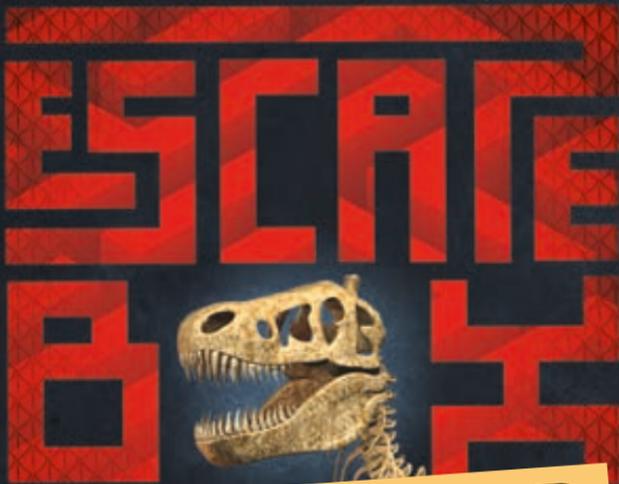


FRÉDÉRIC DORNE



DINOSAURIER

ANLEITUNG

404
EDITIONS



404
EDITIONS

www.404-editions.fr

Un département d'Édi8
12 avenue d'Italie, 75013 PARIS

© 2021, 404 éditions.

Layout: Axel Mahé

Illustrationen: Maud Lienard

Abbildungen: @stock.adobe.com: /Antracit (Dinosaurier);
/Warpaintcobra (Giganotosaurus); /Pixelcaos (T-Rex-Skelett auf weißem
Hintergrund. Mit Beschneidungspfad.); /Ralf Kraft (Großer Brachiosaurus mit
Beschneidungspfad auf weißem Grund); /Catmando (Ornitholestes-Schwanz);
/Warpaintcobra (Argentinosaurus); /Catmando (Atlasaurus im Seitenprofil);
/Catmando (Carcharodontosaurus im Seitenprofil); /Warpaintcobra
(Stegosaurus); /suwatwongkham (Triceratops und Monstermodell. Isoliert auf
weißem Hintergrund); /Maglara (Notizbuch-Nachbildung für Illustrationen
und Logo-Design Präsentation für kreative Objekte); /JackF (Herausgerissene
und zerknitterte Notizbuch-Seite); /Virin000 (Leere, alte Notizbuch-Seite mit
Bleistift); /fuzzylogickate (Handgezeichnete architektonische Zeichnung der
Maya-Pyramide in Tikal in Guatemala mit farbiger Vektorbeschriftung);
/DM7 (T-Rex mit Blut im Gesicht auf der Suche nach mehr)

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Redaktion: Benjamin Fischer,
Sebastian Klinge, Marvin Pietsch und Jessica Ullrich

Satz und Layout: Monika Planeta

ANLEITUNG

Mit *Escape Box: Dinosaurier* kannst du bei dir zu Hause ein Escape-Spiel für deine Familie, deine Kinder und ihre Freunde organisieren. Die Kinder spielen junge Assistentinnen und Assistenten eines verschwundenen Professors in einer riesigen urzeitlichen Höhle voller Dinosaurier. Zusammen müssen sie nach Hinweisen suchen, um in der vorgegebenen Zeit alle Rätsel zu lösen und dadurch Professor Flynn zu finden. Als Spielleitung leitest du das Abenteuer und versteckst die Hinweise, gibst ihnen Tipps und überprüfst ihre Lösungen. Wenn die Kinder alle Rätsel gelöst haben, bevor 45 Minuten abgelaufen sind, haben sie das Escape-Spiel gewonnen!

Spielmaterial

40 Karten

1 Poster

Diese Anleitung

Für eine dichtere Atmosphäre kannst du passende Hintergrundmusik laufen lassen.

Spieleranzahl

Das Spiel ist für 2 bis 5 Kinder von 7 bis 12 Jahren gedacht, die in die Rolle von angehenden Entdeckerinnen und Entdeckern schlüpfen. Du nimmst die Rolle der Spielleitung ein.

