

ALAIN T. PUYSSÉGUR

MEIN ERSTES
ESCAPE
SPIEL

DER MAGISCHE WALD

ANLEITUNG

4D4
EDITIONS



www.404-editions.fr

Édi8 department
12 avenue d'Italie, 75013 Paris

© 2020, 404 éditions.

Layout: Axel Mahé

Illustrationen: Marcel Pixel

Abbildungen: © Istockphoto.com/ R-DESIGN (Okarina); /
Katerina Sisperova (Panorama von Silhouetten blauer Bäume im
dunklen Wald); / Stefan Ilic (Eulensymbol); / hakule (Tiergesichter); /
Aratehortua (niedliches Drachengesicht); / daz2d (Blätter)

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:

Übersetzung: Lisa Prohaska (Level:German Translations)

Redaktion und Lektorat: Sebastian Klinge, Marvin Pietsch

Satz und Layout: Monika Planeta

ÜBERSICHT

Die Kinder dürfen diese Anleitung nicht lesen!

Mit **Mein erstes Escape Spiel: Der magische Wald** begibst du dich mit deiner Familie, deinen Kindern und ihren Freunden auf ein besonderes Abenteuer voller Rätsel und Geheimnisse. Der kleine Drache Athi der Drachenfamilie Flamm ist gerade dabei, die Prüfung des Waldes abzulegen, damit aus ihm ein erwachsener Drache wird. Doch dabei verirrt er sich im Wald! Allmählich bricht die Nacht herein und mit ihr tauchen allerlei unheimliche Wesen auf. Im Dunkeln blitzen hier und da leuchtende Augen auf und aus allen Richtungen raschelt, faucht und knurrt es. Athi ist zwar eigentlich ein furchtloser Drache, aber er braucht eure Hilfe, um die Prüfung zu bestehen und zu seiner Familie zurückzufinden! Die Kinder müssen zusammenarbeiten, um das Abenteuer zu meistern. Auf ihrem Weg durch den Wald werden sie Tyto, Amu, Opu und Efy begegnen – den vier Geistern des Waldes.

Spielmaterial

40 Karten

1 Poster

Diese Anleitung



Spielziel

Als Erwachsener übernimmst du die **Spielleitung**. Mit deiner Hilfe erleben 2 bis 5 Kinder zwischen 5 und 7 Jahren ein Abenteuer: Sie müssen dem kleinen Drachen Athi helfen, einen Weg aus dem Flüsterwald zu finden! Dafür haben sie **45 Minuten** Zeit. In dieser Zeit müssen sie Hinweise in Form von Karten finden, die du zuvor versteckt hast, und Rätsel mit ihnen lösen. Schaffen sie es, vor Ablauf der Zeit das letzte Rätsel zu lösen, haben sie Athi erfolgreich geholfen, die Prüfung des Waldes zu bestehen und den Flüsterwald zu verlassen. Dann haben sie das Spiel gewonnen!

SPIELREGELN

Bevor es losgehen kann, müssen einige Dinge vorbereitet werden. Das wird deine Aufgabe sein, denn du übernimmst die **Rolle der Spielleitung**.

Lies zuerst diese Anleitung. Sie beschreibt, wie du das Spiel aufbaust und wie es gespielt wird. Die Kinder dürfen diese Anleitung nicht lesen!

Während des Spiels schlüpfst du außerdem in eine weitere **wichtige Rolle**: Du spielst den Großen Schläfrigen Baum. Ihn müssen die Kinder zusammen mit dem kleinen Drachen Athi finden.

Als Spielleitung führst du die Kinder durch das Abenteuer: Lies die Texte der einzelnen Kapitel vor, lass sie in die magische Welt des Flüsterwaldes eintauchen, beantworte ihre Fragen und hilf ihnen, wenn sie auf der falschen Fährte sind. **Gehe in deiner Rolle auf, damit dieses Abenteuer für die Kinder unvergesslich wird!** Lies dir die Regeln gut durch und achte darauf, dass die Kinder sie einhalten. Wenn dich die Anleitung dazu auffordert, gibst du den Kindern neue Karten – und wenn sie mal nicht weiterkommen, ein paar Tipps. Du darfst den Kindern auch jederzeit helfen, die Texte auf den Karten zu lesen.

