

Das einsame Schloss

Material

Ihr benötigt folgende Download-Materialien:

- Spielplan für den Druck in A4, A3 oder A1 (je nachdem, welches Format ihr ausdrucken könnt)
- Codierscheiben
- Zahlenkarten
- Raumkarten
- Hilfekarten
- Kochbuch

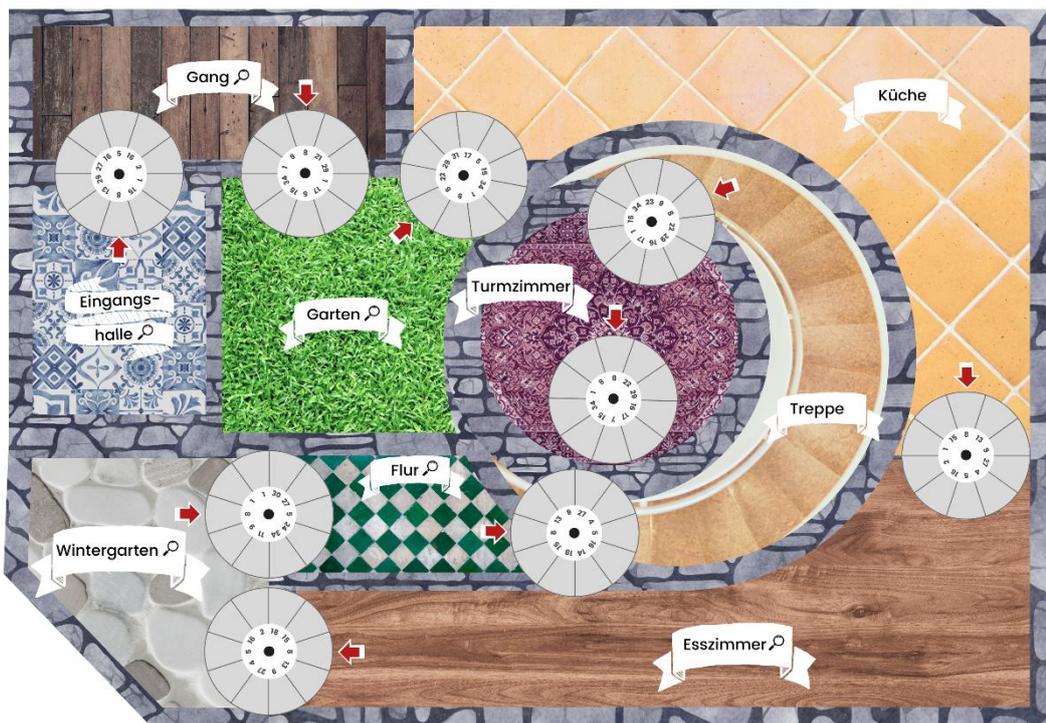
Außerdem braucht ihr:

- eine Spielfigur oder ersatzweise einen kleinen Gegenstand,
- eine Uhr, um die Zeit zu stoppen,
- Schreibsachen: Papier, Stifte, Schere...
- Evtl. einen Internetzugang (Smartphone, Tablet oder Ähnliches).