Spielablauf

1. Lies dir als Spielleitung diese Anleitung durch.
2. Schicke die Kinder aus dem Raum.
3. Hol das Spielmaterial aus der Schachtel heraus.
4. Folge dann den Aufbauanweisungen und lege alles, was den Kindern von Anfang an zur Verfügung steht, für sie gut erreichbar bereit.
5. Verstecke die anderen Karten im Spielbereich.
6. Lege Stift und Papier für die Kinder bereit und rufe sie zurück in den Raum.
7. Lies ihnen den Einführungstext des Abenteuers vor.
8. Starte einen Timer und es kann losgehen!
9. Ab jetzt suchen die Kinder den Spielbereich ab ...
10. ... und versuchen alle Rätsel zu lösen.
11. Sie gewinnen, wenn sie vor Ablauf der 45 Minuten alle Rätsel gelöst haben.

Deine Rolle

Bevor es losgehen kann, liest du die Regeln des Abenteuers, baust alles entsprechend auf und bereitest den Spielbereich vor. Du musst immer darauf achten, dass die Kinder die Regeln einhalten, und ihnen neue Karten geben, wenn sie ein Rätsel lösen. Außerdem hilfst du ihnen, wenn sie mal nicht weiterkommen.

Die Rolle der Kinder

Die kleinen Entdecker müssen das Abenteuer im vorgegebenen Zeitraum beenden. Dafür müssen sie zusammenarbeiten und den Spielbereich absuchen, um Karten mit Hinweisen zu finden und die Rätsel darauf zu lösen. Wenn sie das letzte Rätsel gelöst haben, haben sie den Professor gerettet. **Die Kinder dürfen die Anleitung nicht lesen.**



SPIELREGELN

Als Spielleitung bist du dafür verantwortlich, einen Spielbereich festzulegen und Gegenstände darin zu bestimmen, die Teil des Spiels sind. Der Spielbereich sollte genug Platz für alle Kinder bieten und genug Möbel und Einrichtungsgegenstände zum Verstecken der Karten haben. Normalerweise ist das Wohnzimmer der beste Ort zum Spielen. Küchen und Badezimmer sind nicht empfehlenswert.

Nachdem du die Karten versteckt und die Kinder zurück in den Raum gerufen hast, solltest du ihnen den Spielbereich erklären, sodass sie genau wissen, wo das Spiel stattfindet. Genauso musst du ihnen mitteilen, welche Gegenstände und Bereiche nicht Teil des Spiels sind, sodass die Kinder wissen, wo sie nicht nach Hinweisen suchen müssen. Gegenstände außerhalb des Spielbereichs dürfen weder von den Kindern noch von dir berührt werden, du darfst dort also auch keine Karten versteckt haben.

Bevor du später den Timer startest, erinnerst du die Kinder noch einmal an die Grenzen des Spielbereichs. Dann kann die Suche nach den Karten beginnen!

Hinweis: Wenn die Kinder sich wegen des Zeitlimits unter Druck fühlen und aufgeregt werden, kann es passieren, dass sie auf der Suche nach Hinweisen zu wild mit der Einrichtung umgehen. Achte also schon bei der Spielvorbereitung darauf, dass du die Hinweiskarten nur an geeigneten Orten versteckst, und erkläre den Kindern vor Spielbeginn genau, wo sie nicht suchen und wo sie vorsichtig sein müssen. Gegenstände oder Bereiche, die die Kinder gefährden könnten, sollten nicht Teil des Spiels und bestenfalls außerhalb des Spielbereichs sein. Zerbrechliche Gegenstände solltest du vorher aus dem Spielbereich entfernen (falls möglich) oder den Kindern mitteilen, dass

in ihrer Nähe keine Karten versteckt sind. Lege auch keine Karten auf Objekte, die leicht umfallen oder gefährlich sein können.

Beispiel: Eine Kommode mit zerbrechlichen Vasen darauf, ein stacheliger Kaktus oder ein Kleiderschrank sollten nicht Teil des Spielbereichs sein.

1. Aufbau – Schritt 1

Während du das Abenteuer vorbereitest und die Karten versteckst, musst du den Spielbereich betreten und verlassen können, ohne dass die Kinder dich sehen.

Am Anfang des Abenteuers stehen die verwendeten Kartennummern, die du in vier Stapel aufteilst: Ein Stapel mit den Karten, die du als Belohnung bereithältst, ein Stapel mit Karten, die du direkt zu Beginn austeilst, ein Stapel mit Karten, die du versteckst, und ein Stapel mit Karten, die du besonders sorgfältig verstecken musst (*siehe Karten auf Seite 12*).

2. Aufbau – Schritt 2

Lege das Poster (die Karte mit den Dinosauriern) und die Karten, die den Kindern von Anfang an zur Verfügung stehen, bereit (z. B. auf einem Tisch).

