

FLORIAN NADLER

SCHATTENWALD

Spielanleitung

FÜR 2-4 KINDER, AB 7 JAHREN



Der Schattenwald ist ein magischer und mystischer Ort. Am Rand dieses Waldes liegt die Zauberschule der Naschmas. Dort lernt ihr die Magie der Nachtschatten kennen. Zu Beginn seid ihr Lehrlinge, aber mit der Zeit werdet ihr euch zu wahren Zauberkundigen entwickeln.

Immer bei Vollmond schicken euch die Naschmas – die beiden uralten Wesen, die die Zauberschule leiten – in den Schattenwald, um alle möglichen Aufgaben zu erledigen. Taucht in den mystischen Ort ein und lasst euch überraschen, was der Schattenwald für euch bereithält.

KOSMOS

Inhalt



16 Waldkarten



1 Abenteuerbuch



4 Rucksackplättchen



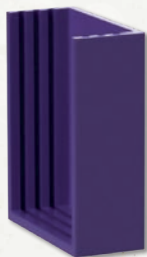
12 Walddrahmen



8 goldene Zaubertropfen aus Holz



96 Zutatenplättchen



4 Waldboxen



10 Umschläge und 1 kleine Box
mit geheimem Inhalt
(NICHT ÖFFNEN!)



WICHTIG: Öffnet die Umschläge oder die Box nur, wenn euch das Spiel dazu auffordert.

Ziel des Spiels

Über 18 Kapitel hinweg werdet ihr Stück für Stück zu wahren Zauberkundigen. In jedem Kapitel bekommt ihr unterschiedliche Aufgaben. Ihr sammelt Zutaten für Tränke, findet geheime Pfade und rettet Tiere aus dem Wald.

Ein Kapitel ist geschafft, wenn ihr gemeinsam alle Aufgaben meistert. Findet ihr nicht genügend Zutaten oder überseht ihr zu viele Waldgeister, scheitert ihr. Sprecht euch gut ab und arbeitet zusammen, dann könnt ihr die Kapitel bestehen.

Nach jedem Kapitel könnt ihr euch entscheiden, ob ihr gleich ein weiteres Kapitel spielen oder ob ihr euren Spielstand speichern und ein anderes Mal weiterspielen möchtet.

Spielvorbereitung

ALLGEMEIN

Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile aus den Stanzrahmen und legt sie bereit.

Vor jedem Spiel

- 1 Legt das Abenteuerbuch in die Tischmitte.
- 2 Legt alle Zutatenplättchen neben dem Abenteuerbuch bereit.
- 3 Nehmt euch alle jeweils einen Rucksack und legt ihn vor euch ab.
- 4 Nehmt euch alle jeweils eine Waldbox und 3 zufällige Waldrahmen. Die 3 Waldrahmen schiebt ihr in die 3 Schlitze eurer Waldbox.



KAPITELVORBEREITUNG

Bereitet das jeweilige Kapitel vor:

- 1 **Das Kapitel:** Schlagt das Abenteuerbuch mit dem aktuellen Kapitel auf. *(Spielt ihr zum ersten Mal, beginnt bei Kapitel 1.)*
- 2 **Kapitelbeschreibung:** Lest die Kapitelbeschreibung für alle laut vor.
- 3 *(Ab Kapitel 2)* **Neue Regeln:** Lest neue Regeln vor und achtet auf Besonderheiten.
- 4 **Aufgaben:** Diese Aufgaben müsst ihr bewältigen, um das Kapitel abzuschließen.
- 5 **Kartensätze:** Nehmt alle Waldkarten, die für das aktuelle Kapitel angegeben sind und legt sie bereit *(in Kapitel 1 ist das der Kartensatz A)*.
- 6 *(Ab Kapitel 2)* **Goldene Zaubertropfen:** Legt so viele Zaubertropfen wie angegeben auf das Feld. Das  Feld daneben bleibt leer.
- 7 *(Ab Kapitel 2)* **Schutzamulette:** Nehmt alle Amulette, die für das aktuelle Kapitel angegeben sind und legt sie bereit.
- 8 **Ablagestapel:** Hier legt ihr im Laufe des Kapitels Waldkarten ab.
- 9 **Kapitelende:** Lest das Kapitelende erst, wenn das aktuelle Kapitel zu Ende ist.



WALDBOX VORBEREITEN

- 1 Mischt **alle** Waldkarten und verteilt sie **möglichst** gleichmäßig an alle. Es macht nichts, wenn jemand mehr Karten bekommt.
- 2 Steckt die Waldkarten folgendermaßen in eure Waldboxen:
 - **2 Waldkarten** in das vordere Fach
 - **2 Waldkarten** in das mittlere Fach
 - **alle übrigen Waldkarten** in das hintere Fach, immer mit der hier abgebildeten Seite nach vorne.
- 3 Tauscht nun so lange die Waldboxen untereinander aus, bis keiner mehr weiß, wer welche Box gefüllt hat.



Alle Materialien, wie z.B. die Umschläge oder die kleine Box, die bisher nicht weiter benannt wurden, benötigt ihr erstmal nicht. Ihr belasst sie in der Spieleschachtel, bis das Spiel euch auffordert, sie zu öffnen.

Spielablauf

Wer zuletzt in einem Wald war, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter. Das geht so lange, bis ihr das Kapitelende erreicht habt. Gemeinsam versucht ihr nun die Aufgaben des Kapitels zu bewältigen.

DEIN SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, schaust du von vorne in deine Waldbox und betrachtest die **sichtbare Waldkarte** ganz **genau**. Ändere immer mal wieder deinen Blickwinkel auf die Waldkarte, indem du deine Waldbox in der Hand etwas hin und her drehst. So siehst du manche Stellen besser, die zuvor verdeckt waren.

Schau genau und entscheide dich dann für eine der beiden Möglichkeiten:

A. Du bleibst stehen.

ODER

B. Du sammelst eine Zutat ein.

A. DU BLEIBST STEHEN.

Wenn du nicht in den Wald gehen möchtest, teilst du das den anderen mit. Du machst in diesem Zug nichts und ihr spielt im Uhrzeigersinn weiter.

B. DU SAMMELST EINE ZUTAT EIN.

Damit du eine Zutat einsammeln kannst, musst du in den Wald gehen. Dazu ziehst du die vorderste Waldkarte aus deiner Walddbox heraus und legst sie mit der **Rückseite nach oben** auf den Ablagestapel im Abenteuerbuch. Auf der Rückseite sind alle Zutaten abgebildet, die du einsammeln kannst.

WICHTIG: Du darfst **immer** nur **eine Zutat** einsammeln, auch, wenn mehrere Zutaten auf der Karte abgebildet sind. Entscheide dich für eine Zutat, nimm sie aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Rucksack.

Überprüfe anschließend, ob du eine Aufgabe erfüllen kannst. Wie das geht, erfährst du im nächsten Abschnitt.

DEINE WALDBOX TAUSCHEN

Bevor du eine Zutat sammelst oder stehen bleibst, darfst du deine Walddbox mit der Walddbox einer anderen Person **tauschen**. Du darfst deine Walddbox so oft und mit so vielen Personen tauschen, wie du möchtest. Aber du darfst nur tauschen, wenn du **am Zug** bist.

Sprecht euch dazu gut ab. Es ist oft sinnvoll, die Walddboxen zu tauschen. Unter *Spieltipps* (S.8) findet ihr Beispiele dafür.

Eure Aufgaben

Jedes Kapitel hält andere Aufgaben für euch bereit.

In **Kapitel 1** gibt es **5 Aufgaben** zu erfüllen. Ihr seht 5 Kreise, in denen jeweils Zutaten abgebildet sind. Diese Zutaten sollt ihr einsammeln.

EINE AUFGABE ERFÜLLEN

Um ein Kapitel zu schaffen, erledigt ihr gemeinsam alle Aufgaben. Dabei ist es wichtig, dass **jede einzelne Aufgabe** immer nur **eine Person** erfüllt.

Nach dem Einsammeln einer Zutat, darfst du eine Aufgabe erfüllen. Aber nur, wenn du **alle Zutaten** der Aufgabe in **deinem Rucksack** liegen hast. Du legst dann alle benötigten Zutaten aus deinem Rucksack auf die jeweilige Aufgabe im Abenteuerbuch.

Beispiel: Du hast nach dem Sammeln von Zutaten 2 pinke Kleeblätter in deinem Rucksack liegen. Du kannst jetzt eine Aufgabe erfüllen und legst die beiden Kleeblätter zur Fledermaus auf das Abenteuerbuch.



Beispiel 2: Du hast nach dem Sammeln 1 Pixelblume in deinem Rucksack liegen. Luisa hat ebenfalls 1 Pixelblume bei sich im Rucksack. Ihr könnt die Aufgabe mit dem Eichhörnchen noch **nicht** erledigen. Du oder Luisa benötigt noch eine zweite Pixelblume, um die Aufgabe abzuschließen. Deswegen ist es so wichtig im Spiel die Waldboxen zu tauschen.

WICHTIG: Du musst **alle Zutaten** für **eine Aufgabe** selbst in **deinem Rucksack** gesammelt haben. Du darfst niemals Zutaten aus einem Rucksack einer anderen Person nehmen!

ÜBERSICHT ÜBER DIE ZUTATEN:



Besondere Feder



Blutrote Blume



Honig der Schattenwaldbienen



Kristall



Leuchtender Pilz



Zauberbeere



Pinkes Kleeblatt



Pixelblume



Regenbogenkraut



Schneckenhaus



Zapfen des Zuckerstangenbaums



Zauberast

Alle Symbole oder Tiere auf Waldkarten, die bis jetzt noch nicht beschrieben wurden, dürft ihr vorerst ignorieren!

Spieletipps

SPRECHT EUCH AB!

Wenn du am Zug bist, sagst du am besten **laut**, welche Zutaten du gerade **siehst** oder welche Zutat du gerne **einsammeln** möchtest. Denk daran, bevor du eine Zutat einsammelst, darfst du, so oft du willst, mit anderen am Tisch die Waldboxen tauschen!

Beispiel 1: Du hast bereits eine Zauberbeere in deinem Rucksack liegen. Damit du die Aufgabe mit 2 Zauberbeeren erfüllen kannst, brauchst du also eine weitere. In deiner Waldbox siehst du **keine** Zauberbeere. Du fragst die anderen, ob sie eine in ihren Waldboxen sehen. Laura meldet sich und ihr tauscht eure Waldboxen. Jetzt gehst du in den Wald, sammelst die Zauberbeere ein und erfüllst die Aufgabe.

Beispiel 2: Du siehst in deiner Waldbox Honig, benötigst ihn aber gerade nicht. Paul meldet sich, da er den Honig gerne einsammeln würde. Ihr tauscht eure Waldboxen. Nun schaust du dir deine neue Waldbox an und darfst dich wieder entscheiden, ob du eine Zutat einsammelst, stehen bleibst oder erneut deine Waldbox tauschst.

Besprecht euch gemeinsam, welche Aktion die Beste ist. Wer am Zug ist, trifft aber immer die endgültige Entscheidung.

TEILT EUCH DIE AUFGABEN AUF

Die Anzahl der Zutaten im Wald ist begrenzt. Versucht deshalb unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Sammelt ihr alle die gleichen Zutaten, hat vielleicht am Ende niemand von euch genug im eigenen Rucksack, um eine Aufgabe zu erfüllen.

Tauschen der Waldboxen

Es ist oft sinnvoll eure Waldboxen untereinander zu tauschen bevor ihr Zutaten sammelt.

WICHTIG: Nur wer am Zug ist, darf die Box mit jemanden tauschen!



Kapitelende

Ein Kapitel ist zu Ende, wenn ihr es entweder **gemeinsam geschafft** oder **gemeinsam nicht geschafft** habt.

- Ihr habt ein **Kapitel geschafft**, wenn ihr **alle Aufgaben** erfüllt habt. Sobald ihr die letzte Aufgabe erfüllt habt, endet die Spielrunde. Lest dann im Buch den grünen Abschnitt mit dem  laut vor und folgt den Anweisungen.

- Ihr habt ein **Kapitel leider nicht geschafft**, wenn ihr alle eure **Waldkarten ausgespielt** habt, aber noch unerfüllte Aufgaben übrig sind.

(Ab Kapitel 2) **ODER**

ihr einen **Zaubertropfen** auf das  Feld schieben müsst, ihr aber keinen mehr habt. Lest dann im Abenteuerbuch den roten Abschnitt mit dem  laut vor und folgt den Anweisungen.

- Seht ihr dazu noch dieses Symbol , bekommt ihr noch einen Bonus. Lest dazu den nächsten Abschnitt.

Jedes Mal, wenn ihr ein Kapitel abgeschlossen habt, egal, ob geschafft oder nicht, besprecht ihr euch, ob ihr noch ein weiteres Kapitel spielen möchtet.

Möchtet ihr noch ein Kapitel spielen, dann lest unter *Vorbereiten eines neuen Kapitels* (Seite 11) weiter. Möchtet ihr diesmal nicht mehr Weiterspielen, dann lest unter *Ein anderes Mal Weiterspielen* (Seite 11) nach und speichert euren Spielstand.



DER BONUS

Seht ihr im Buch unten rechts dieses Symbol , dann erhaltet ihr am Ende des Kapitels einen **Bonus**. Dafür ist es egal, ob ihr das Kapitel geschafft habt oder nicht. Den Bonus gibt es in beiden Fällen.

Alle von euch dürfen reihum jeweils **1 Zutat**, die ihr noch in eurem **Rucksack** liegen habt, auf der Bonusseite – der letzten Seite dieser Anleitung – mit einem Stift markieren. Im **Spiel zu Zweit** dürft ihr jeweils **2 Zutaten** markieren. Dazu wählt ihr jeweils einen der 3 Abschnitte aus und markiert die jeweilige Zutat. Sobald alle Zutaten in einem Abschnitt markiert sind, dürft ihr einen Bonusumschlag öffnen. Beginnt bei Bonusumschlag 1, dann 2 und 3.

Wer keine Zutat übrig hat, darf nichts markieren.

Wer nur Zutaten übrig hat, die schon markiert sind, darf auch nichts markieren.

Was bringt euch der Bonus?

Hier ist Platz für den Inhalt
aus Bonusumschlag 1.

Hier ist Platz für den Inhalt
aus Bonusumschlag 2.

Hier ist Platz für den Inhalt
aus Bonusumschlag 3.

VORBEREITEN EINES NEUEN KAPITELS

Habt ihr euch dazu entschieden direkt ein weiteres Kapitel zu spielen, dann nehmt alle noch übrigen Waldkarten aus euren Waldboxen und legt sie auf den Ablagestapel. Außerdem legt ihr alle Zutaten zurück in den Vorrat. Ihr nehmt **keine Waldkarten** oder **gesammelte Zutaten** aus einem vorherigen Kapitel in ein neues Kapitel mit.

Bereitet dann das nächste Kapitel vor, wie im Abschnitt *Kapitelvorbereitung* auf Seite 4 beschrieben.

Ein anderes Mal weiterspielen

Möchtet ihr ein anderes Mal weiterspielen, solltet ihr euren Spielstand speichern, sodass ihr später wisst, bei welchem Kapitel ihr beginnt. Dazu nehmt ihr euch das Lesezeichen und steckt es an den oberen Rand der Kapitelseite, bei dem ihr aufgehört habt zu spielen. Habt ihr das Kapitel geschafft, steckt ihr das Lesezeichen mit der grünen Seite  auf. Wenn ihr das Kapitel nicht geschafft habt, mit der roten Seite .



Startet ihr dann ein **anderes Mal** so wisst ihr, wo ihr anfangt:

- Ist das Lesezeichen **grün**, blättert ihr eine Seite weiter und spielt das folgende Kapitel.
- Ist das Lesezeichen **rot**, dann spielt ihr das aufgeschlagene Kapitel noch mal. Lest dann im Buch den roten Abschnitt mit dem  laut vor und folgt den Anweisungen.

Und jetzt kann es losgehen! Lest die nächsten Abschnitte in der Anleitung erst später, wenn ihr in einem Kapitel dazu aufgefordert werdet.

Ab in den
Schattenwald!



Neue Regeln



WICHTIG: Lest hier nur weiter, wenn das Abenteuerbuch euch dazu auffordert.

Hier findet ihr die neuen Regeln, die für einzelne Kapitel wichtig sind. Lest sie immer erst dann, wenn im Abenteuerbuch das entsprechende Symbol dafür in der Kapitelvorbereitung abgebildet ist. Lest nur die einzelnen Abschnitte, die für ein Kapitel wichtig sind.

1. Neue Regeln für das aktuelle und alle folgenden Kapitel (Seite 12-15)

2. Neue Regeln für einzelne Kapitel (Seite 16-19)

1. NEUE REGELN FÜR DAS AKTUELLE UND ALLE FOLGENDEN KAPITEL



WICHTIG: Sobald diese Regeln einmal aufgetaucht sind, gelten sie für alle folgenden Kapitel!



Neue Waldkarten

In der **Kapitelvorbereitung (Schritt 5)** ist immer angegeben, welche Kartensätze ihr in einem Kapitel verwendet. Kommen neue Waldkarten hinzu, mischt ihr diese mit allen anderen Waldkarten zusammen und bestückt eure Waldboxen immer mit allen angegebenen Waldkarten.

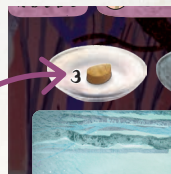
Damit ihr die Karten einfach sortieren könnt, findet ihr auf der Rückseite jeweils einen Buchstaben in der unteren linken Ecke.



Die Zaubertropfen

Legt ab jetzt bei jeder **Kapitelvorbereitung (Schritt 6)** so viele Zaubertropfen auf das Feld wie im jeweiligen Kapitel angegeben.

Die Zaubertropfen sind ganz spezielle Tropfen, die euch gegen die Waldgeister helfen.

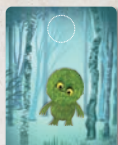


Neue Waldgeister

Die Waldgeister kommen ab **Kapitel 2** ins Spiel. Ab jetzt müsst ihr ganz genau schauen, bevor ihr eine Zutat einsammelt und eine Waldkarte aus euren Waldboxen zieht. Denn es könnte sich ein Waldgeist auf der Karte verstecken.

Die Waldgeister sind sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite der Waldkarte abgebildet.

Ziehst du eine Waldkarte mit Waldgeist aus deiner Waldbox, musst du diese abwehren. Dies kannst du nur, wenn du im Besitz des passenden Schutzamuletts bist.



WICHTIG: Hast du eine Waldkarte bereits etwas herausgezogen, darfst du dich nicht mehr umentscheiden! Du musst diese Waldkarte dann ganz herausziehen, selbst wenn du jetzt noch einen Waldgeist entdeckt hast.

Die Schutzamulette

Kommen neue Waldgeister ins Spiel, bekommt ihr immer das passende Schutzamulett dazu. Teilt die Schutzamulette **möglichst gleichmäßig** unter euch auf. Die Schutzamulette legt ihr in die Aussparung an eurem Rucksack. Habt ihr im Laufe des Spiels mehr als ein Schutzamulett, legt ihr alle weiteren einfach neben den Rucksack.

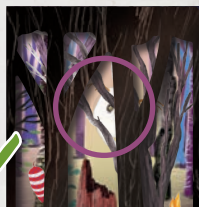


Ein Schutzamulett das bei euch liegt, könnt ihr immer wieder verwenden. Es verliert nie seine Wirkung.

Passendes Schutzamulett

Ziehst du in deinem Zug eine Karte aus deiner Waldbox, auf der ein **Waldgeist** zu sehen ist und hast du das **passende Schutzamulett**, wehrst du den Waldgeist ab. Du darfst dann **eine abgebildete Zutat** sammeln und auf deinen Rucksack legen.

Beispiel 1: Du entdeckst ein Gespenst auf der Waldkarte. Du hast das Gespenst-Amulett und kannst das Gespenst damit abwehren. Es passiert dir also nichts. Du ziehst die Waldkarte aus deiner Waldbox und legst sie auf den Ablagestapel. Im Anschluss darfst du eine abgebildete Zutat einsammeln. Du entscheidest dich für den Zapfen und legst ihn in deinen Rucksack.



Beispiel 2: Du entdeckst beim Betrachten deiner Waldbox ein Moosmonster. Da du nicht das passende Schutzamulett hast, entscheidest du dich, die Waldkarte nicht herauszuziehen, sondern die Waldbox mit Jana zu tauschen, da sie das passende Amulett besitzt. Jana kann in ihrem Zug dann das Moosmonster abwehren und eine Zutat einsammeln. Deine neue Waldbox zeigt keinen Waldgeist. Du kannst die Waldkarte also herausziehen und sammelst eine Zutat ein.



Kein passendes Schutzamulett

Ziehst du in deinem Zug eine Karte aus deiner Waldbox, auf der ein **Waldgeist** abgebildet ist und du hast **nicht** das **passende Schutzamulett**, kannst du den Waldgeist leider nicht abwehren. Du darfst **keine Zutat** sammeln. Damit dich der Waldgeist nicht erwischt, musst du einen eurer Zaubertropfen auf das  Feld schieben. Habt ihr keine Zaubertropfen mehr und überseht einen weiteren Waldgeist, wurdet ihr vertrieben. Lest unter Kapitelende "Kapitel nicht geschafft" (Seite 9), was ihr tun müsst.

Beispiel 1: Du hast den Blumengeist übersehen und ziehst die Waldkarte aus deiner Waldbox. Leider hast du nicht das passende Schutzamulett. Du darfst keine Zutat sammeln und schiebst einen Zaubertropfen auf das  Feld.



ÜBERSICHT ÜBER DIE WALDGEISTER:



Eichenschling



Gespenst



Moosmonster



Gnom



Blumengeist



Pilzauge



Baumgeist

Zauberkundige

Willkommen in den Kapiteln der angehenden Zauberkundigen.

Was ist neu?

Ihr müsst zunächst die Kartensets wieder sortieren. Kapitel 1 der Zauberkundigen spielt ihr nur mit Kartensatz A. In späteren Kapiteln kommen neue Kartensets hinzu.

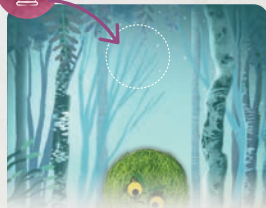
Außerdem ist die Sanduhr ab sofort im Spiel. Lest dazu unter **Die Sanduhr** weiter.



Die Sanduhr

Vor dem ersten Spiel mit Sanduhr

Spielt ihr zum ersten Mal mit der Sanduhr, klebt ihr zunächst alle Sanduhr-Sticker auf die entsprechenden Waldkarten. Waldkarten, auf die ein Sanduhr-Sticker geklebt werden soll, sind auf der Rückseite mit einem gestrichelten Kreis gekennzeichnet. Klebt auf jeden solchen Kreis einen Sanduhr-Sticker.

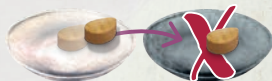


Vor jedem Spiel mit Sanduhr

Stellt die Sanduhr bei der Kapitelvorbereitung auf das runde Sanduhr-Symbol im Abenteuerbuch. Wenn ihr mit dem Kapitel beginnt, dreht ihr die Sanduhr um.



Achtet darauf, dass die **Sanduhr immer läuft**. Ihr dürft alle zu **jedem Zeitpunkt** die Sanduhr drehen. Wenn ihr die **Sanduhr umdreht**, müsst ihr aber auch **einen Zaubertropfen** auf das  Feld legen. Sind alle Zaubertropfen verbraucht, könnt ihr die Sanduhr nicht mehr drehen.



Vergesst ihr die **Sanduhr** und sie **läuft ab**, passiert erstmal nichts. Zieht ihr eine Waldkarte aus einer Waldbox, auf deren Rückseite ein Sanduhr-Symbol zu sehen ist, müsst ihr **sofort** die Sanduhr **kontrollieren**:

- **Läuft** die **Sanduhr**, ist alles gut und es passiert weiter nichts.
- Ist die **Sanduhr abgelaufen**, müsst ihr **2 Zaubertropfen** auf das  Feld schieben. Ihr dreht die Sanduhr dann um, sodass sie wieder läuft.

Waldgeist übersehen? Falls ihr auf der Waldkarte auch noch einen Waldgeist übersehen habt, verliert ihr für diesen, wie gewohnt, einen Zaubertropfen. Ist die Sanduhr zusätzlich auch noch abgelaufen, verliert ihr insgesamt 3 Zaubertropfen! Behaltet die Sanduhr also immer im Blick!

2. NEUE REGELN FÜR EINZELNE KAPITEL

WICHTIG: Folgende Regeln gelten immer nur, wenn das entsprechende Symbol bei der Kapitelbeschreibung zu finden ist.



Keine Rucksäcke

In diesem Kapitel habt ihr keine Rucksäcke, deswegen könnt ihr auch **keine Zutaten** einsammeln.



Zutatenpfad

In diesem Kapitel müsst ihr bestimmte Zutaten in einer **angegebenen Reihenfolge** finden und so dem Zutatenpfad Schritt für Schritt folgen.

Habt ihr die Zutat gefunden, die als nächstes auf dem Pfad zu sehen ist, legt ihr sie direkt auf den Pfad. Danach müsst ihr die nächste Zutat auf dem Pfad finden. Das Kapitel ist geschafft, wenn ihr die letzte Zutat auf dem Pfad gefunden habt.

Beispiel: Du hast soeben ein **Schneckenhaus** entdeckt und legst es auf das nächste Feld auf dem Zutatenpfad. Als nächstes müsst ihr ein **Regenbogenkraut** finden, um weiter auf dem Pfad voran zu kommen.



Sprechen verboten

In diesem Kapitel ist **sprechen verboten**. Immer, wenn euch ein Wort über die Lippen kommt, müsst ihr **einen Zaubertropfen** auf das  Feld legen. Sprechen verboten gilt, sobald ihr die erste Zutat einsammelt und somit die erste Waldkarte auf die Ablage legt.



Der Nebel

Es ist dichter Nebel im Schattenwald aufgezogen. Dazu habt ihr nun Nebelfolien erhalten. Ihr nehmt euch alle jeweils eine Nebelfolie, übrige Nebelfolien legt ihr in die Schachtel zurück. Diese benötigt ihr nicht.

WICHTIG: Geänderte *Vorbereitung der Waldboxen* (Schritt ②).

Bestückt eure Waldboxen folgendermaßen:

- **Eine Nebelfolie** in das vordere Fach
- **3 Waldkarten** in das mittlere Fach
- **alle übrigen Waldkarten** in das hintere Fach



Die Eulen

Auf manchen Waldkarten könnt ihr Eulen entdecken. Bisher hatten sie noch keine Bedeutung. In diesem Kapitel sind sie aber wichtig. Entdeckt ihr eine Eule, sagt ihr es laut den anderen und zieht dann die Waldkarte aus eurer Waldbox. Ihr legt die Waldkarte offen mit der Eule nach oben vor euch ab und nicht wie sonst mit der Rückseite nach oben auf den Ablagestapel.



Alle von euch müssen **eine Eule** vor sich auslegen, damit ihr das Kapitel schafft.

Spielt ihr nur **zu Zweit**, müsst ihr jeweils **2 Eulen** vor euch auslegen, um das Kapitel zu schaffen.



Augen zu und durch

In diesem Kapitel haltet ihr alle eure Waldboxen verkehrt herum, also so, dass ihr von der jeweils eigenen Waldbox nur die Rückseite sehen könnt. Bist du am Zug, helfen dir alle anderen am Tisch, denn sie können in deine Waldbox hineinschauen. Sie sagen dir, was du im Wald sammeln kannst oder ob sie einen Waldgeist sehen. Sie dürfen die Box aber nicht zu sich nehmen oder berühren. Du triffst aber die Entscheidung, ob du eine Zutat sammeln, stehen bleiben oder deine Waldbox tauschen möchtest.



Nackensteifzauber

In diesem Kapitel dürft ihr eure Waldboxen **nicht** in der Hand **halten**. Ihr stellt sie vor euch auf den Tisch. Ihr dürft die Waldbox nicht berühren. Nur, wenn ihr eure Waldboxen tauscht, dürft ihr diese kurz bewegen.



Schutzamulett-Tausch

Bevor ihr das Kapitel beginnt, tauscht ihr alle Schutzamulette untereinander.

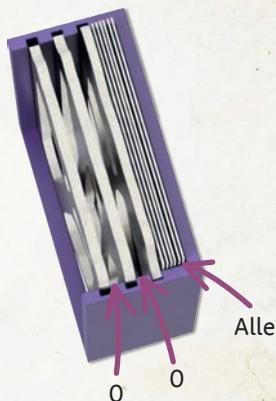


Im dichten Wald

ACHTUNG: Geänderte *Vorbereitung der Waldboxen* (Schritt ②).

Bestückt eure Waldboxen folgendermaßen:

- **Keine Waldkarte** in das vordere Fach
- **Keine Waldkarte** in das mittlere Fach
- **alle Waldkarten** in das hintere Fach



Der Waldgeist-Pfad

In diesem Kapitel müsst ihr Waldgeister in einer **angegebenen Reihenfolge** finden und so dem Waldgeist-Pfad Schritt für Schritt folgen. Ihr könnt entweder von links mit dem **Eichelschling**  oder von rechts mit dem **Blumengeist**  beginnen.

Ihr spielt dazu, wie gewohnt, reihum und versucht einen der beiden Waldgeister (Eichelschling oder Blumengeist) zuerst in den Waldboxen zu finden.

Wer die Waldkarte aus der eigenen Waldbox zieht, sollte das passende Schutzamulett besitzen, sonst müsst ihr einen Zaubertropfen abgeben. Die Waldkarte legt ihr am unteren Rand des Buches ab, sodass ihr gut sehen könnt, mit welchem Waldgeist es weitergeht.

Tipp: Vielleicht müsst ihr wieder untereinander tauschen, damit die Waldgeister in der richtigen Reihenfolge gefunden werden können.

Anschließend versucht ihr den nächsten abgebildeten Waldgeist zu finden. Das Kapitel ist geschafft, wenn ihr nacheinander jeden abgebildeten Waldgeist gefunden habt.

Ziehst du eine Waldkarte mit einem Waldgeist, der momentan nicht benötigt wird, legst du ihn wie gewohnt auf den Ablagestapel. Hast du **nicht** das **passende Schutzamulett**, musst du einen Zaubertropfen auf das  Feld schieben.



Alle spielen gleichzeitig

Dieses Kapitel spielt ihr nicht reihum, sondern ihr spielt **alle gleichzeitig**. Das heißt, dass ihr gleichzeitig Zutaten einsammeln oder auch eure Waldbox tauschen dürft. Natürlich dürft ihr euch weiterhin untereinander absprechen.

Anpassungen

Spielt ihr lieber ohne Zeitdruck?

Ihr könnt die Zauberkundigen-Kapitel auch ohne die Sanduhr spielen. Ihr legt dafür aber einen Zaubertropfen weniger, als in der Kapitelvorbereitung angegeben, auf euer Abenteuerbuch.

Alle Kapitel durchgespielt?

Habt ihr schon alle Kapitel durchgespielt? Wow! Dann seid ihr jetzt wahre Zauberkundige! Damit dürft ihr euch einzelne Kapitel frei wählen, die euch besonders gefallen haben oder deren Herausforderung ihr nochmal spielen möchtet.

Ihr dürft auch einzelne Regeln wie den Nackensteifzauber oder den Nebel mit anderen Kapiteln kombinieren. Aber seid darauf vorbereitet, dass die Kapitel vielleicht sehr schwer werden!

Viel Spaß beim Weiterspielen und Kombinieren!

Impressum

Autor: Florian Nadler

Agentur: White Castle

Illustration: Paul Nicholls

Grafik: Fiore GmbH

Entwicklung: Sarah Brodbeck

Redaktion: Jasmin Wild

© 2025 Kosmos

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 685027



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



Der Bonus

