

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, 2, 3, 4 und 5 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 jeder Spieler klicken.
 - o Spieler 1: bis Button Athavars Spiel
 - o Spieler 2: bis Odanias Hütte
 - o Alle Spieler: Kräuter sammeln bei Odania
 - o Spieler 3: bis Odanias Schrank, Eingabe Code
 - o Spieler 4: bis Ancorons Rätsel, Eingabe Tiere
 - o Spieler 5: bis Rinal's Rätsel, Eingabe Code
 - o Spieler 1: bis zur Eingabe der Zahl der doppelten Schlüssel
 - o Alle Spieler: Suche nach den 3 Dingen bei der Zahnfee
 - o Spieler 2: Bis zu den Waldtieren
 - o Alle Spieler: Suche nach den Waldtieren
 - o Spieler 3: Bis zur Aufgabe der Pilzfee (Suchbild mit Pilzen)
 - o Alle Spieler: Aufgabe der Pilzfee
 - o Spieler 4: bis zur Eule
 - o Spieler 5: bis zum Ende

Lösungen

Spiel	Lösung	Lösungsweg
Eulenspiel	44	Der Eule fehlt ein Bein
Würfel bei Athavar	Oдания	Die Pfeile auf dem Würfel geben den Weg vor. Jeder Spieler hat andere Pfeile und alle müssen zusammenarbeiten um zur Lösung zu gelangen.
Kräuter suchen	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
Feenland bei Odania	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.
Schlüssel Ancoron	Unter dem Blatt vorn rechts	
Tiere, die Rinal nicht mag	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.
Rätsel bei Rinal	150	$7 \times 6 + 9 \times 12$
Schmetterlingsfee	Licht	Rund um den Eingang sind Zeichen der Brailleschrift versteckt. Die Übersetzung haben die Spieler in ihren Materialien.
Schlüssel Jifona	3429	Die beiden Schlüssel gleichen sich
Zahnformel Jifona	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.
Waldtiere	Fehke	Im Wald sind 5 Tiere versteckt
Pilzfee	Jadis	5 Unterschiede müssen gefunden werden
Zutritt Schloss	Jadis	
Sprachbox	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.