3. Aufbau – Schritt 3

Verstecke die Karten im festgelegten Spielbereich. Am besten versteckst du zuerst die Karten, die du besonders sorgfältig verstecken musst, und dann die anderen (*siehe Tipps zum Verstecken von Karten ab Seite 8*).

4. Aufbau – Schritt 4

Lege einen Zettel und einen Stift bereit, damit die Kinder Codes, Rätserversuche usw. notieren können. Nachdem du alles aufgebaut hast, rufst du die Kinder zurück in den Raum und erklärst ihnen, wie der Spielbereich festgelegt ist.

5. Einführung ins Abenteuer

Lies den Kindern den Einführungstext (*auf Seite 12*) für das Abenteuer vor und erkläre ihnen die Spielregeln.

6. Spielbeginn

Starte dann den Timer. Für eine dichtere Atmosphäre kannst du Hintergrundmusik laufen lassen, aber achte darauf, dass sie nicht zu laut ist, damit die Kinder sich noch verstehen können. Sag den Kindern sowohl am Anfang als auch alle zehn Minuten, wie viel Zeit sie noch haben. In den letzten fünf Minuten kannst du jede Minute die restliche Zeit ansagen. Die letzten 30 Sekunden kannst du laut runterzählen – dann endet das Abenteuer.

7. Hinweise suchen und finden

Ab jetzt suchen die Kinder im festgelegten Spielbereich nach Hinweisen. Falls nötig, erinnerst du sie an die Grenzen des Spielbereichs und daran, welche Gegenstände nicht angefasst werden dürfen. Alle Karten, die zum selben Rätsel gehören, haben dieselbe Hintergrundgrafik, was sie für die Kinder von anderen Karten unterscheidbar macht. Die Kinder legen alle Karten, die sie gefunden haben, für alle sichtbar zu den anderen Karten.

Sie dürfen jederzeit fragen, wie viele Karten noch übrig sind. Diese Information teilst du ihnen auch zu Spielbeginn mit.

Es gibt drei Kartenarten:

- **Hinweise** sind Elemente, die den Kindern beim Lösen der Rätsel helfen: Teile von Zeichnungen oder Orten, Silhouetten von Dinosauriern, Fußabdrücke ...
- **Rätsel** in Form von Satzstücken, Zeichnungen, Code-Bestandteilen usw. Es sollte mehr oder minder klar sein, dass die Lösungen der Rätsel auf den Hinweiskarten versteckt sind.
- **Begegnungskarten:** Diese Karten werden sofort abgehandelt, wenn sich die Kinder bestimmten Dinosauriern nähern. Auf den Karten ist angegeben, was die Spielleitung und die Kinder zu tun haben.

8. Rätsel lösen

Die Kinder können jederzeit versuchen, ein Rätsel zu lösen, selbst wenn sie die Anleitung für das Rätsel noch nicht gefunden haben. Wenn sie ein Rätsel lösen wollen, zeigen sie dir eine dazugehörige Karte und sagen ihre Lösung laut oder malen sie, falls nötig, mit einem Stift auf oder mit einem Finger in die Luft. Die Kinder dürfen nicht einfach alle möglichen Lösungen, die ihnen einfallen, aneinanderreihen. Sie müssen sich für jede neue Antwort genug Zeit lassen, um darüber nachzudenken. Falls sie sich nicht daran halten, kannst du ihnen eine Strafe geben (*siehe Strafen ab Seite 11*). Wenn die Kinder ein Rätsel gelöst haben, erhalten sie von dir die Belohnungskarte, die beim jeweiligen Rätsel in diesem Heft angegeben ist. Lege sie für alle sichtbar zu den anderen Karten.

9. Spielende

Das Abenteuer endet, wenn die Kinder alle Rätsel so gelöst haben, dass es in der Geschichte einen Sinn ergibt, oder die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Kinder das letzte Rätsel gelöst haben, haben sie den Professor gefunden und können wieder nach Hause zurückkehren! Wenn die Zeit vorher abläuft, finden sie den Professor nicht und es kommt zu einem Vulkanausbruch! Sie haben verloren. Die Kinder können das Abenteuer immer wieder spielen, wenn sie verlieren. Dadurch wird jeder Durchgang einfacher für sie!