SPIELBEREICH

Bevor du mit dem Spielaufbau beginnst, musst du den **Spielbereich** festlegen. Das Spiel findet nur innerhalb der Grenzen dieses Spielbereichs statt und nur dort versteckst du die Karten, die die Kinder später **suchen** müssen. Wähle am besten einen Raum, der groß genug für euch alle ist, und in dem Möbel zum Verstecken der Karten stehen. Normalerweise ist das Wohnzimmer der beste Ort zum Spielen. Das Badezimmer ist als Spielbereich nicht empfehlenswert, da die feuchte Luft dort das Spielmaterial zerstören könnte. Die Küche oder die Garage sind ebenfalls nicht geeignet, weil dort gefährliche Gegenstände sein könnten.

Entferne vor dem Spielbeginn zerbrechliche und gefährliche Gegenstände aus dem Spielbereich (falls möglich) oder sage den Kindern, dass solche Gegenstände nicht Teil des Spielbereichs sind. Gegenstände außerhalb des Spielbereichs dürfen weder von den Kindern noch von dir berührt werden, du darfst dort also auch keine Karten versteckt haben.

Achte darauf, dass die Verstecke für die Kinder erreichbar sind. Sie sollten nicht auf Möbel klettern oder schwere Gegenstände verschieben müssen, um die Karten zu finden.

Es gibt viele gute Versteckmöglichkeiten. Sei kreativ, aber verstecke die Karten nicht zu gut, denn das Spiel besteht nicht nur aus dem Suchen! Nachdem die Kinder die Karten gefunden haben, müssen sie noch die Rätsel mit ihnen lösen. Gute Verstecke sind zum Beispiel: unter einem Sofakissen, unter Möbeln, zwischen den Blättern einer Zimmerpflanze, unter einer Zeitung oder einem Buch, unter einem Teppich und so weiter. Du kannst im Spielbereich auch Deko aufstellen, die zum Dschungelthema passt, und als Verstecke nutzen, wie etwa Pflanzen.

KAPITEL

Das Besondere an **Mein erstes Escape Spiel: Der Magische Wald** ist, dass dieses Spiel in **Kapitel** unterteilt ist. Davon gibt es drei: „Kapitel 1: Tyto, die verträumte Eule“, „Kapitel 2: Im Herzen des Flüsterwaldes“ und „Kapitel 3: Der Große Schläfrige Baum“. Dadurch bekommt ihr ein Gefühl für den Spielfortschritt und ihr könnt nach jedem Kapitel eine **Pause** einlegen, wenn die Kinder sich nicht mehr konzentrieren können oder anfangen sich zu streiten. Wenn ihr euch für eine Pause entscheidet, unterbrecht das Spiel am Ende eines Kapitels einfach für einen Moment, damit sich die Kinder entspannen können. Ihr könntet diese Pause auch nutzen, um gemeinsam zusammenzufassen, was im Spiel bisher geschah. Durch die Unterteilung in Kapitel könnt ihr das Spiel auch auf mehrere Tage verteilen.

DER KLEINE DRACHE ATHI

Zu Beginn des Spiels gibst du den Kindern **Karte 1** mit dem kleinen Drachen Athi. Lege sie gut sichtbar in den Spielbereich, etwa auf einen Tisch. Die eine Seite der Karte zeigt den **frohlichen Athi**, die andere den **ängstlichen Athi**.

Diese Karte hilft dir dabei, das Spiel zu leiten: Falls die Kinder anfangen sich zu streiten oder beim Lösen eines Rätsels durcheinander reden und einander nicht mehr zuhören, sage Folgendes:

„Athi bekommt Angst! Wenn ihr euch nicht beruhigt, könnte er wegrennen und ihr müsst ihn suchen gehen!“

Drehe Athis Karte anschließend auf die Seite mit dem **ängstlichen Athi**.

Haben sich die Kinder nach einer Weile wieder beruhigt, drehe die Karte wieder auf die Seite mit dem **frohlichen Athi**.

