuschen. Jede Pause bedeutet einen Feldwechsel des Diebes.
- Nutze aus, dass der Dieb nie direkt zurückgeht. Damit kannst du nach zwei gehörten Geräuschen schon eine Richtung ausschließen.
- Zähle mit, wie oft die Hexe zu hören ist. Daraus ergibt sich, auf welchem der drei Hexenfelder der Dieb gelandet sein kann.
- Spar dir das Drachenfeld nicht auf: Es ist die einzige Möglichkeit, in einem Zug quer über den Plan zu springen, wenn du die Spur verloren hast.
- In den Varianten mit automatischem Ablauf lohnt es sich, schnell zu würfeln und zu ziehen, sonst verpasst du Geräusche und damit Hinweise.
- Im Expertenspiel hilft es, nicht immer nur die eigene Figur zu ziehen, damit die Mitspieler deine Farbe nicht erraten.

## Häufige Fragen

---

### **Kann man den Dieb schon mitten in der Runde fangen?**

Nein. Der Dieb lässt sich ausschließlich am Ende einer Runde stellen. Erst dann zeigt das Display sein Feld, und erst dann wird gewertet.

### **Darf ich diagonal ziehen?**

Nein, weder du noch der Dieb bewegt sich über die Diagonale. Gezogen wird immer nur waagrecht oder senkrecht von Feld zu Feld.

### **Muss ich alle Würfelpunkte aufbrauchen?**

Ja, Würfelpunkte dürfen nicht verfallen. Innerhalb eines Zuges darfst du dabei kein Feld doppelt betreten.

### **Wie komme ich auf mein Startfeld zurück?**

Bei einer 4 darfst du im Kreis laufen und endest so wieder auf deinem Ausgangsfeld. Auch mit dem Drachenfeld kannst du dorthin zurückkehren.

### **Was bedeutet es, wenn ich die Hexe zweimal hintereinander höre?**

Dann hat die Hexe den Dieb von einem Hexenfeld auf eines der beiden anderen Hexenfelder mitgenommen. Auf das Feld, von dem sie gestartet ist, fliegt sie nie zurück.

### **Dürfen mehrere Figuren auf demselben Feld stehen?**

Ja. Stehen am Rundenende mehrere Figuren gemeinsam auf dem Feld des Diebes, bekommt jeder von ihnen 1 Drachentaler, alle anderen gehen leer aus.

### **Was passiert, wenn niemand den Dieb erreicht hat?**

Dann erhalten die Spieler 1 Taler, die ihm am nächsten stehen. Diagonale Abstände zählen dabei nicht mit.

### **Das Display ist plötzlich dunkel, können wir weiterspielen?**

Nach 3 Minuten ohne Eingabe wechselt das Gerät in den Schlafmodus. Du weckst es mit einer beliebigen Taste, die laufende Partie lässt sich aber nicht fortsetzen und muss neu gestartet werden.

### **Kann ich das Spiel alleine spielen?**

Ja. Alle Varianten sind solo möglich, dabei gelten die Regeln des Einsteigerspiels.

### **Wie lange dauert eine Runde?**

Das steuert die Elektronik. Eine Runde umfasst zwischen 10 und 24 Geräusche und endet mit einem Trommelwirbel.

## Informationen zum Spiel

---

|                  |               |
|------------------|---------------|
| Verlag           | Ravensburger  |
| Autor            | Roberto Fraga |
| Erscheinungsjahr | 2009          |
| Spielart         | Kinderspiel   |
| Kategorien       | Kinderspiele  |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 14.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/wo-war-s/](https://www.spiele-anleitungen.de/wo-war-s/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/wo-war-s/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026