Vorbereitung

Spielplan

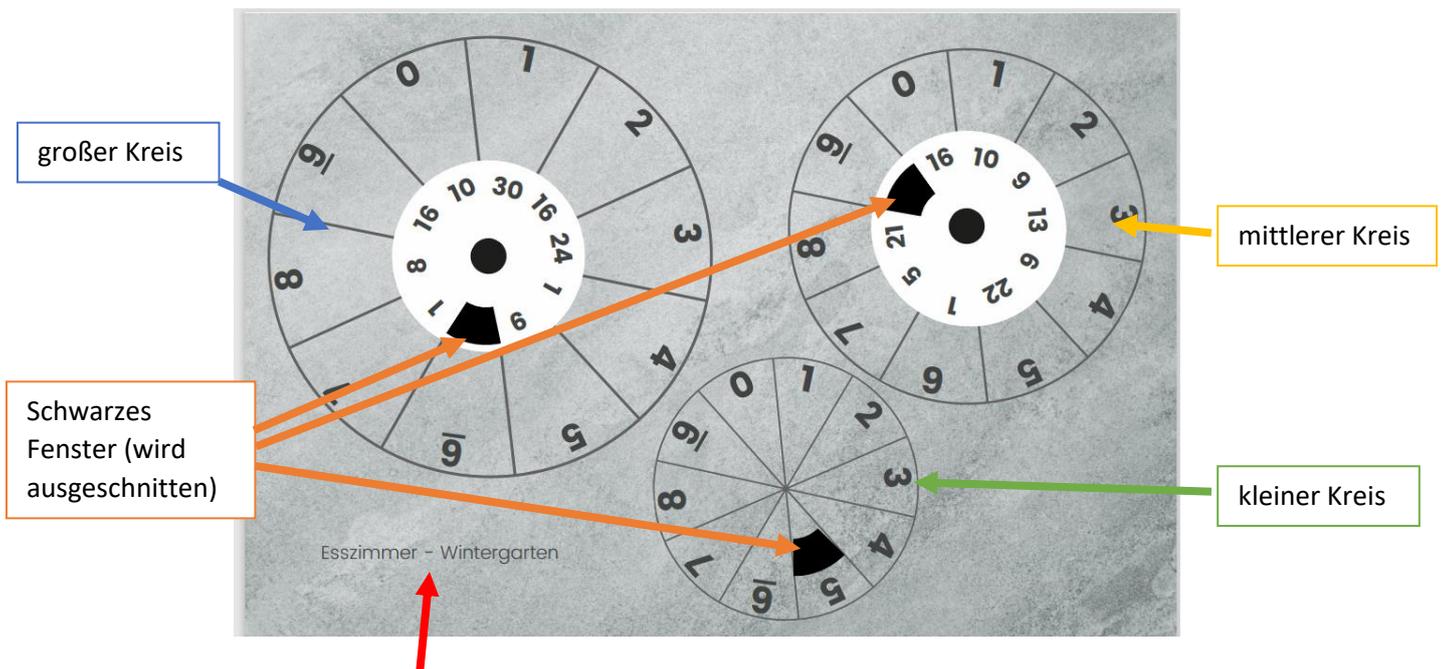
- Druckt den Spielplan aus. Der Spielplan hat insgesamt die Größe DIN A1. Ihr könnt ihn aber auch in a) vier Teilen der Größe **DIN A3** (Datei „Spielplan für DIN A3-Druck“) oder b) in acht Teilen der Größe **DIN A4** (Datei „Spielplan für DIN A4-Druck“) ausdrucken.
- Schneidet die weißen Kanten auf den ausgedruckten Seiten ab und klebt die Teile mit Klebestreifen zusammen, sodass sie dieses Bild ergeben:



Codierscheiben

Auf dem Spielplan befinden sich neun Kreise mit Zahlen. Sie befinden sich immer an den Übergängen von einem Raum zum anderen, z. B. am Übergang von der Eingangshalle zum Gang. Auf diesen Kreisen werden die Codierscheiben befestigt. Im Verlauf des Spiels muss ein bestimmter Code auf den Codierscheiben eingestellt werden, um die Tür zwischen den beiden Räumen zu öffnen und von einem Raum in den nächsten zu gelangen. Der rote Pfeil auf dem Spielplan zeigt auf die Stelle der Codierscheibe, auf der der Code eingestellt werden soll. Damit die Codes richtig funktionieren, muss jede Codierscheibe genau auf dem richtigen Platz auf dem Spielplan angebracht werden. Achtet darauf, dass ihr die einzelnen Teile der Codierscheiben nicht miteinander verwechselt!

Jede Codierscheibe besteht aus drei unterschiedlich großen Kreisen:

