

EIN ANDERES WALDSCHATTENSPIEL,[®] bei dem man durch die Dunkelheit muß.



Die Rückseite der Spielunterlage hat als Waldweg eine Art „Breze“. Wieder wird im Dunkeln gespielt. Auch dieses Spiel ist ein soziales, das nur gelöst werden kann, wenn man miteinander, nicht gegeneinander spielt. Es ist mehr für größere Kinder geeignet.

Vorbereitung: Das Licht wird auf den großen Kreis in der Mitte des Spielfeldes gestellt und angezündet; die Zwerge warten vorerst im siebeneckigen Haus. Wieder setzen wir die Bäume auf Stellen außerhalb des Weges, so daß ein Teil desselben beschattet wird. Der Weg führt nun richtig durch den dunklen Wald.

Für dieses Spiel muß der Schieber auf seinem Brettchen außen eine spiegelnde Fläche haben. Wir kleben dazu ein Stückchen Alufolie darauf.

Spielbeginn: Es wird ringsum gewürfelt. Jeder Teilnehmer stellt nacheinander seine Zwerge auf das runde Feld der Wegkreuzung vor dem Haus und zieht von dort die gewürfelte Augenzahl auf dem großen Bogen durch den Wald, gleichgültig in welcher Richtung. Bis zu 7 Spieler können sich beteiligen; einzelne Spieler können aber auch zwei Zwerge führen.

Spielziel: Alle Zwerge müssen wieder das siebeneckige Haus erreichen, nachdem sie den Wald mit den Schatten durchlaufen haben und über das Feuer gesprungen sind.

Spielregeln: Das Spielziel zu erreichen ist nicht so einfach, denn wer seinen Zwerg in einen Schatten gewürfelt hat, muß ihn dort stehenlassen, bis er wieder erlöst ist. Erlösen kann nur ein anderer Spieler. Dieser muß auf sein Würfelrecht verzichten und den spiegelnden Schieber vom Platz seines Zwerges aus so in das Licht halten, daß der Zwerg im Schatten Spiegellicht bekommt. Dann darf der angespiegelte Zwerg aus dem Schatten genommen und zu dem befreienden Mitspieler auf das gleiche Feld gesetzt werden; dabei ist es

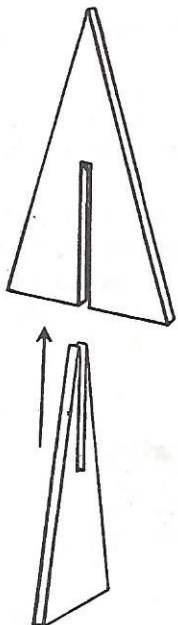
gleichgültig, ob dies einen Sprung nach vorne oder nach hinten bedeutet. Um eine solche Befreiung aus dem Schatten muß der Mitspieler gebeten werden, er kann die Bitte auch ablehnen.

Es kann geschehen, daß auf einem Feld zwei (oder mehrere) Zwerge gleichzeitig zu stehen kommen, entweder durch Würfeln oder durch eine eben beschriebene Befreiung.

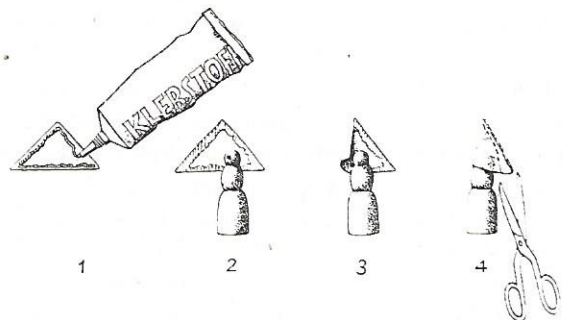
Ein Würfler kann die gewürfelte Augenzahl einem zweiten Spieler schenken. Dies muß aber vor dem ersten Wurf ausgesprochen sein: Der erste Spieler würfelt zwar, läßt aber seinen Zwerg stehen. Der zweite Spieler zählt die Augenzahl des ersten Würflers zu den seinen hinzu und zieht entsprechend weit. – Dieses Vorgehen kann sehr nützlich sein, wenn eine größere Schattenpartie zu überwinden ist: Mit der Augenzahl zweier Würfel ist es eher möglich, durch den Schatten zu kommen. Es ist auch gestattet, sich zwei fremde Würfel zuzubitten.