TIPPS UND TRICKS

Tipps zum Verstecken von Karten

Als Faustregel sollten die Karten alle leicht erreichbar sein, ohne dass die Kinder einen schweren Gegenstand heben oder verschieben müssen. (Ein Versteck unter einem Teppich wäre eine gute Idee, unter einer dicken Matratze aber nicht.) Verstecke die Karten auch nicht zu hoch. Die Kinder sollten nicht auf Möbel klettern müssen, um sie zu finden.

Außerdem sollten sie nicht unmöglich zu finden sein. Verstecke sie z. B. nicht zwischen zwei Buchseiten, in CD-Hüllen oder in einem Papierhaufen auf einem Schreibtisch.

Du kannst Karten unter Möbeln verstecken, aber nur so, dass die Kinder noch eine Kartenecke erreichen und sie zu sich ziehen können. Dafür sollten sie das Möbelstück nicht heben müssen. Wenn sie eine Karte finden, aber nicht erreichen können, musst du sie holen und ihnen geben.

Du solltest die Karten außerdem nicht in Kissenbezügen verstecken, sonst könnten die Kinder sie beim Öffnen

aus Versehen auseinanderreißen, wenn sie zu aufgeregt sind. Gerade kleine Kinder können überenthusiastisch werden, wenn es darum geht, ein Spiel zu gewinnen, und es wäre eine Schande, wenn deine Inneneinrichtung zerstört würde!

Du kannst auch andere Gegenstände in den Spielbereich bringen, um mehr Verstecke zur Verfügung zu haben. Du könntest Deko mit Dino- oder Urzeit-Thema aufstellen und als thematische Verstecke nutzen, wie etwa Pflanzen, alte Bücher, die sich um Dinosaurier oder die Urzeit drehen, oder ein Hut eines Entdeckers. Wenn die Kinder den Raum aber schon kannten, bevor du diese Gegenstände aufgebaut hast, werden sie vermutlich direkt als Erstes dort suchen.

Falls nur zwei Kinder zusammen spielen, ist es empfehlenswert, dass du mehrere Karten am selben Ort oder an derselben Art von Ort versteckst, um ihre Unterzahl auszugleichen und ihnen bessere Chancen zu geben.

Besonders gute Verstecke

- Ein Umschlag, den du unter einen Tisch oder Stuhl klebst.
- Unter einer Schublade, indem du sie ein Stück herausziehst und die Karte darunter steckst, wodurch sie schwerer zu finden ist. Du könntest eine Karte auch im Inneren an den Schubladenrand anlegen.
- In einem Bücherregal, indem du die Karte zwischen zwei Bücher oder Schachteln steckst, wodurch sie auf den ersten Blick nicht leicht zu sehen ist.
- Unter Möbeln, wenn die Karte im Schatten oder hinter etwas liegt, wodurch sie schwieriger zu erkennen sein kann (sie muss trotzdem noch gut erreichbar sein).

Weitere Beispiele für Verstecke

Unter oder in Blumentöpfen (um sie vor Feuchtigkeit zu schützen, kannst du Karten in einen Frischhaltebeutel stecken), unter Stuhlkissen, zwischen Sofakissen, in den Rillen eines Tisches, in Taschen von Kleidungsstücken, die gerade keiner trägt, unter Gegenständen in einem Schrank oder unter Tischsets.

Helfen

Lass die Kinder am Anfang alleine nach Karten und Lösungen suchen. Ermuntere sie dazu, alle Karten mit derselben Hintergrundgrafik zusammenzulegen. Jede Karte wird nur einmal gebraucht, du kannst also bereits gebrauchte Karten entfernen. Wenn sie bei einem Rätsel zu lange feststecken, kannst du überprüfen, ob sie die Anweisungen des Rätsels richtig verstehen. Erinnerung sie daran, dass sie ihre Ideen auf dem bereitgelegten Zettel aufschreiben können. Falls sie trotzdem nicht weiterkommen, kannst du ihnen einen Tipp geben oder, falls nötig, auch zwei. Wenn sie dann immer noch nicht weiterkommen, kannst du ihnen eine Strafe geben und sie spielen weiter, als hätten sie das Rätsel gelöst. Spaß ist das Wichtigste!

Und was, wenn ...?

Wenn die Kinder ein Rätsel durch Raten zufällig richtig lösen, ohne es erklären zu können, oder die Lösung schon kannten, haben sie Glück gehabt und du gibst ihnen die Belohnungskarte. Das gilt natürlich auch, wenn sie noch nicht alle Karten eines Rätsels gefunden haben.