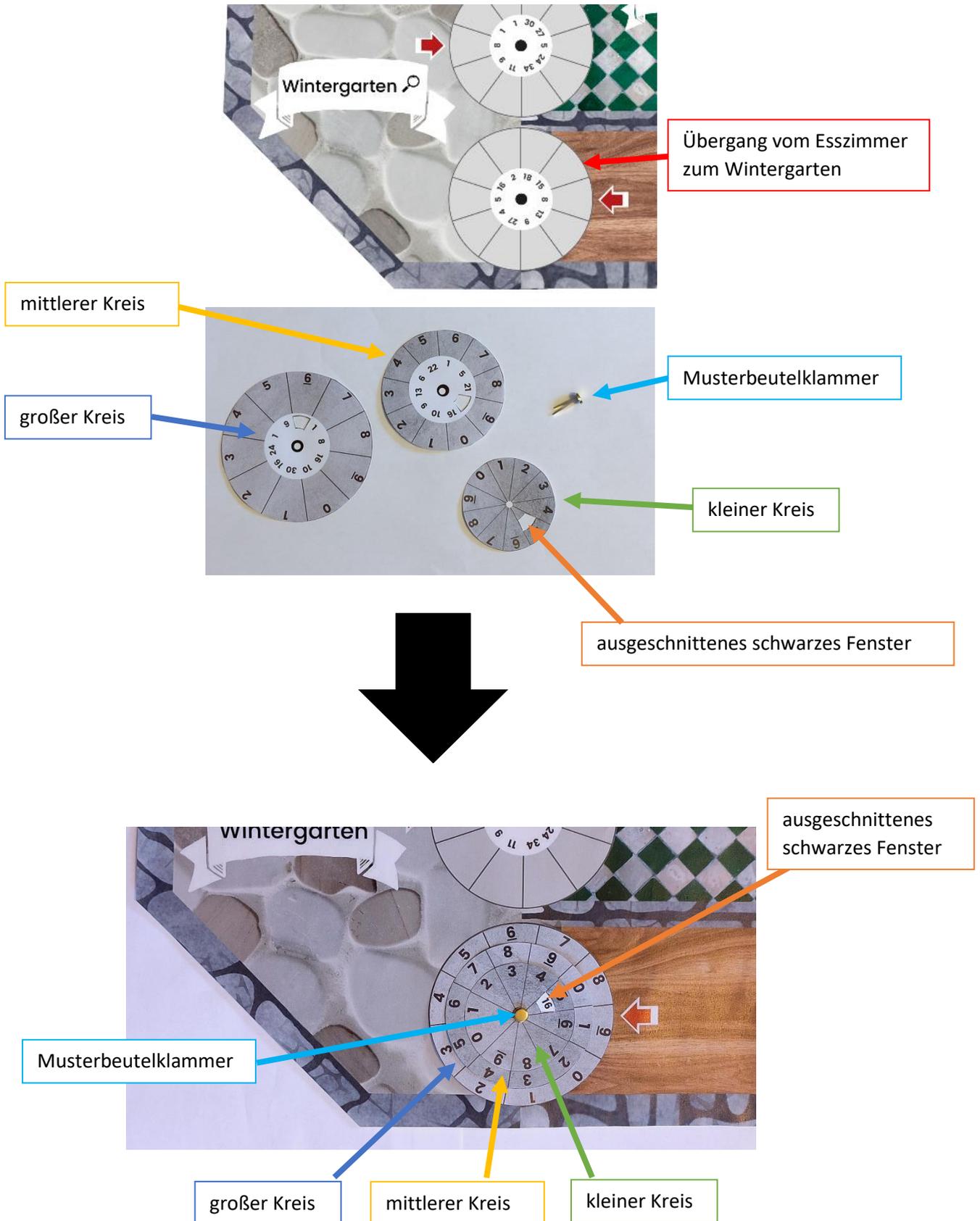


Diese Codierscheibe gehört an den Übergang vom Esszimmer zum Wintergarten.

- Schneidet die drei Kreise aus, die zur Codierscheibe gehören.
- Schneidet die **schwarzen Fenster** aus, die sich in der Nähe der Mitte von jedem Kreis befindet.
- Stecht ein Loch in die Mitte jedes Kreises (z. B. mit einer Schere).
- Stecht auch auf dem Spielplan ein Loch in den schwarzen Punkt, der sich in der Mitte des entsprechenden Kreises befindet.
- Legt den größten Kreis der Codierscheibe auf den Kreis auf dem Spielplan. Stapelt den mittleren Kreis der Codierscheibe darauf, dann den kleinsten Kreis (siehe Abbildung auf Seite 3).
- Befestigt die Codierscheibe, indem ihr eine Musterbeutelklammer durch alle drei Kreise und den Spielplan hindurch steckt und die Klammer auf der Rückseite des Spielplans auseinanderbiegt.
- Wenn ihr nun an den verschiedenen Papierkreisen der zusammengebauten Codierscheibe dreht, werden durch das ausgeschnittene Fenster im obersten, kleinsten Papierkreis verschiedene Zahlen sichtbar.
- Geht genauso mit den anderen Codierscheiben vor.

Wichtig: Je nach Drucker kann es passieren, dass der Spielplan nicht exakt in der richtigen Größe ausgedruckt wird. Wenn der Spielplan zu groß oder zu klein gedruckt ist, kann es sein, dass die ausgeschnittenen Fenster in den Codierscheiben nicht richtig über den Zahlen auf dem Spielplan liegen. Falls das passiert, ist unser Tipp: Verändert

die Skalierung beim Ausdrucken des Spielplans ein wenig. Wenn der Spielplan zu klein ist, stellt z. B. die Skalierung 110 ein, um ihn etwas zu vergrößern.



