

WALDSCHATTENSPIEL 1 ANLEITUNG

ZIEL:

DAS ERSTE SPIEL NENNT SICH „WALDSCHATTENSPIEL 1“. HIER BENÖTIGT MAN DEN SPIELPLAN MIT DEN VIELEN GROSSEN KREISEN, DIE UNTEREINANDER VERBUNDEN SIND.

ZUNÄCHST WERDEN DIE BÄUME AUFGEBAUT UND DANN SO AUF DEM SPIELPLAN VERTEILT, DASS SIE KEINE FELDER DES WEGES BLOCKIEREN. ANSCHLIESSEND WIRD DAS TEELICHT AUF EIN FELD AM SPIELFELDRAND GESTELLT UND ANGEZÜNDET. EINER DER SPIELER WIRD ZUM SPIELLEITER, DER DEN WÜRFEL UND DEN SCHIEBER ERHÄLT UND SOMIT DAS TEELICHT WÄHREND DER PARTIE BEWEGT. DIE ANDEREN SPIELER ERHALTEN JEWEILS EINE ODER ZWEI SPIELFIGUREN. JETZT WIRD DAS ZIMMER ABGEDUNKELT.

WÄHREND SICH DER SPIELLEITER DIE AUGEN ZUHÄLT, VERSTECKEN DIE ANDEREN IHRE SPIELFIGUREN HINTER DEN BÄUMEN IM SCHATTEN, MÖGLICHST WEIT VOM TEELICHT ENTFERNT. IHR ZIEL IST ES, IM VERLAUF DES SPIELS UNTER EINEN BAUM ZU KOMMEN, UM SICH DORT ZU VERSAMMELN.

EIN SPIELZUG BESTEHT IMMER AUS DEM WURF MIT DEM WÜRFEL UND DER ANSAGE DES SPIELLEITERS, IN WELCHE RICHTUNG ER DAS TEELICHT ZIEHEN WILL. EIN EINMAL EINGESCHLAGENER WEG KANN NICHT WIEDER ZURÜCKGELAUFEN WERDEN. ENTSPRECHEND DER AUGENZAHL WIRD DAS TEELICHT NUN ÜBER DIE EINZELNEN FELDER DES SPIELPLANS BEWEGT. ENTDECKT DER SPIELLEITER EINE KLEINE ZWERGENFIGUR, WEIL SIE DURCH DEN LICHTSCHEIN SICHTBAR WIRD, SO WIRD SIE VERZAUBERT UND KANN SICH NICHT MEHR BEWEGEN. UM SIE ZU BEFREIEN, MUSS EIN MITSPIELER MIT SEINER FIGUR DIE VERZAUBERTE FIGUR BERÜHREN. DIES KANN NUR IM SCHATTEN PASSIEREN.

AM ENDE DER BEWEGUNG DES TEELICHTS HÄLT SICH DER SPIELLEITER WIEDER DIE AUGEN ZU. DIE ZWERGE KÖNNEN SICH NUN FREI INNERHALB DER SCHATTEN BEWEGEN, SIE KÖNNEN JEDOCH NICHT ÜBER EINE ERLEUCHTETE STRECKE ZIEHEN.

SPIELENDENDE:

DIE ZWERGE HABEN GEWONNEN, WENN SIE SICH UNTER EINEM BAUM VERSAMMELN KONNTEN UND KEINER VON IHNEN MEHR VERZAUBERT IST. DER SPIELLEITER GEWINNT, WENN ES IHM GELINGT, ALLE ZWERGE ZU VERZAUBERN.

WALDSCHATTENSPIEL 2 ANLEITUNG

ZIEL:

BEIM ZWEITEN SPIEL, WELCHES DEN NAMEN „WALDSCHATTENSPIEL 2“ TRÄGT, WIRD DIE RÜCKSEITE DES SPIELPLANES BENÖTIGT. DIESE ZEIGT IM WESENTLICHEN EINEN RUNDKURS, VON DEM ES EINE ABZWEIGUNG ZUM TEELICHT UND ZU EINEM KRANKENHAUS GIBT. DAS KREUZUNGSFELD IST GLEICHZEITIG DAS STARTFELD DER SPIELFIGUREN. DAS TEELICHT KOMMT HIER IN DIE MITTE DES SPIELPLANS, DIE BÄUME WIEDER IRGENDWO NEBEN DIE LAUFFELDER. JEDER SPIELER ERHÄLT EINE SPIELFIGUR, DIE ER AUF DAS ZUM STARTFELD GEHÖRIGE HAUS STELLT. VOR DEM ERSTEN SPIEL MUSS MAN DIE FLÄCHE DES SCHIEBERS NOCH MIT ALUMINIUM-FOLIE BEKLEBEN.

DIE SPIELER VERSUCHEN, EINE RUNDE DURCH DEN WALD ZU LAUFEN UND ÜBER DAS FEUER ZU SPRINGEN, BEVOR SIE WIEDER ZUM START ZURÜCKKEHREN.

WENN MAN AN DER REIHE IST, NIMMT MAN SICH DEN WÜRFEL UND ZIEHT DANN MIT DER GEWORFENEN AUGENZAHL ENTSPRECHEND IN EINE DER BEIDEN RICHTUNGEN AUF DEM AU ENKREIS ENTLANG. DABEI MUSS MAN VERSUCHEN, DASS DIE SPIELFIGUR SICH AM ENDE DES ZUGES IM LICHT BEFINDET.

LANDET DIE FIGUR JEDOCH IM SCHATTEN, KANN SIE NUR VOM NACHFOLGENDEN SPIELER ERLÖST WERDEN, WENN DIESER AUF SEIN WÜRFELRECHT VERZICHTET UND DEN SCHIEBER SO NEBEN SEINE FIGUR STELLT, DASS DIE LICHTSTRAHLEN DEN ÄNGSTLICHEN SPIELER IM SCHATTEN ANLEUCHTEN. DAS SO ANGELEUCHTETE MÄNNCHEN WIRD ANSCHLIESSEND ZUM HELFER GESTELLT. DIE ERLÖSUNG MUSS NICHT SOFORT ERFOLGEN, SONDERN KANN AUCH SPÄTER VOLLZOGEN WERDEN. WENN ZWEI FIGUREN AUF EINEM FELD STEHEN, KANN DER ERSTANKÖMMLING SEINEN WURF DEM ZWEITEN SPIELER SCHENKEN. DIESER ZIEHT IN SEINEM ZUG DANN EINMAL UM SEINE AUGENZAHL UND DANN UM DIE GESCHENKTE WÜRFELZAHL VORAN. SO IST ES MÖGLICH, AUCH GRÖßERE PASSAGEN DER DUNKELHEIT ZU ÜBERWINDEN.

HAT MAN DEN WALD EINMAL UMRUNDET, BIEGT MAN AUF DER KREUZUNG IN RICHTUNG TEELICHT AB. DIESES MUSS ÜBERSPRUNGEN WERDEN. SPRINGT EINE FIGUR IN DAS TEELICHT HINEIN, WIRD SIE IN DAS ANGRENZENDE KRANKENHAUS GEBRACHT. EIN MITSPIELER, DER DAS FEUER BEREITS ÜBERWUNDEN HAT, MUSS DEN „VERLETZTEN“ DANN AUS DEM KRANKENHAUS ABHOLEN UND WIEDER ZUM STARTPUNKT ZURÜCKBRINGEN.

SPIELENDENDE:

DIE PARTIE ENDET, WENN ALLE SPIELER GEMEINSAM WIEDER IN DER STARHÜTTE SIND