

ANLEITUNG

MEIN **erstes**
ROLLENSPIEL
DER GEIST IM ALTEN SCHLOSS

4D4
EDITIONS

HIER SIND EIN PAAR TIPPS FÜR EINE STIMMUNGSVOLLERE ATMOSPHÄRE

-  Lasst passende Hintergrundmusik laufen, um besser ins Abenteuer einzutauchen.
-  Statt den **Schokoladvorrat** auf einem Zettel festzuhalten, könnt ihr echte Schokolade benutzen. Die Kinder werden verleitet sein, sie zu essen, auch wenn ihre Charaktere sich gar nicht heilen müssen – doch wenn alle Schokoladenstücke weg sind, haben sie auch im Spiel gerade keine mehr!
-  Spielt im Dunkeln. Das sorgt für zusätzlichen Gruselspaß! Macht dazu einfach das Licht aus und spielt mit mindestens zwei Taschenlampen (eine davon brauchst du als Spielleitung zum Lesen). Wenn es im Spiel Tag wird, macht ihr das Licht wieder an.

404
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:

South_agency (Schokolade); Maxchered (Taschenlampe);
browndogstudios (Fliegenklatsche); Alexey Morozov (Käse);
owattaphotos (Seil); lineartestpilot (beschädigte Salatschüssel);
moonery (Zinnsoldat); mhatzapa (Cola-Dose); FARBAI (Kescher);
StarStock (Energieriegel); grimgram (kleiner goldener Schlüssel);
PeterHermesFurian (Steckenpferd); eliflamra (Batterie);
bubaone (Würfelsymbol)

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung: Lisa Prohaska (Level:German Translations)
Redaktion und Lektorat: Sebastian Klinge, Marvin Pietsch

EINFÜHRUNG

Leo und seine Schwester Zoe verbringen den Nachmittag mit ihrem Vater Mark und wollen ein neues Spiel ausprobieren: ein Rollenspiel! Zoe schlüpft in die Rolle von Jo und Leo in die Rolle von Lucas – zwei gleichaltrige Kinder, die zusammen den verlassenen Teil eines alten Schlosses erkunden wollen. Mark übernimmt die Spielleitung ...

Mark: „Ihr kommt in einen großen Raum. Im Schein eurer Taschenlampe seht ihr ein paar Möbel, die mit weißen Tüchern behangen sind. Das in der Mitte des Raums scheint ein Tisch zu sein. Neben dem Kamin steht ein Sessel und neben dem Klavier sind weitere Möbelstücke. Ihr seht auch zwei Türen: Eine am anderen Ende des Raums und eine zu eurer Rechten. Links ist ein großes Fenster mit geschlossenen Fensterläden aus Metall. Was tut ihr?“

Leo: „Ich seh mir die Türen an! Vielleicht können wir sie öffnen?“

Zoe: „Warte! Pass auf, dass du nicht zu laut bist!“

Leo: „Stimmt! Ich laufe ganz langsam und ... versuche, nicht zu laut zu sein.“

Mark: „Okay! Du läufst also langsam auf die rechte Tür zu, die dir am nächsten ist, und drückst die Türklinke herunter.“ Mark liest in der Anleitung nach. „Die Tür scheint abgeschlossen zu sein und geht nicht auf.“

Leo: „Kann ich sie mit Gewalt öffnen?“

Mark: „Ja, das kannst du versuchen. Aber sie ist fest verschlossen und du könntest dabei Krach machen.“

Zoe: „Genau Leo – ich meine Lucas! Lass das lieber! Ich sehe mir den Tisch und die anderen Möbel genau an.“

Mark: „In Ordnung. Suchst du nach etwas Bestimmtem?“

Zoe: „Ja ich ... also Jo sucht nach versteckten Hinweisen.“

Mark: „Also gut. Dafür musst du eine Probe ablegen: eine Suchen-Probe mit Schwierigkeit 4. Bist du gut im Suchen?“

Zoe: „Ähm ...“ Zoe sieht sich ihre Charakterkarte an. „Ja, ich glaub schon! Neben der kleinen Birne steht +1.“

Mark: „Das heißt du würfelst und rechnest dann plus 1 zum Würfel-ergebnis. Ist das Ergebnis dann mindestens 4, schaffst du die Probe.“

Zoe: „Kinderspiel!“ Zoe würfelt eine 2. „Oh nein! Das ist dann nur eine 3, oder? Kann ich nicht einfach noch mal würfeln? Bitte bitte?“

Mark: „Nichts da. Du siehst dich zwar überall sehr genau um ... aber findest nichts.“

Leo: „Ha ha! Das war wohl nichts. Mir reicht's, ich öffne die Tür mit Gewalt.“

Mark: „Bist du sicher?“

Leo: „Na klar! Wir müssen doch weiter.“

Zoe: „Aber das ist doch viel zu laut!“

Mark liest in der Anleitung nach:

„Du drückst die Türklinke mit aller Kraft nach unten und stemmst dich gegen die Tür ... Sie geht nicht auf, aber sie macht ein lautes Geräusch ...“

Leo: „Egal!“

Mark: „Du gibst auf. Doch dann hörst du ein seltsames Geräusch ... Es kommt von der anderen Seite der Tür. Es klingt wie Schritte, als würde jemand eine Treppe hinunterlaufen. Es kommt auf dich zu!“

Leo: „Aaaah!“

Mark: „Du reagierst blitzschnell und knipst die Taschenlampe aus. Die Schritte kommen näher und euch läuft es kalt den Rücken hinunter. Ihr seht ein Licht unter der Tür. Es bewegt sich. Dann wackelt die Türklinke, so als würde irgendjemand – oder irgend-
etwas – versuchen, sie zu öffnen.“

Zoe: „Oh nein! Wir haben den Geist aufgeschreckt!“

Was geschieht dann?

Wärt ihr jetzt gerne Zoe, Leo und Mark und möchtet weiterspielen? Das geht! In diesem Rollenspiel könnt ihr wie die beiden Kinder Zoe und Leo in eine Rolle schlüpfen und entscheiden, was eure Charaktere tun. Jemand anderes von euch übernimmt wie Mark die Spielleitung und reagiert darauf, was die Charaktere tun, lässt sie würfeln, um Proben abzulegen, und beschreibt, was passiert.

Mein erstes Rollenspiel: Der Geist im alten Schloss ist ein Spiel für Kinder ab 8 Jahren, das 2 bis 4 Spieler und eine Spielleitung in die Welt des Rollenspiels einführt. Bei diesem Spiel geht es vor allem darum, ein Abenteuer zu erleben! Ihr spielt eine Gruppe Kinder in einem Ferienlager, die zusammen das Geheimnis um den Geist im alten Schloss lüften wollen. Dazu erkundet ihr das Schloss und entscheidet, was eure Charaktere tun sollen.

Am besten übernimmt ein Erwachsener die Spielleitung. Doch falls sich ein Kind der Aufgabe gewachsen fühlt und vielleicht schon Rollenspielerfahrung hat, geht das auch!

Das Spiel dauert **ca. 90 Minuten** (plus Regeln lesen). Um ganz in die Spielwelt einzutauchen, spielt am besten **passende Hintergrundmusik** ab für eine stimmungsvolle Atmosphäre.

SPIELAUFBAU UND SPIELABLAUF

1. Vor dem Spiel liest sich die Spielleitung – das bist du – die Spielregeln (ab Seite 5) und das Abenteuer (ab Seite 11) durch. Teile zu Spielbeginn die **Charakterkarten** aus, während du den Kindern die Spielregeln erklärst, und lass sie wählen, wen sie spielen möchten. Sage dazu, dass die Charaktere im Spiel gut befreundet sind. Teile auch die zwei Karten aus, mit denen die Charaktere das Spiel beginnen: **Schokolade (Karte 5)** und **Taschenlampe (Karte 6)**.
2. Lies den Kindern die **Einführung** ins Abenteuer vor (ab Seite 12).
3. Das Abenteuer kann beginnen! Während die Kinder das Schloss erkunden, beschreibst du als Spielleitung die Räume, die sie entdecken. Die Kinder sagen dir, was sie tun möchten, und du sagst ihnen, was anschließend passiert. Außerdem lässt du sie hin und wieder würfeln, um Proben abzulegen (ab Seite 5).
4. Das Abenteuer endet, nachdem die Charaktere den letzten Raum (das Büro) erkundet haben.

 *Ihr könnt das Spiel jederzeit unterbrechen, wenn ihr es nicht am Stück durchspielen könnt. Notiert euch, bis wohin die Charaktere im Abenteuer gekommen sind, und packt alle Karten, die sie bisher erhalten haben, gesondert weg. Später könnt ihr einfach da weiterspielen, wo ihr aufgehört habt.*

SPIELREGELN

Die Kinder spielen jeweils einen Charakter. Es gibt 4 Charaktere zur Auswahl: Akir, Liu, Lucas und Jo. Sie sind zwar erfunden, aber sie können wie im echten Leben bei dem, was sie tun, scheitern oder Erfolg haben, müde werden, sich verletzen und so weiter.

Beispiel: Schafft Akir es, beim Durchsuchen der Schubladen einen Hinweis zu finden? Kann Jo über den alten Dielenboden laufen, ohne dass er knarzt? Und kann Liu die Maus einfangen?

Natürlich gibt es in diesem Spiel auch einige Regeln, an die sich die Kinder halten müssen.



Aktionen und Proben

Wenn die Kinder mit ihrem Charakter eine Aktion ausführen möchten, müssen sie oft einen 6-seitigen Würfel werfen, um eine **Probe abzulegen**. Das Ergebnis wird von 2 Dingen beeinflusst: Ist die Probe schwierig? Und wie gut ist die passende Fähigkeit des Charakters?

Die Schwierigkeit einer Probe liegt zwischen 2 (sehr einfach) und 6 (fast unmöglich). Du als Spielleitung sagst die Schwierigkeit der Probe an. Die Fähigkeiten der Charaktere stehen auf den Charakterkarten.

Die Proben sind in 4 Gruppen unterteilt, passend zu den Fähigkeiten:



Bewegen: Für Aktionen, bei denen sich der Charakter bewegt, z.B. wenn er rennt oder weit springt, geschickt sein muss, oder schnell auf etwas reagieren soll.

 **Suchen:** Für Aktionen, bei denen der Charakter schlau sein muss oder etwas Nützliches finden will.

 **Kraft:** Für Aktionen, die Kraft erfordern.

 **Reden:** Für Aktionen, mit denen der Charakter jemanden überzeugen oder mit Worten etwas erreichen will.

Die Werte neben diesen Symbolen auf den Charakterkarten geben an, worin die Charaktere besonders gut (+1), durchschnittlich (+0) oder gar nicht gut (-1) sind. Lucas zum Beispiel ist sehr stark ( +1), nicht besonders gut darin, gründlich nachzudenken ( -1) und durchschnittlich bei den anderen Dingen ( +0 und  +0).

Nach dem Würfeln werden diese Werte zum Würfelergebnis gerechnet. Danach vergleicht ihr das Ergebnis mit der Schwierigkeit der Probe. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie die Schwierigkeit, besteht der Charakter die Probe und die Aktion gelingt! Andernfalls scheitert er bei der Probe und die Aktion misslingt.

 *Muss ein Charakter im Abenteuer eine Probe ablegen, ist meist nur das zugehörige Symbol und dahinter die Schwierigkeit angegeben. Eine Bewegungen-Probe mit der Schwierigkeit 5 sieht dann so aus:  5.*

Normalerweise kann eine Probe nur einmal abgelegt werden. Wenn du möchtest (oder wenn nur 2 Kinder mitspielen), kannst du eine gescheiterte Probe aber auch ein zweites Mal ablegen lassen.

Beispiel: Lucas nimmt tagsüber an einem Wettkampf teil. Für diese Aktion muss er eine  -Probe ablegen und braucht mindestens eine 4, um einen Preis zu gewinnen. Er würfelt eine 3 und rechnet +1 dazu, wie auf seiner Charakterkarte neben dem  -Symbol angegeben. Das Ergebnis ist also 4 und Lucas gewinnt einen Preis!



Poster

Das Poster dient als Spielhilfe: Ist es im Spiel Tag, nutzt ihr die Vorderseite; ist es Nacht, nutzt ihr die Rückseite. Bei jedem Tag-Nacht-Wechsel dreht ihr das Poster also auf die entsprechende Seite. Die Vorderseite zeigt das Ferienlager mit den Aktionen, die die Charaktere tagsüber ausführen können, und den Proben, die sie dafür ablegen müssen. Die Rückseite zeigt eine Karte vom Schloss, das sie nachts erkunden.



Karten

Die Karten zeigen Hinweise, Räume und Gegenstände. Diese Anleitung gibt vor, wann du den Kindern im Laufe des Abenteuers Karten gibst. Immer wenn die Kinder einen neuen Raum erkunden, deckst du die Raumkarte (**A** bis **J**) auf und legst die Raumkarten von den Räumen verdeckt aus, die von diesem Raum aus erreichbar sind. Am Anfang legst du Karte **A** direkt offen aus.



Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zu dieser Anleitung, dem Poster und den Karten brauchen die Kinder **Stifte und Papier**, um sich Notizen zu machen, und einen **6-seitigen Würfel**. (Sie können sich einen Würfel teilen, oder mehrere nutzen.)



Ausrüstung

Die Charaktere beginnen das Spiel mit 2 Karten:

Schokolade (Karte 5) und **Taschenlampe (Karte 6)**.

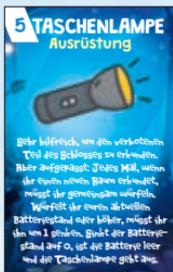
Schokolade



Schokolade dient zum Heilen: Charaktere können damit den Zustand **Verängstigt** oder **Verletzt** entfernen (mehr dazu später). Wann immer sich ein Charakter mit **Schokolade** heilt, sinkt der Schokoladenvorrat um 1.

Im Laufe des Spiels können die Charaktere ihn erhöhen. **Zu Spielbeginn beträgt der Schokoladenvorrat 6.** Er kann nie höher sein als 6.

Taschenlampe



Mit der Taschenlampe erkunden die Charaktere nachts den verbotenen Teil des Schlosses – doch die Batterie hält nicht ewig! Jedes Mal, wenn die Charaktere einen Raum betreten, um ihn zu erkunden, müssen sie gemeinsam 1 Würfel werfen. Würfeln sie dabei ihren aktuellen **Batteriestand** oder höher, müssen sie ihn um 1 senken. Sinkt der

Batteriestand auf 0, geht die Taschenlampe aus. Dann müssen die Charaktere aufhören, das Schloss zu erkunden und schlafen gehen, außer sie haben eine **Batterie (Karte 17)**. **Zu Spielbeginn beträgt der Batteriestand 5.**

Haben die Charaktere eine **Batterie**, würfeln sie. Das Würfelergebnis ist der neue Batteriestand.

Haltet den **Schokoladenvorrat** und **Batteriestand** auf einem Zettel fest. **Schokolade** und **Batterie** können die Charaktere tagsüber finden (S. 21 „Vorbereitung“). Wenn sie bereits eine **Batterie** besitzen, muss diese erst eingesetzt werden, bevor sie eine neue finden können.

Zustände

Im Laufe des Abenteuers müssen sich die Charaktere gegen verschiedene Gefahren behaupten. Diese Gefahren können dafür sorgen, dass sie Nachteile bei Proben haben:

Verängstigt: Dem Charakter läuft ein Schauer über den Rücken und er kann vor Angst nicht mehr klar denken. Ein verängstigter Charakter hat bei allen -Proben einen Nachteil von -1, bis er geschlafen oder sich mit Schokolade geheilt hat.

Verletzt: Der Charakter ist verletzt und muss sich zusammenreißen. Ein verletzter Charakter hat bei allen - und -Proben einen Nachteil von -1, bis er geschlafen oder sich mit Schokolade geheilt hat.

Müde: Es ist nicht gut, erst spät schlafen zu gehen! Ein müder Charakter hat bei allen Proben einen Nachteil von -1, bis er eine Nacht rechtzeitig schlafen geht. Sind die Charaktere **Müde**, weil sie bis spät in die Nacht das Schloss erkundet haben, haben sie am nächsten Tag und in der nächsten Nacht diesen Nachteil!

Die Anleitung gibt vor, wann die Charaktere **Verängstigt**, **Verletzt** oder **Müde** werden.

Tipps für die Spielleitung

Am Anfang kann ein Rollenspiel eine Herausforderung sein, denn das Abenteuer gibt nur grob vor, was passiert, und du füllst die Lücken, indem du auf die Ideen der Kinder reagierst. Aber genau diese Freiheiten, die ihr beim Spielen habt, machen ein Rollenspiel so interessant! Die Charaktere im Spiel sprechen und handeln wie echte Menschen. Mal machen sie etwas Kluges, mal etwas Dummes, und vor allem tun sie, was sie wollen!

Aber keine Panik. Dieses Abenteuer ist für den Einstieg gedacht – mit einfachen Regeln und begrenzten Möglichkeiten.

Alles, was die Kinder wissen, sagst du ihnen. Du bist ihre Augen und Ohren. Achte darauf, dass du ihnen die Situation immer klar beschreibst und lass dir Zeit für genaue Erklärungen.

Alle sollen zu Wort kommen. Achte darauf, dass sich niemand in den Vordergrund drängt und für andere mitentscheidet. Sprich zurückhaltendere Kinder ab und zu direkt an und frage sie, was sie tun möchten. Wenn die Kinder einander nicht zu Wort kommen lassen, kannst du eine Spielreihenfolge festlegen, sodass sie immer in derselben Reihenfolge nacheinander am Zug sind.

Lass die Kinder Dinge ausprobieren, auch wenn du weißt, dass ihre Idee nicht funktioniert. Halte sie nicht zu früh von etwas ab.

Falls die Kinder mal nicht weiterkommen, darfst du ihnen helfen – schließlich wollt ihr gemeinsam eine Geschichte erleben und nicht lang an einer Stelle stecken bleiben.

Falls den Kindern zum Beispiel ein Gegenstand fehlt, ohne den sie im Spiel nicht weiterkommen, könntest du so etwas sagen wie: „Vielleicht fehlt euch noch etwas, um weiterzukommen“.

Haben sie alles, was sie brauchen, um weiterzukommen, aber wissen nicht, was sie tun sollen, kannst du ihnen einen Tipp geben, aber dafür muss ein Charakter eine Probe bestehen (💡 4). Kommen sie dann immer noch nicht weiter, sag ihnen einfach, was sie tun müssen.

Jetzt seid ihr bereit, loszuspielen!

DER GEIST IM ALTEN SCHLOSS

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

(DIE KINDER DÜRFEN DIESEN TEXT NICHT LESEN!)

Die Kinder sind in einem Ferienlager in einem alten Schloss. Sie glauben, im verlassenen Teil des Schlosses, den niemand betreten darf, einen Geist gesehen zu haben. Sie beschließen nachzusehen und erkunden nachts das Schloss, während alle anderen schlafen. Was sie nicht wissen: Der Geist ist in Wahrheit der Leiter des Ferienlagers, der mit seinem Kerzenleuchter jede Nacht in das Büro geht, das sich in diesem Teil des Schlosses befindet. Sie brauchen mehrere Nächte, um herauszufinden, was vor sich geht, und mehrere Tage, um sich vorzubereiten.

Der Leiter des Ferienlagers ist seit mehreren Jahren überzeugt, dass es im Schloss einen Geheimgang gibt, der zu einem Schatz führt. Die meiste Zeit des Abenteuers verbringen die Kinder damit, einen Weg zum Büro zu finden, ohne den Flur im verbotenen Teil des Schlosses zu nutzen, zu dem nur der Leiter Zutritt hat. Dazu brauchen sie mehrere Nächte. Als die Kinder dem Leiter schließlich im letzten der Räume begegnen, versucht er gerade, den Geheimgang zu öffnen. Dabei geht plötzlich die Taschenlampe der Kinder aus und der wahre Geist des Schlosses erscheint neben dem Leiter! Er pustet die Kerzen aus und als die Taschenlampe wieder angeht, ist der Leiter verschwunden. Doch der Geheimgang bleibt verschlossen.

Der Geist sieht aus wie ein Junge zwischen 8 und 10 Jahren, der sich für Ritter begeistert. Er möchte jemanden zum Spielen haben, weil er sich allein langweilt. Die Kinder müssen einen Weg in den Geheimgang finden und den Geist überzeugen, den Leiter freizulassen.

Einführung

Ein Schloss, in dem es Spukt

Los geht's! Wenn alle bereit sind, du die Regeln erklärt hast und jedes Kind einen Charakter gewählt hat, lies den folgenden Text vor.

Generell gilt: Lies den Kindern immer nur Text in *Blau* vor. Schwarze Texte sind Informationen, die die Kinder herausfinden können. Texte in Klammern sind allerdings Infos, die du den Kindern nie verraten darfst!

Ihr seid nun schon eine Woche im Ferienlager im alten Schloss und ihr habt Riesenspaß! Hier gibt es jede Menge zu erleben: Ihr könnt die Gegend erkunden, im See schwimmen gehen, und sogar Fußball spielen!

Und dann wäre da noch das Schloss. Es ist ein echtes Schloss, in dem es früher einmal Ritter gab. Bis zu den 40er-Jahren lebte eine Familie hier. Sie wohnte in dem Teil des Schlosses, den heute niemand mehr betreten darf, weil es dort spuken soll.

Nachts schlaft ihr zu zweit in euren Zimmern im ersten Stock. Frau Bittermann passt auf euch auf. Sie ist sehr streng und ihr seid lieber artig, wenn sie in der Nähe ist. Trotzdem trifft ihr euch oft heimlich und erzählt euch Gruselgeschichten.

Eines Nachts seid ihr gerade auf dem Weg zu euren Zimmern. Dabei versucht ihr nicht zu laut zu kichern, damit Frau Bittermann nicht aufwacht. Plötzlich geschieht etwas Seltsames ... Es ist dunkel, als ihr hinter den einzigen Fenstern ohne Fensterläden im verbotenen Teil des Schlosses ein gespenstisches Licht seht.

Euch läuft es eiskalt den Rücken hinunter. Was wenn das der Geist des alten Schlosses ist? Ihr habt solche Angst, dass ihr kaum schlafen könnt!

Am nächsten Tag glaubt euch niemand. „Geister gibt es doch gar nicht“, machen sich eure Freunde lustig. Ihr geht sogar zum Leiter des Ferienlagers und erzählt ihm davon, doch er runzelt nur die Stirn und sagt dasselbe. Ihr bekommt von ihm auch noch mal zu hören, dass es verboten ist, diesen Teil des Schlosses zu betreten.

Ihr könnt aber nicht anders als nachzusehen. In der nächsten Nacht, als alle schon im Bett sind, wartet ihr also im Flur ... und da ist wieder dieses Licht! Ihr habt euch nicht geirrt! Irgendetwas Seltsames geht in diesem Schloss vor sich.

Ihr nehmt all euren Mut zusammen und wollt nachsehen, ob es wirklich einen Geist gibt. Also schnappt ihr euch eure Taschenlampe, packt ein paar Dinge ein, die euch nützlich erscheinen, und schleicht aus euren Zimmern. Es ist stockfinster. Alle außer euch schlafen. Ihr steht vor der Tür zum verbotenen Teil des Schlosses ...

Die erste Nacht beginnt und die Charaktere können das Schloss erkunden, nachdem du die folgenden Tipps und Regeln gelesen hast:

Die Atmosphäre

Nachdem du den Text vorgelesen hast, beschreibe den Kindern ihre Umgebung näher: Sie sind im verbotenen Teil des Schlosses, der schon lang verlassen ist. Überall sind Staub und Spinnenweben. Vor allen Fenstern sind schwere Fensterläden aus Metall (außer vor den Fenstern im Büro, aus dem das Licht kam, das die Kinder für einen Geist hielten). Es ist still. Denke daran: Die Charaktere tun etwas Verbotenes, denn sie schleichen nachts herum. Sie haben nur das Licht ihrer Taschenlampe und fürchten sich.

Versuche, den Kindern diese Stimmung zu vermitteln, indem du hin und wieder sagst, dass draußen der Wind heult und die Fensterläden ein unheimliches, metallisches Quietschen von sich geben. Sag ihnen, dass sie sich leise verhalten müssen und am besten flüstern sollten. Gib ihnen das Gefühl, als wären sie dort – aber übertreibe es nicht, denn die Kinder sollen nicht wirklich Angst bekommen!



Zu viel Lärm

Machen die Charaktere im Erdgeschoss oder dem ersten Stock zu viel Lärm, hört sie der Leiter des Ferienlagers. Sage ihnen dann, dass sie Schritte hören und jemand auf sie zukommt – aber nicht, wer! Beschreibe ihnen, dass sie unter einer der abgeschlossenen Türen ein Licht sehen, und jemand versucht, schweigend die Tür zu öffnen, aber irgendwann aufgibt. (Das ist der Leiter des Ferienlagers, der dann wieder zurück ins Büro geht.) Die Charaktere haben Angst und machen keinen Mucks. Sie können erst wieder etwas tun, sobald das Licht und die Schritte weg sind.

Die Charaktere wissen noch nicht, dass es der Leiter des Ferienlagers ist, und denken, es sei der Geist. Beschreibe den Kindern einfach die Geräusche und das Licht und überlasse den Rest ihrer Fantasie. Danach sind die Charaktere **Verängstigt**.



Zur Erinnerung: Verängstigte Charaktere haben bei -Proben einen Nachteil von -1, bis sie geschlafen oder sich mit Schokolade geheilt haben!

DAS SCHLOSS ERKUNDEN: DIE ERSTE NACHT

Dieser Abschnitt beschreibt die erste Nacht. In den Kästen mit dem -Symbol findest du wichtige Regeln. Die Charaktere werden wahrscheinlich nicht alle Hinweise und Gegenstände finden, wenn sie einen Raum das erste Mal erkunden, aber sie können in anderen Nächten zurückkehren und ihn weitererkunden.

A. Eingangsbereich



Lege den **Eingangsbereich** (Raumkarte **A**) **offen** auf das Poster – auf die Karte des Schlosses auf der Rückseite – und lies den folgenden Text vor:

Ihr habt euch hinunter ins Erdgeschoss geschlichen, zum Eingang zum verbotenen Teil des Schlosses. Es ist Nacht und mucksmäuschenstill. Der Raum wird nur vom Licht eurer Taschenlampe erhellt. Rechts seht ihr eine große geschlossene Tür. Links ist ein Fenster mit geschlossenen Fensterläden aus Metall. Daneben führt eine Treppe nach unten in den Keller. Was tut ihr?

Lass die Kinder als Erstes auf die Taschenlampe würfeln. Würfeln sie mit dem Würfel eine 5 oder höher (das ist der Batteriestand zu Spielbeginn), lässt die Batterie nach und der Batteriestand sinkt um 1. Würfeln sie eine 4 oder weniger, geschieht nichts.

Danach entscheiden die Kinder, was sie tun möchten. In diesem Raum gibt es nichts Besonderes zu entdecken, außer dass die Tür zu ihrer Rechten abgeschlossen ist. (Nur der Leiter des Ferienlagers hat den Schlüssel zu dieser Tür, die über den Flur zum Büro führt. Das wissen die Kinder nicht und du darfst es ihnen nicht sagen.)

 Jedes Mal wenn die Charaktere einen neuen Raum erkunden, müssen sie auf die Taschenlampe würfeln, um zu sehen, ob die Batterie hält. Würfeln sie ihren aktuellen Batteriestand oder höher, sinkt er um 1. Sinkt er auf 0, ist die Batterie leer und die Charaktere müssen schlafen gehen. Die Nacht endet also hier. Am nächsten Tag müssen sie eine neue Batterie finden!

Diese Tür können die Charaktere nicht öffnen, egal wie sehr sie es versuchen. Wenn sie darauf bestehen, kannst du sie eine Probe ablegen lassen ( 5). Scheitert ein Charakter bei dieser Probe, tut er sich weh und ist **Verletzt**. Selbst wenn die Probe gelingt, bleibt die Tür zu.

Am unteren Ende der Treppe ist eine Tür, die sich etwas schwer öffnen lässt, aber sie ist nicht abgeschlossen. Ein Charakter kann sie öffnen ( 3). Lege die **Küche** (Raumkarte **B**) verdeckt auf das Poster. Decke sie erst auf, wenn die Kinder die Tür öffnen wollen und die Probe gelingt.

 **Zur Erinnerung:** „ 5“ bedeutet: „Lass ein Kind eine  -Probe mit Schwierigkeit 5 ablegen“. Dazu wirft es einen Würfel und rechnet den  -Wert seines Charakters zum Würfelergebnis. Ist das Ergebnis danach 5 oder mehr, gelingt die Probe. Andernfalls scheitert sie.

ENTDECKT AUCH WEITERE
SPIELE VON 404 ÉDITIONS!



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



Mein erstes Escape Spiel: **Der magische Wald:**
Könnt ihr dem kleinen Drachen Athi helfen,
die Prüfung des Waldes zu bestehen?



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