Zahlenkarten

- Druckt die Zahlenkarten doppelseitig aus (an der kurzen Kante gespiegelt).
- Schneidet die Zahlenkarten aus. Schaut euch dabei nur die Rückseiten mit der Kartenummer an (die Kartenummer steht in dem gelben Kreis, der sich auf einem schwarz-weißen Hintergrund befindet). Schneidet so genau wie möglich, damit nichts Wichtiges auf der Kartenvorderseite abgeschnitten wird.

Zahlenkarten (Rückseite):



Raumkarten

- Druckt die Raumkarten doppelseitig aus (an der langen Seite gespiegelt). Schaut euch die Vorderseiten noch nicht an.

Raumkarten (Rückseite):



Hilfekarten

- Druckt die Hilfekarten doppelseitig aus (an der kurzen Seite gespiegelt).
- Schneidet die Hilfekarten aus. Schaut euch dabei nur die Rückseiten an.

Hilfekarten (Rückseite):



Kochbuch

- Druckt das Kochbuch doppelseitig aus (an der kurzen Seite spiegeln) und faltet die beiden ausgedruckten Blätter in der Mitte, sodass ein Heft entsteht. Auf der Titelseite des Heftes steht „Mein Kochbuch“. Auf der Rückseite steht „Eingangshalle“.

Kochbuch (Vorderseite):



Aufbau

- Legt den Spielplan mit den befestigten Codierscheiben in die Tischmitte.
- Legt die Zahlenkarten mit der Rückseite (gelber Kreis mit der Kartenummer) nach oben als Stapel bereit. **Schaut euch die Vorderseiten noch nicht an!**
- Legt die Raumkarten mit der Rückseite (weiß mit der Lupe und der Bezeichnung des Raumes in der Mitte) nach oben bereit. **Schaut euch die Vorderseiten noch nicht an!**
- Legt die Hilfekarten mit der Rückseite (braun mit der Bezeichnung des Raumes und der Beschriftung „Hilfekarte“) nach oben als Stapel bereit.

Einleitung in das Spiel

Endlich ein freier Tag! Auf der Suche nach Abenteuern entscheidet ihr euch für eine Wanderung durch den Wald. Fröhlich plaudernd und lachend macht ihr euch auf den Weg. Der Wald wird schnell immer dichter und dunkler. Die Sommersonne hat keine Chance, durch die dichten Baumkronen auf den Waldboden hindurch zu dringen. Ganz schön kalt hier!

Aber das hält euch nicht auf. Genauso wenig, wie die zunehmende Dunkelheit. Oder das unheimliche Knacken und Knistern im Gebüsch. Ihr seid schließlich losgezogen, um ein Abenteuer zu suchen. Und dafür ist das alles noch viel zu friedlich und harmlos.

Doch dann biegt ihr um eine Ecke und steht plötzlich auf einer riesigen Lichtung. In ihrer Mitte befindet sich ein Schloss mit vielen Türmen und Dächern. Das Licht ist dämmerig und über den Boden ziehen Nebelschwaden. Na also, das sieht doch schon viel mehr nach einem Abenteuer aus!

Als ihr dem Schloss näherkommt, fällt euch auf, dass es schon sehr verwittert aussieht und überall mit Pflanzen bewachsen ist. Hier ist wohl schon lange niemand mehr gewesen. Auch der Eingang ist mit dornigen Rosenranken versperrt. Vorsichtig bahnt ihr euch einen Weg, öffnet die angelehnte Tür und betretet die Eingangshalle. Neugierig schaut ihr euch um und entdeckt schon bald etwas Interessantes: Einen dicht beschriebenen Zettel und ein Heft...