Ist der Wald mit seinen Schatten glücklich überwunden, so ist zum Abschluß noch der Sprung über das Feuer zu wagen. Das Feuer selbst gilt auch als Wegstation. Würfelt man hinein, so verbrennt man sich und kommt in das rechteckige Krankenhaus. Von dort muß man in das siebeneckige Haus abgeholt werden. Dies kann nur ein Spieler machen, dem der Sprung über das Feuer schon gelungen ist. Das Spiel ist beendet, wenn alle Zwerge wieder im siebeneckigen Haus heil angekommen sind.

Es ist möglich, daß im Verlauf des Spieles alle Zwerge im Schatten stehen oder daß ein Zwerg ohne Aussicht auf Erlösung weit hinten in einem Schatten stehen blieb. Dann bricht man das Spiel als ungelöst ab und beginnt ein neues, bei dem man die Bäume so stellt, daß weniger Schatten auf den Weg fallen. – Diese Spielregeln haben sich bewährt; sie können natürlich abgeändert und individuell eingerichtet werden. Doch stets muß wegen der offenen Flamme und der damit verbundenen Gefahr ein Erwachsener mitspielen!



So setzt man die Bäume zusammen: Gleiche Farben gehören zueinander, sie ergeben drei verschiedene Baumgrößen. – Nach dem Spiel lassen sich die Bäume wieder zerlegen. Sollte das schwer gehen, so stützt man das eine Teil an der Tischkante auf und zieht das andere nach unten heraus.



So macht man aus den Männchen Zwerge.

Spielzeug ist gefährlich für Kinder unter 3 Jahre. Verschlukungsgefahr! Wegen der Flamme nur unter Aufsicht von Erwachsenen benutzen. Firmenanschrift für spätere Rückfragen aufbewahren.



DAS WALDSCHATTENSPIEL®



Ein Versteck- und Suchspiel bei Kerzenschein

Inhalt:

- 1 Spielboden
 - 1 Teelicht
 - 1 Schieber
 - 3 große Bäume (2-teilig)
 - 4 mittlere Bäume (2-teilig)
 - 3 kleine Bäume (2-teilig)
- Tüte mit: 1 Würfel, 7 Männchen, 7 Filzstücken

Das Waldschattenspiel® ist ein Brettspiel, das in der Dämmerung oder im Dunkeln gespielt wird. Ein offenes Licht fährt dabei über die Spielfläche. Deswegen ist die Anwesenheit eines Erwachsenen nötig. Achtung bei Kleidung aus Kunststofffaser! Unter diesen Vorsichtsmaßnahmen können Kinder ab etwa fünf Jahren mitspielen. Das Spiel verlangt zwei oder mehrere Spieler. Es ist ein soziales Spiel, bei dem man sich gegenseitig hilft.

Vorbereitung: Wir breiten das Spielfeld aus und überbiegen die Falze, damit es ganz plan auf dem Tisch liegt. Nun setzen wir die Bäume zusammen (siehe Bild) und verteilen sie nach Belieben auf dem Spielfeld, jedoch nicht auf den durch Kreise angedeuteten Wegen. Dann zünden wir das Licht an und stellen es irgendwo auf einen Kreis am Rand des Spielfeldes. Jetzt sehen wir die „Waldschatten“, die die Bäume im Licht der Flamme auf das Spielfeld werfen.

Spielbeginn: Ein auserwählter Spieler, der Erwachsene, bekommt den Würfel und das Schiebestäbchen. Er darf das Licht führen und setzt sich an die Seite des Spielfeldes, an der das Licht steht. Die übrigen Spieler sitzen auf der anderen Seite des Spielfeldes und verstecken je einen Zwerg, oder auch mehrere, in den Schatten der Bäume, möglichst weit voneinander entfernt. Der Lichtführer soll die Verstecke nicht kennen, er hält sich solange die Augen zu.

