

DER RÄTSELHAFTE ZAUBERWALD

✧ EIN KNOBEL-ESCAPE-SPIEL ✧

ACHTUNG!

Bitte lest zuerst diese Anleitung
und lasst die Karten zunächst
in der Schachtel.

Für den Spielaufbau
und das gesamte Spiel gilt:

Ihr dürft euch die Rückseiten
der Karten erst dann anschauen,
wenn das Spiel dies ausdrücklich erlaubt.

INHALT

1 Spielkarten-Stapel

- 1 Prolog-Karte
- 1 Epilog-Karte
- 2 Deckkarten
- 17 Waldkarten
- 17 Rätselkarten

1 Tipp-Stapel

- 2 Deckkarten
- 48 Tipp-Karten

5 Blatt

Transparentpapier



Prolog-
Karte



17 Waldkarten



Rätsel-
Stapel



Vier aufgedeckte
Rätselkarten



Epilog-
Karte



Tipp-
Stapel



WORUM GEHT'S?

Ihr seid gefangen im Zauberwald. Und bevor die Nacht endgültig hereinbricht, müsst ihr unbedingt den Ausgang finden ...

Dieses Spiel könnt ihr nur **gemeinsam** gewinnen. Ihr spielt alle gleichzeitig und jeder darf jederzeit miträtseln und seine Gedanken einbringen. Knobelt euch zusammen durch den Zauberwald zurück in die Freiheit! Dafür habt ihr 75 Minuten Zeit.

• SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

- » Nehmt den **Spielkarten-Stapel** aus der Schachtel und legt davon die oberste Karte, die **Deckkarte**, in die Schachtel zurück.
- » Legt nun die nächsten 17 Karten, die **Waldkarten**, in einem Kreis auf dem Tisch aus (die Karten-Reihenfolge spielt hier keine Rolle). Eine dieser Karten zeigt die Fee, auf allen anderen Karten ist lediglich der Zauberwald zu sehen.
- » Die nächsten beiden Karten, **Prolog** und **Epilog**, legt ihr neben den Kreis aus Waldkarten.
- » Die nächsten 17 Karten, die **Rätselkarten**, legt ihr als **Rätsel-Stapel** bereit.
- » Die „**Letzte Karte**“ legt ihr zurück in die Schachtel.
- » Deckt jetzt die **Waldkarte mit der Fee** und dazu **drei weitere beliebige Waldkarten** auf. Die Waldkarten zeigen nun insgesamt vier geheimnisvolle Charaktere.
- » Zu jeder Waldkarte enthält der Rätsel-Stapel eine passende **Rätselkarte**, die denselben Charakter zeigt. Sucht zu jedem aufgedeckten Charakter die passende Rätselkarte aus dem Rätsel-Stapel heraus und legt sie – OHNE SIE UMZUDREHEN – in die Kreismitte.
- » Nehmt jetzt den **Tipp-Stapel** aus der Schachtel und legt die oberste Karte, die **Deckkarte**, zurück in die Schachtel. Legt den Tipp-Stapel griffbereit zur Seite.
- » Zusätzlich benötigt ihr einen Bleistift, Papier für Notizen und eine Stoppuhr bzw. einen Timer (nicht enthalten).



SO WIRD'S GESPIELT

Jede Rätselkarte in der Kreismitte stellt euch vor ein Rätsel. Wählt nun eine beliebige dieser Rätselkarten, lest den Text laut vor und versucht das Rätsel zu lösen. Sprecht euch ab und einigt euch auf eine Antwort.

GANZ WICHTIG:

*Dreht niemals
„einfach so“
eine Karte um!*

Hinweis: Bei manchen Rätseln müsst ihr auf der Rätselkarte etwas eintragen. Legt dann vorher das Transparentpapier auf die Karte und schreibt mit dem Bleistift nur auf das Transparentpapier.

So überprüft ihr eure Antwort:

- » Dreht die **Rätselkarte** um.
An der unteren Kante seht ihr verschiedene Lösungsmöglichkeiten.
- » Nehmt die dazugehörige **Waldkarte**.
An der oberen Kante seht ihr Blätter in Dunkel- und Hellgrün.
- » Haltet nun die untere Kante der Rätselkarte an die obere Kante der Waldkarte.
Die hellgrünen Blätter zeigen euch die korrekte Lösung an.

Unterkante Rätselkarte



Oberkante Waldkarte

Beispiel:

Die Spitzen der hellgrünen Blätter zeigen auf die Buchstaben E – U – L – E.
Die Lösung ist also „EULE“.

Hurra, eure Antwort ist richtig:

Die hellgrünen Blätter zeigen eure Antwort an? Gut gemacht!
Das ist ein wichtiger Schritt Richtung Freiheit.

Oh nein, eure Antwort ist falsch:

Schade. Aber keine Sorge: Ihr könnt trotzdem weiterspielen! Notiert euch für die Schlusswertung, dass ihr eine falsche Antwort gegeben habt. Macht dazu einfach einen Strich auf eurem Notizblatt.

Wie geht es jetzt weiter?

Egal ob eure Lösung richtig oder falsch war, fahrt nun wie folgt fort:

- » Legt die Rätselkarte zur Seite. Ihr braucht sie für das Schlussrätsel wieder.
- » Legt die Waldkarte aufgedeckt (Charakter nach oben) in den Kreis zurück.
- » Deckt eine beliebige neue Waldkarte aus dem Kreis auf, sucht die dazu passende Rätselkarte heraus und legt sie in die Kreismitte. Sind bereits alle Waldkarten aufgedeckt, überspringt ihr diesen Schritt.
- » Löst jetzt wieder ein Rätsel auf einer beliebigen Rätselkarte aus der Kreismitte und wiederholt die Schritte.

Das große Schlussrätsel

Habt ihr alle Waldkarten aufgedeckt und **alle 17 Rätsel gelöst**? Hervorragend! Dann lest jetzt die **Vorderseite der Epilog-Karte** vor und löst das Schlussrätsel.

Glaubt ihr die Antwort zu kennen?

Dann dreht die Epilog-Karte um.



Holt euch ein paar Tipps!

Solltet ihr bei einem Rätsel mal völlig auf dem Schlauch stehen, könnt ihr euch einen **Tip** geben lassen. Sucht dafür die zum Rätsel passenden Tipps aus dem **Tippstapel** heraus und entscheidet gemeinsam, ob ihr einen oder mehrere davon umdrehen und laut vorlesen wollt.

Sammelt alle verwendeten Tipps auf einem eigenen Ablagestapel. Für jeden verwendeten Tipp erhaltet ihr am Ende des Spiels 1 Strafminute.

Wichtig: Sollte ein Tipp einmal nur bereits bekannte Informationen enthalten, erhaltet ihr dafür natürlich keine Strafminute.



Tippkarten

WOLLT IHR DAS SPIEL BEGINNEN?

Dann lest jetzt beide Seiten der Prolog-Karte laut vor, startet danach die Stoppuhr (75 Minuten) und löst die Rätsel.

SPIELENDER

Habt ihr das große Schlussrätsel gelöst? Haltet jetzt die Stoppuhr an und prüft, wie lange ihr gespielt habt! Zählt zu der Zeit, die ihr benötigt habt, für jeden Strich auf eurem Notizblatt 5 Minuten und für jeden verwendeten Tipp 1 Minute hinzu. Jetzt wird es spannend. Konntet ihr den Königssohn retten? Vergleicht eure Minuten mit der Tabelle.

65 Minuten oder weniger	Ganz starke Leistung! Der Königssohn ist dank eures Einsatzes schnell wieder wohlauf und eure Tapferkeit wird zur Redensart: „Mutig sein wie die Helden vom Zauberwald!“
66–70 Minuten	Nicht schlecht! Der Königssohn ist gerettet und wo ihr auch hinkommt, zieht man nun in Ehrfurcht den Hut vor euch.
71–75 Minuten	Verflixt und zugenäht, das war knapp! Aber egal. Der Königssohn lebt und eure Namen sind nun in aller Munde.
76 Minuten oder mehr	So ein Pech! Ärzte aus einem fernen, fernen Land sind euch mit ihren Tränken und Salben zuvorgekommen. Aber es gibt bestimmt bald wieder eine neue Gelegenheit, eure Tapferkeit unter Beweis zu stellen.

Quellenangabe der Zitate:

Karte „Werwolf“: Johann Wolfgang von Goethe: Willkommen und Abschied

Karte „Fee“: Arthur Schopenhauer

(aus: projekt-gutenberg.de)

Autor: Leo Colovini

Illustration: Folko Streese

Grafik / Gestaltung: Kreativbunker

Satz / Layout: Volker Maas

Lektorat: Elke Vogel

Redaktion: David Junglas

Herstellung: Arnold & Domnick, Leipzig
under license from



© 2022 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen

CH: Dessauer · 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90395

Der moses. Verlag und studiogiocchi danken allen fleißigen Escape-Spielern aus Kempen, Osnabrück und Venedig. Besonderer Dank geht an Daniel Gaca.

