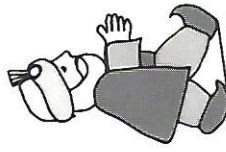
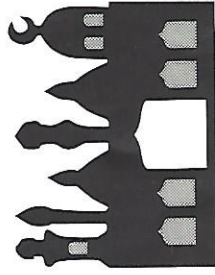




Spinnen

Duftkerze



Ein Gedächtnisspiel  
mit 12 Düften  
für 2-5 Spieler  
ab 10 Jahren

HEIDORN<sup>®</sup>

258591

Verlag:  
HEIDORN<sup>®</sup>  
Duttspiele und Spielideen GmbH  
Hauptstraße 2, 2087 Ellerbek  
Germany

# Duftende Spuren

von Christa und Jürgen Heidorn

- \* Duftende Spuren ist ein ungewöhnliches Spiel: \*
- \* ein Spiel, bei dem man seine Nase einsetzen muß. \*
- \* Es ist ein Spiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren. \*

Es ist einfacher, sich Düfte zu merken, deren Namen man kennt. Deshalb kennzeichnen Sie bitte vor dem ersten Spiel die Flaschen auf der Unterseite mit den selbstklebenden Ziffern. Welche Ziffer auf welche Flasche gehört, und welcher Duft sich hinter welcher Ziffer verbirgt, entnehmen Sie bitte dem beiliegenden Blatt.

## Zum Spiel gehören

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren, die Prinzen
- 5 Standfüße für die Prinzen
- 2 Würfel
- 1 Spielanleitung
- 1 Duftliste nebst Selbstklebe-Etiketten zur Kennzeichnung der Flaschenböden
- 12 Fläschchen mit Düften (goldener Verschuß)
- 12 Fläschchen mit Düften (schwarzer Verschuß)

**Bitte drücken Sie vor dem ersten Spiel die Prinzen einzeln aus der Pappe und setzen sie in die beiliegenden Standfüße.**

In jeweils einer Flasche mit goldenem und schwarzem Verschuß sind identische Düfte. Die Flakons sind nur teilweise gefüllt, damit in den Flaschen ein ausreichender Duft zum Verfügen steht, in dem sich die Düfte entfalten können. Außerdem sind die Düfte in ein Speichermaterial eingebettet, damit kein ätherisches Öl auslaufen kann, falls einmal eine Flasche umfällt.

## Ein wichtiger Hinweis

Achten Sie immer darauf, daß die Deckel der Flaschen nicht vertauscht werden. Sonst könnten sich die Düfte vermischen. Verschließen Sie die Flaschen nach Beendigung des Spiels besonders sorgfältig. Sonst könnten die Düfte verfliegen. Lagern Sie die Düfte nicht zu warm, damit Sie lange Zeit Freude am Spiel haben.

### Das Märchen, auf dem das Spiel beruht

Einige Prinzen aus dem Morgenlande sitzen im Café und genießen ihren Mokka. Sie trinken viel Mokka. Abend für Abend sitzen sie dort und trinken ihren Mokka. Denn im Café tritt Fatimah auf – Fatima, die Bauchtänzerin – Fatimah, die schönste Bauchtänzerin des Landes.

Die Prinzen sind verliebt in sie. Und Fatimah mag die Prinzen. Doch sie weiß nicht, wen von ihnen sie heiraten soll. Da kommt ihr eine Idee: Ihrer soll nur würdig sein, wer sie nicht nur an ihrer Schönheit, sondern auch an ihrem Duft erkennen kann.

Also stellt sie den Prinzen eine Aufgabe:

An 12 einander folgenden Abenden wird sie 12 verschiedene Düfte tragen. In 12 Häusern der Stadt hat sie je einen dieser Düfte versteckt – in Fläschchen mit goldenen Deckeln. Die Prinzen sollen herausfinden, in welchem der Häuser sich der Duft verbirgt, den sie am jeweiligen Abend trägt.

Der Prinz, der als erster drei der Düfte, die sie trägt, richtig in den Häusern wiedergefunden hat, soll ihr Ehemann werden.

### Vorbereitung

Die 12 Flaschen mit den goldenen Deckeln werden nach Zufall auf die Häuser des Spielplans verteilt. Keiner der Spieler darf wissen, welcher Duft in welcher Flasche versteckt ist. Jeder Spieler wählt sich einen Prinzen und setzt ihn ins Café.

Nun wird mit einem Würfel um den ersten Zug gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl wirft, darf den Duft auswählen, nach dem die Prinzen zuerst suchen sollen. Er darf eine Flasche mit einem schwarzen Deckel in das Café stellen und später das Spiel beginnen.

**Doch zunächst riechen alle Spieler ausgiebig an diesem ersten Duft und prägen ihn sich gut ein. Dann wird das Fläschchen ins Café gestellt und die Suche beginnt.**

### So wird gezogen

Gewürfelt wird mit 2 Würfeln. Jeder Spieler zieht seine Prinzen entsprechend der Augenzahlen der beiden Würfel über den Spielplan. Dazu wird erst die Augenzahl des einen Würfels in einer Richtung gezogen. Die Augenzahl des zweiten Würfels kann nun in gleicher oder entgegengesetzter Richtung gezogen werden.

**Die gesamte Augenzahl eines Würfels jedoch muß in einer Richtung gesetzt werden.**

Man darf auch auf Felder ziehen, die bereits von einem anderen Prinzen besetzt sind. Dabei wird nicht hinausgeworfen.

### Superspurt

Immer, wenn ein Spieler einen Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) würfelt, kann er einen Superspurt einlegen. Das bedeutet, er kann eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- ① Er springt auf ein beliebiges hellblaues Feld direkt vor einem der Häuser.
- ② Er springt zurück ins Café.
- ③ Er springt auf eins der orangefarbenen Spielfelder in der Nähe von Fatimah's Palast.
- ④ Er geht entsprechend der gewürfelten Augenzahlen weiter.

### So darf man an einem Fläschchen schnuppern

Kommt ein Prinz mit der vollen Augenzahl eines oder beider Würfel oder durch einen Superspurt auf ein hellblaues Feld direkt vor einem der Häuser, so darf er an dem verborgenen Duft in dem jeweiligen Fläschchen riechen.

Wer vergessen hat, wie der zu suchende Duft riecht, darf seinen Prinzen zurück ins Café ziehen bzw. mit einem Superspurt dorthin springen lassen. Dort darf er noch einmal an dem zu suchenden Duft schnuppern.

### Auf zu Fatimah's Palast

Meint ein Spieler, den richtigen Duft gefunden zu haben, begibt er sich zum Palast. Dort muß er genau auf das große blaue Feld kommen.

Um direkt auf dieses Feld zu gelangen, darf der Spieler die Augenzahlen eines oder beider Würfel nutzen. Er darf sie auch verfallen lassen, wenn er sich durch seinen Wurf nur weiter vom Schloß entfernen würde.

### Im Palast

Hat der Prinz das blaue Feld im Palast erreicht, so gibt der Spieler an, in welchem Fläschchen er den richtigen Duft vermutet.

Alle Mitspieler vergleichen nun, ob der Duft im angegebenen Fläschchen mit dem gesuchten, im Café deponierten Duft übereinstimmt (im Zweifelsfall können die Ziffern unter den Fläschchen verglichen werden).

**Stimmen die Düfte nicht überein, so wird der Prinz ins Café zurückgesetzt und der Spieler muß eine Runde mit Würfeln aussetzen.**

**Bei Übereinstimmung** bekommt der Spieler beide Fläschchen mit und darf das nächste Fläschchen mit schwarzem Deckel ins Café stellen.

Alle Spieler setzen nun ihre Figuren zurück ins Café und schnuppern an dem neuen Duft. Die Suche nach dem nächsten Duft beginnt.

### Spiel-Ende

Der Spieler, der als erster drei Düfte richtig gefunden hat, gewinnt das Spiel. Sein Prinz wird der Ehemann der Fatimah.

### Weitere Hinweise

Ein Spiel mit Düften ist etwas Besonderes.

Es bezieht einen Wahrnehmungssinn ein, den wir normalerweise stark vernachlässigen. Das Spiel fördert das Geruchsunterscheidungsvermögen und das Gedächtnis.

Das Spiel ist allerdings auch insofern etwas Besonderes, als es mit „lebendigen Substanzen“ arbeitet. Das erfordert etwas Aufmerksamkeit und Sorgfalt von Ihrer Seite: Die Essenzen des Spiels sollen sich nicht verflüchtigen – verschließen Sie deshalb nach jedem Spiel die Flaschen sorgfältig.

Falls der Duft eines ätherischen Öls dennoch im Laufe der Jahre nachläßt, können Sie ihn auffrischen, indem Sie in einer Apotheke oder einem Naturkosmetikladen einige Tropfen des entsprechenden Öls neu in die Flasche tropfen lassen.

Achten Sie immer darauf, daß Sie die Deckel nicht vertauschen – sonst kann es zu Verfärbungen der Düfte kommen.

Wir würden uns freuen, wenn das Spiel Ihnen Spaß bereiten und Ihr Interesse an der Welt des Riechens und der Düfte wecken würde.

Die Verfasser

## SICHERHEITSMITTEILUNGEN ENTSPRECHEND EN 71:

# ACHTUNG!

- NUR FÜR KINDER ÜBER 10 JAHREN!
- BENUTZUNG NUR UNTER AUFSICHT VON ERWACHSENEN!
- NICHTS VERSCHLUCKEN! DIE ÄTHERISCHEN ÖLE IN DEN FLASCHEN SIND BEI INNERER ANWENDUNG GESUNDHEITSSCHÄDLICH!
- AUSSER REICHWEITE VON KLEINEN KINDERN AUFBEWAHREN!
- NICHT FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN!
- VERSCHLUCKBARE KLEINTEILE!
- BEI DEN GLASFLASCHEN BESTEHT SPPLITTERGEFAHR BEI UNSACHGEMÄSSER ANWENDUNG!
- DIE GEBRAUCHSANLEITUNG NEBST DUFTLISTE (BEIBLATT) MUSS MIT DEM SPIEL GEMEINSAM AUFBEWAHRT WERDEN!

TRAGEN SIE HIER DIE TELEFONNUMMERN VON INFORMATIONSDIENST- UND BEHANDLUNGSZENTRUM FÜR VERGIFTUNGSFÄLLE UND ERSTE HILFE IM FALLE EINES UNFALLES EIN!



**DIE ÄTHERISCHEN ÖLE IN DEN FLASCHEN SIND IN SPEICHERMATERIALIEN EINGEARBEITET. DESHALB KÖNNEN BEI SACHGEMÄSSER ANWENDUNG DES SPIELS KEINE GEFAHREN AUFTRETEN. DENNOCH MÖCHTEN WIR SIE FÜR NOTFÄLLE MIT DEN ERSTE HILFE-MASSNAHMEN VERTRAUT MACHEN:**

**FALLS ÄTHERISCHES ÖL AUF DIE HAUT KOMMT**, KANN ES BEI LANGER EINWIRKUNGSZEIT ZU HAUTREIZUNGEN KOMMEN. WASCHEN SIE DIE BETROFFENE STELLE RECHTZEITIG GUT MIT WASSER UND SEIFE AB.

**FALLS ÄTHERISCHES ÖL INS AUGE KOMMT**, KANN ES ZU REIZUNGEN DER BINDE- ODER HORNHAUT KOMMEN. SPÜLEN SIE DAS AUGE MIT REICHLICH WASSER AUS UND GEHEN SIE GEBEBENENFALLS ZUM AUGENARZT.

**FALLS ÄTHERISCHES ÖL VERSCHLUCKT WIRD** (ES IST IM SPEICHERMATERIAL IN DER FLASCHE ENHALTEN), WENDEN SIE SICH UMGEHEND AN EINEN ARZT ODER AN DIE VERGIFTUNGSZENTRALE! NEHMEN SIE DAS PARALLELE FLÄSCHCHEN UND DIE DUFTLISTE MIT.

**FALLS SIE ALLERGIKER SIND**: ÜBERPRÜFEN SIE DIE DUFTLISTE AUF STOFFE, GEGEN DIE SIE ALLERGISCH SIND UND ENTFERNEN SIE DIESE FLASCHEN AUS DEM SPIEL. LASSEN SIE GEBEBENENFALLS DAS FÜLLMATERIAL ENTFERNEN UND EINEN IN DIE FLASCHE GESTOPFTEN WATTEBAUSCH IN EINEM NATURKOSMETIKLADEN ODER EINER APOTHEKE MIT EINEM DUFTSTOFF, GEGEN DEN SIE NICHT ALLERGISCH SIND, TRÄNKEN.

**Das Spiel entspricht den Anforderungen der EN 71**