Falls sie sich jedoch nicht beruhigen, bitte sie, die Augen zu schließen und verstecke Athis Karte im **Spielbereich**. Sage dann:

„Athi ist weggerannt! Ihr müsst ihn finden, damit das Abenteuer weitergehen kann!“

Sobald die Kinder Athi gefunden haben, lege die Karte wieder mit der Seite mit dem **frohlichen Athi** auf den Tisch. Wiederhole das ruhig, falls die Kinder wieder übermütig werden.

DEN SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Je nachdem wie viele Kinder mitspielen und wie alt sie sind, kannst du den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen. Bei einer Gruppe aus 2 oder 3 Kindern sollten die Karten nicht



zu schwierig zu finden sein. Bei einer Gruppe aus 5 Kindern kannst du die Karten ruhig besser verstecken, um die Suche spannender zu machen. Du kannst einer kleinen Gruppe auch mehr helfen, falls die Kinder nicht weiterkommen, während du einer großen Gruppe dagegen nicht zu schnell Tipps geben solltest.



SPIELABLAUF

Mein erstes Escape Spiel: Der Magische Wald läuft wie folgt ab:

Aufbau

Vor dem Aufbau schickst du die Kinder aus dem Raum und folgst dann den Anweisungen zum Spielbau (ab Seite 6). Dabei legst du manche Karten im Spielbereich offen aus, versteckst einige dort und behältst andere auf der Hand. Lege außerdem Stift und Papier für die Kinder bereit, am besten auf einem Tisch.

Spielbeginn

Sobald die Kinder wieder im Raum sind, liest du den Einführungstext (ab Seite 9) für das Abenteuer vor und kannst passende Hintergrundmusik abspielen. Das Spiel beginnt!

Karten suchen und Rätsel lösen

Die Kinder spielen Kapitel 1, 2 und 3 in dieser Reihenfolge. Beim Spielbau bereitest du den Spielbereich so vor, dass er in drei kleinere Bereiche unterteilt ist – einen für jedes Kapitel. Zeige den Kindern, in welchem dieser Bereiche sie die Karten

für das aktuelle Kapitel suchen müssen, damit sie die Rätsel lösen können. Nachdem sie alle Rätsel des aktuellen Kapitels gelöst haben, beginnt das nächste Kapitel und sie suchen im nächsten Bereich.

Spielende

Sobald die Kinder das letzte Rätsel von Kapitel 3 gelöst haben, haben sie das Spiel gewonnen! Spielt ihr auf Zeit und schaffen es die Kinder nicht, vor Ablauf der Zeit das letzte Rätsel zu lösen, haben sie verloren.

Denke daran: Bei diesem Spiel geht es darum, dass die Kinder Spaß haben und ein unvergessliches Abenteuer erleben.

Hilf ihnen also ruhig dabei, die Texte auf den Karten zu lesen, begleite sie durch das Abenteuer und gib ihnen Tipps, falls sie nicht weiterkommen.

AUFBAU

Schicke die Kinder aus dem Raum, um das Spiel aufzubauen und die Karten zu verstecken. Nimm die 40 Karten und das Poster.

KARTEN SORTIEREN

Sortiere zunächst die 40 Karten und teile sie wie folgt in drei Stapel auf, um dir den Aufbau zu erleichtern:

Erster Stapel: Karten 1 bis 12

Zweiter Stapel: Karten 13 bis 29

Dritter Stapel: Karten 30 bis 40

Verstecke anschließend die Karten.

KARTEN VERSTECKEN

Nimm den ersten Stapel. Das sind die Karten für Kapitel 1.

Suche dir im zuvor festgelegten Spielbereich einen kleineren Bereich aus, in dem die Kinder die Karten für dieses Kapitel suchen sollen. Ist der Spielbereich zum Beispiel das Wohnzimmer und steht dort ein großes Bücherregal, könntest du den Bereich um dieses Bücherregal für Kapitel 1 wählen. Lege dort nur die Karten aus dem ersten Stapel wie folgt bereit:

Karten, die von Anfang an sichtbar sind: 2

Karten, die leicht zu finden sein müssen: 4, 5, 7, 10, 11

Karten, die schwierig zu finden sein müssen: 6, 9

Behalte die Karten **1, 3, 8 und 12 auf der Hand.**

Mache dasselbe für die anderen beiden Kapitel. Suche andere Bereiche für sie aus und lege die Karten dort wie folgt bereit:

Für Kapitel 2:

Karten, die von Anfang an sichtbar sind: keine

Karten, die leicht zu finden sein müssen:

14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 26, 27, 28

Karten, die schwierig zu finden sein müssen: 23, 24, 29

Behalte die Karten **13, 17, 18 und 25 auf der Hand.**

Für Kapitel 3:

Karten, die von Anfang an sichtbar sind: keine

Karten, die leicht zu finden sein müssen: 31, 32, 33, 34

Karten, die schwierig zu finden sein müssen: 35, 38, 39, 40

Behalte die Karten **30, 36 und 37 auf der Hand.** Im Verlauf dieses Kapitels gibst du den Kindern auch das **Poster**.



Nun hast du einige Karten auf der Hand. Sortiere sie aufsteigend nach ihren Zahlen und achte darauf, dass die Kinder sie sich nicht ansehen. Im Laufe des Abenteuers fordert dich die Anleitung dazu auf, sie den Kindern zu geben.

Damit ist der Aufbau für die Karten fertig.

DAS POSTER

Lege das Poster beiseite und zeige es den Kindern erst, wenn dich die Anleitung in **Kapitel 3** dazu auffordert.

STIFTE UND PAPIER

Lege für die Kinder Stifte und Papier bereit, damit sie sich Notizen machen und Dinge aufmalen können, wenn sie möchten. Das kann ihnen beim Lösen von Rätseln helfen!

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Zu deinen Aufgaben als Spielleitung gehört es auch, die unterschiedlichen Rollen zu verkörpern, damit die Kinder in die Welt des Flüsterwaldes eintauchen können. Lies die Texte des Großen Schläfrigen Baums mit tiefer Stimme vor und verwende verschiedene Stimmen für die Geister des Waldes.

Versuche, die Geschichte fesselnd vorzutragen: Erzeuge Pausen für mehr Spannung und betone Wörter, die dir wichtig erscheinen. Du kannst mal lauter, mal leiser sprechen, flüstern, rufen, jubeln oder auch weinen. Durch deine Schauspielkünste wird dieses Abenteuer für die Kinder umso mehr zu einem unvergesslichen Erlebnis!

Jetzt seid ihr bereit, loszuspielen! Damit das Abenteuer im Flüsterwald beginnen kann, bitte die Kinder wieder in den Raum und lies den folgenden Einführungstext vor.

Generell gilt: Texte in Rosa wie dieser sind nur für dich bestimmt. Lies sie nicht mit vor!

DER MAGISCHE WALD

EINFÜHRUNG

(LIES DEN KINDERN ZU SPIELBEGINN DIESEN TEXT VOR.)

Willkommen allerseits!

Ich bin der **Große Schläfrige Baum**. Von allen Bewohnern des Flüsterwaldes bin ich der älteste. Meine Stimme wird euch auf eurem Abenteuer begleiten. Rückt ein wenig näher zusammen und hört mir aufmerksam zu, ihr lieben Kinder!

Du kannst jetzt passende Hintergrundmusik laufen lassen.

Wir sind hier mitten im Flüsterwald, einem magischen Wald, in dem sagenhafte Wesen leben. Ihr lauft schon seit Stunden umher, vorbei an riesigen Baumstämmen, Büschen und Sträuchern ... und habt euch verlaufen! Ihr lauft weiter und weiter und immer weiter, doch ihr verirrt euch nur noch tiefer im Wald. Allmählich bricht die Nacht herein. Ihr müsst schnell aus dem Wald herausfinden, denn wenn erst der Mond scheint, tauchen unheimliche Wesen auf ...

Huch! Habt ihr das gehört? Ihr bewegt euch leise ein paar Schritte auf das Geräusch zu und seht etwas im Unterholz sitzen. Es ist etwas größer als ihr. Es hat blaue Haut, zwei



Hörner, ein Paar Flügel und einen langen Schwanz: Das ist ganz eindeutig ein Drache! Wenn auch ein junger Drache, so klein wie er ist. Doch ihr habt zu große Angst, ihm euch weiter zu nähern. Was wenn er euch angreift?

**Lege Athis Karte (Karte 1) auf den Tisch.
Der ängstliche Athi zeigt nach oben.**

Doch es gibt keinen Grund, euch zu fürchten! Das ist der kleine Drache Athi aus der Drachenfamilie Flamm. Er ist der mutigste und abenteuerlustigste junge Drache weit und breit! Er ist hier, um die **Prüfung des Waldes** abzulegen. Das ist eine jahrhundertalte Tradition bei den Drachen: Alle jungen Drachen müssen diese Prüfung bestehen, damit sie erwachsen werden können. Bei dieser Prüfung muss der kleine Drache **die vier Geister des Waldes aufsuchen: Tyto, Amu, Opu und Efy**. Sie geben ihm verschiedene Aufgaben, um zu testen, ob er schon bereit ist, erwachsen zu werden. Doch leider hat sich Athi genau wie ihr im Wald verlaufen ...

Ich, der Große Schläfrige Baum, kann euch dabei helfen, aus dem Wald herauszufinden. Doch zuerst müsst ihr mich finden. Gerade hört ihr nur meine Stimme, die vom Wind zu euch getragen wird. Um mich zu finden, müsst ihr die vier Geister des Waldes aufsuchen und zusammen mit Athi die **Prüfung des Waldes** bestehen.

Dazu müsst ihr dort, wo ich es sage, nach Karten suchen. Löst mit diesen Karten anschließend die Rätsel, um euch einen Weg durch den Wald zu bahnen. Für manche Rätsel braucht ihr mehrere Karten. Alle Karten, die zu demselben Rätsel gehören, haben denselben Hintergrund.

Der Drache kommt schüchtern ein Stück auf euch zu. Ihr haltet ihm vorsichtig eure Hände hin und er schnuppert an euch. Dann leckt er kurz an euren Fingerspitzen und reibt seinen Kopf gegen eure Beine. Er ist froh, dass ihr bei ihm seid!

**Drehe Athis Karte um.
Der fröhliche Athi zeigt nach oben.**

Wie ihr seht, ist Athi entweder fröhlich oder ängstlich. Er scheint euch zwar zu mögen, aber er kennt euch noch nicht so gut. Verhaltet euch also ruhig und streitet euch nicht, denn sonst rennt der kleine Drache vielleicht davon und ihr müsst ihn erst wieder finden! Wenn Athi zu große Angst bekommt, verstecke ich seine Karte und ihr müsst ihn suchen gehen. Erst wenn ihr ihn gefunden habt, kann das Spiel weitergehen.

Ihr habt keine Zeit zu verlieren! Ihr habt nur 45 Minuten, bis es Nacht geworden ist. **Tyto, die verträumte Eule, wartet schon auf euch. Sie gibt euch eure ersten Aufgaben!**

Frage die Kinder, ob sie Fragen zu dem haben, was du gerade gesagt hast. Wenn sie alles verstanden haben, zeige ihnen den Spielbereich für Kapitel 1 und zeige ihnen Karte 2, die du beim Aufbau für Kapitel 1 offen sichtbar bereitgelegt hast.

Das ist Tyto, die Eule.

Tytos Karte bleibt für den Rest des Abenteuers offen sichtbar auf dem Tisch liegen.

**Die Kinder dürfen aber noch nicht mit dem Suchen beginnen!
Lies nun die Einführung zu Kapitel 1 vor.**

ENTDECKT AUCH WEITERE SPIELE VON 404 ÉDITIONS!



Escape Box: **Piraten:**
Könnt ihr den Schatz
der legendären Piratin
Fangschnabel finden?



Mein erstes Rollenspiel:
**Der Geist im alten
Schloss:** Könnt ihr
das Geheimnis des
alten Schlosses
aufdecken?



Escape Box:
Dinosaurier: Könnt
ihr den Dinosauriern
entkommen und
Professor Flynn aus
seiner misslichen
Lage befreien?

