

## **Für den Spielleiter**

### Vor dem Start des Spiels

- Abfrage ob alle die Hinweise zum Spiel gelesen haben – wenn nicht, gemeinsam lesen
- Haben alle das ausgedruckte Material vor sich liegen und gesichtet?
- Festlegen wer Spieler 1 und 2 ist

### Während des Spiels

- Darauf achten, dass Buttons erst geklickt werden, wenn Aufgaben erledigt sind und alle Spielenden vorhandenen Texte gelesen haben.

### Empfehlung wer klickt wann?

- Damit jeder beim Klicken und Vorantreiben des Spiels an die Reihe kommt, empfehlen wir folgende Reihenfolge:
  - o Zu Beginn wird es eine kleine Übung geben um ins Spiel zu kommen, hier kann abwechselnd kann jeder Spieler klicken.
  - o Spieler 1: bis zur Hütte von Odania
  - o Beide Spieler: Kräuter sammeln bei Odania
  - o Spieler 2: bis zum Baumhaus von Rinal
  - o Spieler 1: bis „Kommt herein“
  - o Spieler 2: bis zum Raum von Jifona
  - o Beide Spieler: Suche nach den 3 Dingen bei der Zahnfee
  - o Spieler 1: bis zur Suche nach den Waldtieren
  - o Beide Spieler: Suche nach den Waldtieren
  - o Spieler 2: Bis zur Aufgabe der Pilzfee
  - o Beide Spieler: Aufgabe der Pilzfee
  - o Spieler 1: bis zur Eule
  - o Spieler 2: Bis Ende

## Lösungen

Spiel	Lösung	Lösungsweg
<b>Eulenspiel</b>	44	Der Eule fehlt ein Bein
<b>Würfel bei Athavar</b>	Odania	Die Pfeile auf dem Würfel geben den Weg vor. Jeder Spieler hat andere Pfeile und alle müssen zusammenarbeiten um zur Lösung zu gelangen.
<b>Kräuter suchen</b>	Haus	4 Pflanzen müssen gefunden werden. Die Blütenfarbe wird den Kreisen zugeordnet. Die Zahl entspricht der Position des gesuchten Buchstaben im Namen. 3. Buchstabe Mohn = H 7. Buchstabe Löwenzahn = A 7. Buchstabe Kornblume = U 4. Buchstabe Gänseblümchen = S
<b>Feenland bei Odania</b>	Aurien	Jeder Spieler hat unterschiedliche Materialien. 1 Spieler hat alle Figuren 1 Spieler hat Figuren, die durchgestrichen sind 1 Spieler hat eine Reihe von Figuren, die übrig bleiben, wenn man die Figuren von Spieler 1 und Spieler 2 abgleicht.
<b>Schlüssel Ancoron</b>	Unter dem Blatt vorn rechts	
<b>Tiere, die Rinal nicht mag</b>	Ratten	In den Materialien hat jeder Spieler ein Sternbild von Ancoron erhalten. Von dem hellsten Stern sind die Buchstaben mit den genannten Positionen gesucht. Richtig geordnet ergeben sie das Lösungswort.
<b>Rätsel bei Rinal</b>	150	$7 \times 6 + 9 \times 12$
<b>Schmetterlingsfee</b>	Licht	Rund um den Eingang sind Zeichen der Brailleschrift versteckt. Die Übersetzung haben die Spieler in ihren Materialien.
<b>Schlüssel Jifona</b>	3429	Die beiden Schlüssel gleichen sich
<b>Zahnformel Jifona</b>	24	Die Anzahl der Zähne muss einfach addiert und subtrahiert werden. Der zweite Teil der Aufgabe besteht darin die Zahl mit der entsprechenden Anzahl der Zähne zu multiplizieren.
<b>Waldtiere</b>	Fehke	Im Wald sind 5 Tiere versteckt
<b>Pilzfee</b>	Jadis	5 Unterschiede müssen gefunden werden
<b>Zutritt Schloss</b>	Jadis	
<b>Sprachbox</b>	oruolul	In dem Materialien ist eine Gebrauchsanweisung für die Sprachbox. Zwischen den Vögeln in den Notenlinien liegen Noten in verschiedenen Richtungen. Der Notenhals zeigt nach oben, unten, rechts oder links.