Begegnungskarten als Strafe

Du kannst als Strafe nach Belieben eine zufällige Begegnungskarte ziehen. Das kannst du z. B. machen, wenn die Kinder ohne nachzudenken viele falsche Lösungen am Stück aneinanderreihen. Diese Karten sind nur für die Spielleitung gedacht.

Bei jeder Begegnung kommt den Kindern ein Dinosaurier bedrohlich nahe. Sie müssen bei jeder Begegnung entsprechend der Art des Dinosauriers folgendermaßen handeln:

FLEISCHFRESSER: Die Kinder müssen sich verstecken und dürfen für ein paar Sekunden kein Geräusch machen – oder bis sie sicher sind, dass das Untier weit genug weg ist.

DIEBISCHER DINOSAURIER: Den Kindern nähert sich ein geschickter, kleiner Dinosaurier. Die Spielleitung übernimmt die Rolle dieses Dinos. Du schnappst dir eine zufällige Karte der Kinder und behältst sie auf der Hand. Dabei kann es sich um eine im Raum gefundene Karte oder eine bereits verteilte Belohnungskarte handeln. Gib sie später zurück, wenn die Kinder feststecken, oder verteile sie als zusätzliche Belohnungskarte.

PFLANZENFRESSER: Diese Dinosaurier sind Vegetarier und ziehen weiter ihres Weges. Die Kinder haben nichts von ihnen zu befürchten.



EINFÜHRUNG

Der berühmte Professor Flynn verschwand vor ein paar Wochen bei einer Expedition ins Innere der Erde. Als seine Assistentinnen und Assistenten seid ihr fest entschlossen, ihn wiederzufinden. Er hat seine Notizen und – was noch viel wichtiger ist – eine Landkarte zurückgelassen. Ein leichte Aufgabe also. Doch ihr habt euch geirrt. Seine Aufzeichnungen sind verschlüsselt und neben ein paar Rätseln, die es zu lösen gilt, hat er auch noch ein paar Fallen aufgestellt – nur für den Fall, dass andere Abenteurer ihm seine Entdeckung abluchsen wollen.

Ihr seid seiner Spur bis in eine große unterirdische Höhle gefolgt, in der sich ein dichter Dschungel ausgebreitet hat, in der Dinosaurier überlebt haben sollen: Vor euren Augen liegt eine fremde, urzeitliche Welt. Ihr seid gerade erst einmal 5 Minuten hier, da bemerkt ihr einen Vulkan, der kurz vor dem Ausbruch zu stehen scheint und die gerade erst entdeckte Welt zu zerstören droht.

Ihr habt 45 Minuten Zeit, um den Dschungel zu erforschen, Rätsel zu lösen und den Professor zu finden, bevor der Vulkan endgültig ausbricht. Beginnt die Suche in eurer nahen Umgebung. Aber denkt daran: Hier gibt es überall Dinosaurier!

KARTEN

Karten, die von Anfang an sichtbar sind: 1, 6, 13, 18, 24, 30

Belohnungskarten auf deiner Hand: 10, 11, 17, 23, 28, 29, 35

Karten, die du besonders sorgfältig verstecken musst: 5, 7, 12, 19, 25, 31

Alle anderen Karten, die du verstecken musst (insgesamt 16): 2, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 16, 20, 21, 22, 26, 27, 32, 33, 34

Begegnungskarten (zu einem verdeckten Stapel gemischt): 36, 37, 38, 39, 40

GLOSSAR

Allosaurus

Der Allosaurus war ein Dinosaurier auf zwei Beinen aus der Familie der Theropoden, der wie ein kleiner Tyrannosaurus aussah, aber schneller und viel beweglicher war. Er konnte sogar springen. Zu den meisten gefundenen Fossilien gehören die des Allosaurus. Es wurden sogar einige fast vollständig erhaltene Skelette gefunden.

Ankylosaurus

Der Ankylosaurus war ein friedfertiger Pflanzenfresser (ein sogenannter Herbivorer) auf vier Beinen, der sich gerne in Feuchtgebieten oder an Flüssen aufhielt. Sein Körper war mit einem festen Hautpanzer versehen, der ihn von Angriffen seiner Feinde beschützte. Er war der größte Vertreter der Ankylosauridae-Familie.



Argentinosaurus

Der Argentinosaurus war einer der größten und schwersten Dinosaurier seiner Zeit, der bis zu 90 Tonnen wiegen konnte. Dieser vierbeinige Pflanzenfresser war ständig in Bewegung, um seinen täglichen Nahrungsbedarf decken zu können. Argentinosaurus huinculensis ist der einzige bekannte Vertreter der Argentinosaurus-Familie.



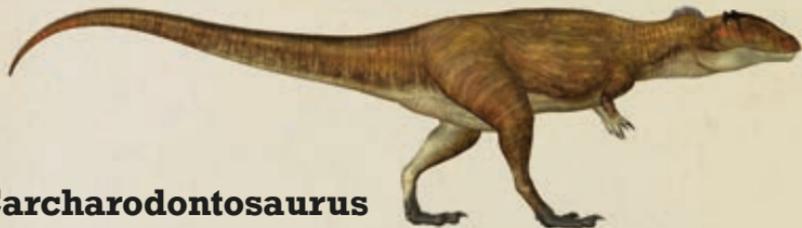
Atlasaurus

Der Atlasaurus war ein riesiger Dinosaurier, der bis zu 10 Meter hoch werden konnte. Dieser Pflanzenfresser auf vier Beinen war einer der ersten riesigen Dinosaurier und einer der größten der Echtenbeckenosaurier.

Brachiosaurus

Der Brachiosaurus konnte bis zu 13 Meter hoch werden und hatte den längsten Hals aller Dinosaurier. Dieser Vierbeiner hatte keine sehr ausgeprägten Zähne, sodass er seine Nahrung nicht kauen konnte und sie vollständig verschlingen musste. Der Brachiosaurus ist der bekannteste Vertreter der Brachiosauridae-Familie.





Carcharodontosaurus

Der Carcharodontosaurus (Scharfzahn-Echse) war ein zweibeiniger Fleischfresser (ein sogenannter Karnivorer) und Vorfahre des Tyrannosaurus. Ihr Körperbau ähnelte sich sehr, aber die Zähne des Carcharodontosaurus waren viel beeindruckender und ähnelten den Zähnen von Haien, woher er auch seinen lateinischen Namen hat. Von diesem Raubtier sind nur zwei Arten bekannt: Carcharodontosaurus saharicus und Carcharodontosaurus iguidensis.

Diplodocus

Der Diplodocus gehört zu der großen Familie der Diplodocidae und zu den heute bekanntesten Dinosauriern. Er war der erste entdeckte Dinosaurier und auch der erste, der in Museen ausgestellt wurde. Dieser vierbeinige Pflanzenfresser konnte sich sogar auf seine Hinterbeine aufrichten, um an Blätter zu gelangen, die 20 Meter über dem Boden wuchsen.

Giganotosaurus

Der Giganotosaurus ähnelte dem Tyrannosaurus, war aber größer und stämmiger und hatte einen langen Schwanz, mit dem er das Gleichgewicht hielt. Er konnte Geschwindigkeiten von bis zu 50 km/h erreichen. Er war der einzige Vertreter der Carcharodontosauridae-Familie, der in Gruppen jagte.





Stegosaurus

Der Stegosaurus war ein vierbeiniger Pflanzenfresser, der an den großen Platten auf seinem Rücken und Schwanz zu erkennen ist. Zusätzlich hatte er lange Schwanzstacheln, mit denen er sich verteidigen konnte. Seine unverkennbare Körperform machte ihn zum wohl bekanntesten Vertreter der Vogelbeckensaurier.



Triceratops

Der Triceratops wurde durch sein knöchiges Nackenschild und seine drei Hörner bekannt, mit denen er sich gegen die Angriffe von Feinden wehren konnte. Der Kopf dieses vierbeinigen Pflanzenfressers war so schwer, dass er ihn nur mit Mühe bewegen konnte. Der Triceratops ist ein Vertreter der Ceratopsidae-Familie.

Tyrannosaurus

Der Tyrannosaurus ist das wohl bekannteste Raubtier in der Dinosaurierwelt. Dieser zweibeinige Fleischfresser hatte ausgeprägte Muskeln und konnte bis zu 14 Meter hoch werden. Seine 50 Zähne konnten bis zu 20 Zentimeter lang werden. Der Tyrannosaurus ist ein Vertreter der Echtenbeckensaurier, von denen mit der Zeit immer mehr entdeckt worden sind.



**ENTDECKT VON
404 ÉDITIONS AUCH DIE
ESCAPE BOX: PIRATEN!**



Können ihr den Schatz
der legendären Piratin
Fangschnabel finden?