Spielziel: Die Zwerge versuchen, sich unter einem Baum zu treffen; das Licht versucht, alle Zwerge zu verzaubern.

Spielregel: Der Lichtführer würfelt und sagt, in welcher Richtung er auf dem Weg ziehen wird, danach darf die Richtung nicht mehr geändert werden. Welchen Weg er bei Weggabelungen einschlagen will, muß er nicht vorher angeben. Das Licht sucht die Zwerge und wenn einer beleuchtet wird, ist er verzaubert, d.h. er darf sich vorerst nicht mehr bewegen. – Die anderen Zwerge dürfen sich nach jedem Würfeln neu verstecken, wieder bei zugehaltenen Augen des Lichtführers. Dabei können sie sich überall im Schatten frei bewegen, auch außerhalb der Wege, aber keinen Lichtspalt

überschreiten und sei er noch so schmal. Haben sich die Zwerge der kommenden Situation angepaßt, so sagt man es dem Lichtführer. Er wird dann erst mit dem Stäbchen das Licht um die gewürfelte Augenzahl vorsichtig verschieben, dabei ändern sich die Schatten. Nun sieht man nach, ob während des Schiebens oder vom neuen Platz des Lichtes aus ein Zwerg ins Licht kam und verzaubert ist. Daraufhin wird neu gewürfelt, anders versteckt, gezogen usw.

Ein verzauberter Zwerg kann erlöst werden. Die Erlösung geschieht dadurch, daß ein anderer Zwerg dazukommt, wenn dort wieder Schatten ist.

Das neugierige Licht will die Zwerge aufspüren. Das ist gar nicht so leicht, denn der Lichtführer sieht nur selten, wo die Zwerge versteckt sind. Von seinem Platz darf er nicht aufstehen.

Ende des Spieles: Das Spiel dauert so lange, bis sich alle Zwerge im Schatten eines Baumes glücklich versammelt haben oder das Licht alle Zwerge vorher verzaubert hat.

Variationen: Falls sich herausstellt, daß die Zwerge es zu leicht hatten, wird man das nächste Spiel mit weniger Bäumen spielen, dann sind nicht mehr so viele Schatten zum Verstecken da. – Das Spiel ist auch dann schwerer für die Zwerge, wenn der Lichtführer würfelt, gleich seinen Zug macht, nachsieht, ob Zwerge verzaubert wurden und sich dann erst die Augen zuhält, damit die Zwerge sich im neuen Schattenfeld neu verstecken können. Für die Zwerge ändert sich die Regel nicht: Sie dürfen sich nur im Schattenfeld bewegen.

Man kann natürlich auch noch andere Spielregeln erfinden, z.B. das einfache Versteck- und Suchspiel: Der Lichtführer hält sich die Augen zu und alle Zwerge verstecken sich in den Baumschatten. Nun sucht das Licht die versteckten Zwerge, ohne vorher gesagt zu haben, in welcher Richtung zuerst gesucht wird. Die Zwerge bleiben in ihrem Versteck. Wer zuletzt entdeckt wird, hat gewonnen. Lassen wir die Zwerge sich wieder im Schatten bewegen, so kann ein „Anschlag“ ausgemacht werden, der im Schatten erreicht werden muß. Aber immer gilt: Vorsicht mit der Flamme!

Hinweise: Ist das Teelicht abgebrannt, so besorgt man sich in der Drogerie neue ohne Hülse. Man kann natürlich auch einen Kerzenstummel in den Napf stellen.

Ganz besonders reizvoll wird das Spiel, wenn man den sieben Zwergen Kapuzen macht (siehe Rückseite) und eventuell einen kleinen Bart anklebt. – Nun ist genug erklärt worden. Sicherlich ist es inzwischen dunkel genug und Ihr könnt mit dem Spiel beginnen.

Spielzeug ist gefährlich für Kinder unter 3 Jahre. Verschluckungsgefahr! Wegen der Flamme nur unter Aufsicht von Erwachsenen benutzen. Firmenanschrift für spätere Rückfragen aufbewahren.