Spielregeln

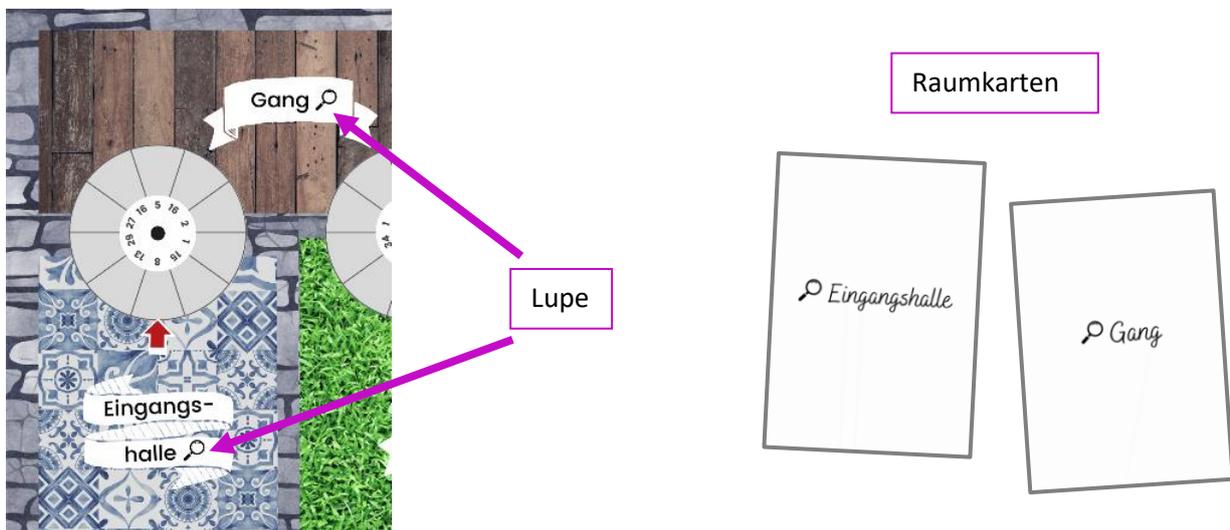
Löst das Rätsel des einsamen Schlosses! Stellt eure Spielfigur in die Eingangshalle: Hier beginnt das Spiel. Um euch von einem Raum in den nächsten zu bewegen, müsst ihr zuerst den dreistelligen Code herausfinden, der die Tür öffnet. Stellt diesen Code auf der Codierscheibe zwischen den beiden Räumen ein – und zwar so, dass der rote Pfeil auf die Zahlen des Codes zeigt. Dabei wird die erste Stelle des Codes immer auf dem äußersten Ring der Codierscheibe eingestellt. Die zweite Zahl stellt ihr auf dem mittleren und die dritte auf dem inneren Ring ein.

Wenn ihr einen Code eingestellt habt, seht ihr durch das ausgeschnittene Fenster in der Mitte der Scheibe eine Zahl. Sucht nun aus dem Zahlenkarten-Stapel die Karte mit dieser Zahl heraus und schaut euch die Vorderseite an. Auf der Karte steht, ob ihr den Code richtig eingegeben habt.

Wenn ihr den Code falsch eingestellt habt, tut die Karte zurück in den Stapel und versucht es noch einmal.

Wenn ihr den Code richtig eingestellt habt, erfahrt ihr auf der Karte, wie es weitergeht. Behaltet sie, falls ihr sie zum Lösen der Rätsel braucht. **Schaut euch die Vorderseite einer Zahlenkarte nur an, wenn ihr einen Code eingestellt habt und die Lösung prüfen wollt oder wenn ihr auf einer anderen Zahlenkarte dazu aufgefordert werdet!**

Neben der Bezeichnung einiger Räume ist eine Lupe abgebildet. Zu diesen Räumen gehört eine Raumkarte. Wenn ihr einen Raum mit einer Lupe betretet, dürft ihr die passende Raumkarte umdrehen und benutzen.



Die Raumkarte „Eingangshalle“ und das Heft „Mein Kochbuch“ findet ihr in der Eingangshalle. Beides dürft ihr deshalb von Anfang an benutzen. Das Heft und die Raumkarte dürft ihr bis zum Ende des Spiels verwenden – genauso wie alle anderen Raumkarten, sobald ihr den jeweiligen Raum zum ersten Mal betreten habt.

Um die Rätsel zu lösen, dürft ihr außerdem alle anderen Hilfsmittel benutzen, die ihr möchtet (zum Beispiel Papier, Stifte und Schere oder das Internet). Es kann sein, dass ihr Materialien falten, zerschneiden, zerreißen oder anders zerstören müsst.

Seid ihr bereit? Dann beginnt jetzt mit dem ersten Rätsel! Eure Zeit läuft ab jetzt!

Auswertung

Habt ihr es geschafft und das Rätsel des Schlosses gelöst? Gratulation! Rechnet nun eure Punktzahl aus.

- Ihr bekommt einen Punkt pro Minute, die ihr für das Spiel gebraucht habt.
- Dazu kommen drei Punkte pro Hilfekarte, die ihr verwendet habt.

Weniger als 60 Punkte	Absolute Meisterabenteurer	★★★★★★
60 – 75 Punkte	Sagenhafte Detektive	★★★★★
76 – 90 Punkte	Echte Rätselprofis	★★★★
90 – 120 Punkte	Gewitzte Spürnasen	★★★
Über 120 Punkte	Vielversprechende Aushilfs-Ermittler	★

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages