

STÉPHANE ANQUETIL



PIRATEN

ANLEITUNG





www.404-editions.fr

Un département d'Édi8
12 avenue d'Italie, 75013 PARIS

© 2018, 404 éditions.

Layout: Axel Mahé

Poster-Illustrationen: Marie Capriata

Cover-Illustrationen: Gaban Goto

Abbildungen: ©Istockphotos.com/. Truhe: /Pazhyna

Kompass, Karte, Steuerrad, Flagge: /komposit

Papagei, Schiff, Krabbe: /totallyjamie

Herausgegeben von: Frédéric Dorne

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Redaktion: Benjamin Fischer,
Sebastian Klinge, Marvin Pietsch und Jessica Ullrich

Satz und Layout: Max Breidenbach

ANLEITUNG

Mit *Escape Box: Piraten* kannst du bei dir zu Hause ein Escape-Spiel für deine Familie, deine Kinder und ihre Freunde organisieren. Die Kinder spielen junge Piratinnen und Piraten, die zusammen nach Hinweisen suchen müssen, um in der vorgegebenen Zeit alle Rätsel zu lösen und dadurch den legendären Schatz zu finden. Als Spielleitung leitest du das Abenteuer und versteckst die Hinweise, gibst ihnen Tipps und überprüfst ihre Lösungen. Wenn die Kinder alle Rätsel gelöst haben, bevor 45 Minuten abgelaufen sind, haben sie das Escape-Spiel gewonnen!

Spielmaterial

40 Karten

1 Poster

Diese Anleitung

Für eine dichtere Atmosphäre kannst du passende Hintergrundmusik laufen lassen.



Spieleranzahl

Das Spiel ist für 2 bis 5 Kinder von 7 bis 12 Jahren gedacht, die in die Rolle von jungen Piratinnen und Piraten schlüpfen. Du nimmst die Rolle der Spielleitung ein.

Spielablauf

1. Lies dir als Spielleitung diese Anleitung durch.
2. Schicke die Kinder aus dem Raum.
3. Hol das Spielmaterial aus der Schachtel heraus.
4. Folge dann den Aufbauanweisungen und lege alles, was den Kindern von Anfang an zur Verfügung steht, für sie gut erreichbar bereit.
5. Verstecke die anderen Karten im Spielbereich.
6. Lege Stift und Papier für die Kinder bereit und rufe sie zurück in den Raum.
7. Lies ihnen den Einführungstext des Abenteuers vor.
8. Starte einen Timer und es kann losgehen!
9. Ab jetzt suchen die Kinder den Spielbereich ab ...
10. ... und versuchen alle Rätsel zu lösen.
11. Sie gewinnen, wenn sie vor Ablauf der 45 Minuten alle Rätsel gelöst haben.

Deine Rolle

Bevor es losgehen kann, liest du die Regeln des Abenteuers, baust alles entsprechend auf und bereitest den Spielbereich vor. Du musst immer darauf achten, dass die Kinder die Regeln einhalten, und ihnen neue Karten geben, wenn sie ein Rätsel lösen. Außerdem hilfst du ihnen, wenn sie mal nicht weiterkommen.

Die Rolle der Kinder

Die zukünftigen Schrecken der Meere müssen das Abenteuer im vorgegebenen Zeitraum beenden. Dafür müssen sie zusammenarbeiten und den Spielbereich absuchen, um Karten mit Hinweisen zu finden und die Rätsel darauf zu lösen. Wenn sie das letzte Rätsel gelöst haben, haben sie den legendären Schatz gefunden. Die Kinder dürfen die Anleitung nicht lesen.



SPIELREGELN

Als Spielleitung bist du dafür verantwortlich, einen Spielbereich festzulegen und Gegenstände darin zu bestimmen, die Teil des Spiels sind. Der Spielbereich sollte genug Platz für alle Kinder bieten und genug Möbel und Einrichtungsgegenstände zum Verstecken der Karten haben. Normalerweise ist das Wohnzimmer der beste Ort zum Spielen. Küchen und Badezimmer sind nicht empfehlenswert.

Nachdem du die Karten versteckt und die Kinder zurück in den Raum gerufen hast, solltest du ihnen den Spielbereich erklären, sodass sie genau wissen, wo das Spiel stattfindet. Genauso musst du ihnen mitteilen, welche Gegenstände und Bereiche nicht Teil des Spiels sind, sodass die Kinder wissen, wo sie nicht nach Hinweisen suchen müssen. Gegenstände außerhalb des Spielbereichs dürfen weder von den Kindern noch von dir berührt werden, du darfst dort also auch keine Karten versteckt haben.

Bevor du später den Timer startest, erinnerst du die Kinder noch einmal an die Grenzen des Spielbereichs. Dann kann die Suche nach den Karten beginnen!

Hinweis: Wenn die Kinder sich wegen des Zeitlimits unter Druck fühlen und aufgereggt werden, kann es passieren, dass sie auf der Suche nach Hinweisen zu wild mit der Einrichtung umgehen. Achte also schon bei der Spielvorbereitung darauf, dass du

die Hinweiskarten nur an geeigneten Orten versteckst, und erkläre den Kindern vor Spielbeginn genau, wo sie nicht suchen und wo sie vorsichtig sein müssen. Gegenstände oder Bereiche, die die Kinder gefährden könnten, sollten nicht Teil des Spiels und bestenfalls außerhalb des Spielbereichs sein. Zerbrechliche Gegenstände solltest du vorher aus dem Spielbereich entfernen (falls möglich) oder den Kindern mitteilen, dass in ihrer Nähe keine Karten versteckt sind. Lege auch keine Karten auf Objekte, die leicht umfallen oder gefährlich sein können.

Beispiel: Eine Kommode mit zerbrechlichen Vasen darauf, ein stacheliger Kaktus oder ein Kleiderschrank sollten nicht Teil des Spielbereichs sein.

1. AUFBAU – SCHRITT 1

Während du das Abenteuer vorbereitest und die Karten versteckst, musst du den Spielbereich betreten und verlassen können, ohne dass die Kinder dich sehen.

Am Anfang des Abenteuers stehen die verwendeten Kartennummern, die du in vier Stapel aufteilst: Ein Stapel mit den Karten, die du als Belohnung bereithältst (*sie haben eine rote Nummer*), ein Stapel mit Karten, die du direkt zu Beginn austeilst, ein Stapel mit Karten, die du versteckst, und ein Stapel mit Karten, die du besonders sorgfältig verstecken musst (*siehe Karten auf Seite 16*).

2. AUFBAU — SCHRITT 2

Lege das Poster (die Inselkarte) und Karte I bereit (z. B. auf einem Tisch). Beide stehen den Kindern von Anfang an zur Verfügung.

3. AUFBAU — SCHRITT 3

Verstecke die Karten im festgelegten Spielbereich. Am besten versteckst du zuerst die Karten, die du besonders sorgfältig verstecken musst, und dann die anderen (*siehe Tipps zum Verstecken von Karten ab Seite 11*).

4. AUFBAU — SCHRITT 4

Lege einen Zettel und einen Stift bereit, damit die Kinder Codes, Rätselversuche usw. notieren können. Nachdem du alles aufgebaut hast, rufst du die Kinder zurück in den Raum und erklärst ihnen, wie der Spielbereich festgelegt ist.

5. EINFÜHRUNG INS ABENTEUER

Lies den Kindern den Einführungstext (*ab Seite 16*) für das Abenteuer vor und erkläre ihnen die Spielregeln. Weise sie darauf hin, dass sie die Karte I mehrfach brauchen werden.

6. SPIELBEGINN

Starte dann den Timer. Für eine dichtere Atmosphäre kannst du Hintergrundmusik laufen lassen, aber achte darauf, dass sie nicht zu laut ist, damit die Kinder sich noch verstehen können. Sag den Kindern sowohl am Anfang als auch alle zehn Minuten, wie viel Zeit sie noch haben. In den letzten fünf Minuten kannst du jede Minute die restliche Zeit ansagen. Die letzten 30 Sekunden kannst du laut runterzählen – dann endet das Abenteuer.

7. HINWEISE SUCHEN UND FINDEN

Ab jetzt suchen die Kinder im festgelegten Spielbereich nach Hinweisen. Falls nötig, erinnerst du sie an die Grenzen des Spielbereichs und daran, welche Gegenstände nicht angefasst werden dürfen.

Alle Karten, die zum selben Rätsel gehören, haben dieselbe Hintergrundgrafik, was sie für die Kinder von anderen Karten unterscheidbar macht. Die Kinder legen alle Karten, die sie gefunden haben, für alle sichtbar zu den anderen Karten. Sie dürfen jederzeit fragen, wie viele Karten noch übrig sind. Diese Information teilst du ihnen auch zu Spielbeginn mit.

Es gibt zwei Kartenarten:

- **Anweisungen und Informationen** zu Rechnungen, möglichen Antworten, Code-Bestandteilen etc. Sie können mal direkter und mal weniger direkt sein.
- **Die Rätsel selbst** in Form von Satzstücken, Zeichnungen, Code-Bestandteilen usw.

8. RÄTSEL LÖSEN

Die Kinder können jederzeit versuchen, ein Rätsel zu lösen, selbst wenn sie die Anleitung für das Rätsel noch nicht gefunden haben. Wenn sie ein Rätsel lösen wollen, zeigen sie dir eine dazugehörige Karte und sagen ihre Lösung laut oder malen sie, falls nötig, mit einem Stift auf oder mit einem Finger in die Luft. Die Kinder dürfen nicht einfach alle möglichen Lösungen, die ihnen einfallen, aneinanderreihen. Sie müssen sich für jede neue Antwort genug Zeit lassen, um darüber nachzudenken. Falls sie sich nicht daran halten, kannst du ihnen eine Strafe geben (*siehe Strafen ab Seite 13*). Wenn die Kinder ein Rätsel gelöst haben, erhalten sie von dir die Belohnungskarte, die beim jeweiligen Rätsel in diesem Heft angegeben ist. Lege sie für alle sichtbar zu den anderen Karten.

9. SPIELLENDE

Das Abenteuer endet, wenn die Kinder alle Rätsel so gelöst haben, dass es in der Geschichte einen Sinn ergibt, oder die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Kinder die Lösung für das letzte Rätsel gefunden haben und dadurch die Schatztruhe öffnen können, erhalten sie von dir die Karte mit dem Schatz und haben gewonnen. Wenn die Zeit vorher abläuft, fährt das Schiff ohne sie ab und sie haben verloren.

Die Kinder können das Abenteuer immer wieder spielen, wenn sie verlieren. Dadurch wird jeder Durchgang einfacher für sie!

TIPPS UND TRICKS

TIPPS ZUM VERSTECKEN VON KARTEN

Als Faustregel sollten die Karten alle leicht erreichbar sein, ohne dass die Kinder einen schweren Gegenstand heben oder verschieben müssen. *(Ein Versteck unter einem Teppich wäre eine gute Idee, unter einer dicken Matratze aber nicht.)* Verstecke die Karten auch nicht zu hoch. Die Kinder sollten nicht auf Möbel klettern müssen, um sie zu finden.

Außerdem sollten sie nicht unmöglich zu finden sein. Verstecke sie z. B. nicht zwischen zwei Buchseiten, in CD-Hüllen oder in einem Papierhaufen auf einem Schreibtisch.

Du kannst Karten unter Möbeln verstecken, aber nur so, dass die Kinder noch eine Kartenecke erreichen und sie zu sich ziehen können. Dafür sollten sie das Möbelstück nicht heben müssen. Wenn sie eine Karte finden, aber nicht erreichen können, musst du sie holen und ihnen geben.

Du solltest die Karten außerdem nicht in Kissenbezügen verstecken, sonst könnten die Kinder sie beim Öffnen aus Versehen auseinanderreißen, wenn sie zu aufgeregt sind. Gerade kleine Kinder können überenthusiastisch werden, wenn es darum geht, ein Spiel zu gewinnen, und es wäre eine Schande, wenn deine Inneneinrichtung zerstört würde!

Du kannst auch andere Gegenstände in den Spielbereich bringen, um mehr Verstecke zur Verfügung zu haben. Du könntest Deko mit Piratenthema aufstellen und als thematische Verstecke nutzen, wie etwa Schatztruhen, Flaggen, Schiffe, Kompassse oder auch Bücher mit alten Buchrücken oder solche über Piraten und Schatzsuchen. Wenn die Kinder den Raum aber schon kannten, bevor du diese Gegenstände aufgebaut hast, werden sie vermutlich direkt als Erstes dort suchen.

Falls nur zwei Kinder zusammen spielen, ist es empfehlenswert, dass du mehrere Karten am selben Ort oder an derselben Art von Ort versteckst, um ihre Unterzahl auszugleichen und ihnen bessere Chancen zu geben.

BESONDERS GUTE VERSTECKE

- Ein Umschlag, den du unter einen Tisch oder Stuhl klebst.
- Unter einer Schublade, indem du sie ein Stück herausziehst und die Karte darunter steckst, wodurch sie schwerer zu finden ist. Du könntest eine Karte auch im Inneren an den Schubladenrand anlegen.
- In einem Bücherregal, indem du die Karte zwischen zwei Bücher oder Schachteln steckst, wodurch sie auf den ersten Blick nicht leicht zu sehen ist.
- Unter Möbeln, wenn die Karte im Schatten oder hinter etwas liegt, wodurch sie schwieriger zu erkennen sein kann (sie muss trotzdem noch gut erreichbar sein).

WEITERE BEISPIELE FÜR VERSTECKE

Unter oder in Blumentöpfen (um sie vor Feuchtigkeit zu schützen, kannst du Karten in einen Frischhaltebeutel stecken), unter Stuhl-

kissen, zwischen Sofakissen, in den Rillen eines Tisches, in Taschen von Kleidungsstücken, die gerade keiner trägt, unter Gegenständen in einem Schrank oder unter Tischsets.

HELFEN

Lass die Kinder am Anfang alleine nach Karten und Lösungen suchen. Ermuntere sie dazu, alle Karten mit derselben Hintergrundgrafik zusammenzulegen. Jede Karte wird nur einmal gebraucht (*bis auf den Kompass!*). Du kannst also bereits gebrauchte Karten entfernen. Wenn sie bei einem Rätsel zu lange feststecken, kannst du überprüfen, ob sie die Anweisungen des Rätsels richtig verstehen. Ermittle sie daran, dass sie ihre Ideen auf dem bereitgelegten Zettel aufschreiben können. Falls sie trotzdem nicht weiterkommen, kannst du ihnen einen Tipp geben oder, falls nötig, auch zwei. Wenn sie dann immer noch nicht weiterkommen, kannst du ihnen eine Strafe geben und sie spielen weiter, als hätten sie das Rätsel gelöst. Spaß ist das Wichtigste!

UND WAS, WENN ... ?

Wenn die Kinder ein Rätsel durch Raten zufällig richtig lösen, ohne es erklären zu können, oder die Lösung schon kannten, haben sie Glück gehabt und du gibst ihnen die Belohnungskarte. Das gilt natürlich auch, wenn sie noch nicht alle Karten eines Rätsels gefunden haben.

STRAFEN

Wenn die Kinder ohne nachzudenken viele falsche Lösungen am Stück aneinanderreihen, kannst du ihnen eine der folgenden Strafen geben. Gib jede Strafe nur einmal und höchstens eine alle zehn Minuten.

Du kannst ihnen auch eine Strafe geben, wenn sie ein Rätsel nicht lösen können. Sie erhalten dann die Belohnung und können weiter-spielen, ohne bis zum Ende festzustecken.

DER VULKAN ERWACHT

„Schützt euch vor dem Rauch des Vulkans!“

Die Kinder müssen sich vor dem unsichtbaren Rauch schützen, indem sie sich ein Tuch, einen Schal oder ein T-Shirt vor die Nase halten. Die Kinder müssen dies solange tun, bis du Entwarnung gibst.

GLÜCK IM UNGLÜCK

„Plötzlich fällt jemand von euch in ein Loch! Ihr braucht zur Rettung ein Seil!“

Die Kinder müssen eine möglichst lange Menschenkette bilden, indem sie sich an den Händen halten. Dabei könnten sie sich z. B. nach Größe sortieren.


SCHLANGEN!

„Seid vorsichtig, hier sind überall Schlangen! Gaaanz leise!“

Die Kinder müssen langsam und leise weiterspielen, bis du Entwarnung gibst.

DAS WASSER STEIGT

„Ihr werdet von einer plötzlichen Flut überrascht, als ihr nach Hinweisen sucht!“

Die Kinder müssen beim Weiterspielen so tun, als würden sie schwimmen und tauchen, bis du Entwarnung gibst. 

EINFÜHRUNG

Brant, ever Käpt'n, reibt sich den Bart, während er euch mit seinem einzigen Auge finster anblickt. Dann sagt er in einem rauen, befehlerischen Ton:

„Selbst Landratten wären von euch beleidigt! Seitdem ich euch angeheuert hab', habt ihr mir nichts genutzt!“

Ihr habt euch auf dem Deck versammelt und zittert allesamt vor Angst. Die Nahrung wird knapp und alle sind nervös. Doch glücklicherweise seht ihr am Horizont eine kleine Insel – die perfekte Gelegenheit, um die Vorräte aufzufüllen und frisches Obst zu schnabulieren.

Käpt'n Brant zeigt auf die mysteriöse Insel.

„Die Insel da ist verflucht! Dort ist die Schmuckperle, das Schiff der berühmten Piratin Fangschnabel, aufgelaufen! Die alte Fangschnabel hat da irgendwo ihren Schatz vergraben, den sie von der spanischen Galeone Esmeralda erbeutet hatte. Doch kaum war sie dort gestrandet, ist sie argwöhnisch und verrückt geworden! Sie soll ihren Schatz so versteckt haben, dass er nur durch Rätsel zu finden ist, die sie überall auf der Insel verteilt hat. Natürlich hat sie auch überall Fallen aufgestellt. Dann hat sie Hinweise in ihren Memoiren verborgen und sich selbst in eine Höhle eingeschlossen. Und potz Blitz!

Nur ein Mitglied der Crew hat überlebt und wurde Jahre später gerettet. Er hat diese Geschichte erzählt und hatte diese Karte dabei.

Ihr Süßwassermatrosen könnt doch wohl lesen und rechnen, oder? Ich setz euch auf der Insel ab und

„Ihr habt genau 45 Minuten, um die Insel abzusuchen, die Rätsel von Fangschnabel zu lösen und mir ihren Schatz zu besorgen! Wenn ihr das nicht schafft, bleibt ihr für immer auf dieser Insel, so wahr ich Brant Braunbart heiÙe! Damit euch das gelingt, müsst ihr zusammenarbeiten und gut aufeinander hören!“

Der Käpt'n gibt euch einen Kompass und die Karte der Insel. Ihr steigt mutig in ein Beiboot und rudert zur Insel. Durch die Strömung ist eure Reise schnell vorbei. Möge die Schatzsuche beginnen!

Jetzt gibst du den Kindern Karte I und die Karte der Insel. Erinnerung sie noch einmal an die Grenzen des Spielbereichs. Erkläre ihnen außerdem, dass sie ab jetzt 45 Minuten Zeit haben, um zusammen den Schatz zu finden.

Sie müssen den Spielbereich absuchen, um die 27 Karten zu finden. Sobald sie ein paar gefunden haben, soll das jüngste Kind sie nach ihrem Hintergrund sortieren (Pergament, Stein, Holz etc.).

KARTEN

Für dieses Abenteuer werden die Karten I bis 40 benötigt.

Das Poster (die Landkarte) und Karte I (den Kompass) erhalten die Kinder sofort zu Spielbeginn. Sie werden im Spielverlauf benötigt.

Karten, die von Anfang an sichtbar sind: I

Belohnungskarten auf deiner Hand: 10, 13, 16, 20, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40

Karten, die du besonders sorgfältig verstecken musst: 21, 26

Alle anderen Karten, die du verstecken musst (insgesamt 25): 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 38, 39



ENTDECKT VON 404 ÉDITIONS AUCH DIE *ESCAPE BOX: DINOSAURIER!*



Können ihr den Dinosauriern entkommen
und Professor Flynn aus seiner
misslichen Lage befreien?

