

Der versteckte Schlüssel



Mitbringspiel S

4798

Ein geheimnisvolles Versteckspiel.

Autoren: Inka & Markus Brand

Illustration: Mark Robitzky

Spielidee:

Ziels des Spiels ist es, die meisten Schlüssel aufzuspüren und dafür Schätze zu sammeln.

Spielinhalt:

1 Schlüssel, 1 Schatztruhe, 8 Schätze aus Holz, 1 Kompass (Pappplättchen), 12 Verstecke (Pappplättchen), 6 Schlossbewohner (Karten), 14 rote Briefe (Karten), 14 blaue Briefe (Karten), 1 rosa Würfel, 1 blauer Würfel, 1 Spielanleitung

Vorbereitung:

- Den Kompass in die Tischmitte legen (beliebige Ausrichtung).
- Rote und blaue Briefe getrennt mischen, mit der Umschlagseite nach oben stapeln und an den Rand der Spielfläche legen.
- Je Spieler eine Schlossbewohnerkarte nehmen und mit der Bewohnerseite nach oben vor sich ablegen. Übrige Schlossbewohnerkarten kommen aus dem Spiel.
- Schätze in die Schachtel legen, die Schatztruhe und den Schlüssel bereit halten.
- Die Würfel und die 12 Verstecke werden erst in der Profivariante benötigt.
- Es wird mehrere Runden gespielt: - bei 2 und 4 Spielern acht Runden
- bei 3 und 6 Spielern sechs Runden
- bei 5 Spielern fünf Runden

Spielablauf:

- Startspieler dreht die eigene Bewohnerkarte um. Das Gespenst zeigt, dass er in dieser Runde den Schlüssel versteckt, die anderen sind die Schlossbewohner
- Die oberste Karte des blauen und des roten Briefstapels aufdecken und offen in die Tischmitte legen
- Die Abbildungen gemeinsam anschauen = Hinweise, denen auf der Schlüsselsuche nachgegangen werden muss und die das Gespenst beim Verstecken des Schlüssels beachten muss.

Hinweis auf dem roten Umschlag?

- Schlüssel:** Die beiden Siegelfarben geben vor, dass der Schlüssel an einem Ort versteckt sein muss, wo er einen Gegenstand in einer der beiden Farben berührt.
- Schatztruhe:** Der Schlüssel muss in der Schatztruhe liegen und mit der Truhe versteckt werden.

Hinweis auf dem blauen Umschlag?

- Beine:** Je nach Pfeilrichtung muss der Schlüssel an einem Platz im Zimmer versteckt sein, der sich oberhalb oder unterhalb der Kniehöhe des Gespensts befindet.
- Kompass:** Die rote Markierung der Kompasskarte gibt an, in welchem Bereich des Raums der Schlüssel versteckt ist. Auf dem Kompass in der Tischmitte bestimmen, welchem Bereich des Zimmers der rote Bereich der Kompasskarte entspricht.
- Fleck:** Es gibt keinen Hinweis auf das Versteck des Schlüssels.
- Die Spieler besprechen, was die beiden Briefhinweise bedeuten.
- Dann schließen die Spieler die Augen und das Gespenst versteckt den Schlüssel gemäß den beiden Hinweisen (ein Teil des Schlüssels muss sichtbar bleiben)
- Dann suchen alle gleichzeitig nach dem Schlüssel. Wer ihn findet, darf einen Schatz auf seine Schlossbewohnerkarte legen. Eine neue Runde beginnt.

- Wichtige Versteckregeln:**
- Hat das Gespenst einen Fehler beim Verstecken gemacht, erhalten alle Spieler außer dem Gespenst und dem Finder des Schlüssels einen Brief.
 - Wurde der Schlüssel falsch versteckt und deshalb nicht gefunden, erhalten alle Spieler außer dem Gespenst einen Brief.
 - Wird der Schlüssel nicht gefunden, obwohl er in einem richtigen Versteck ist, bekommt kein Spieler einen Schatz und das Gespenst muss den Schlüssel erneut verstecken.

Spielende:

- Das Spiel endet sobald die entsprechende Anzahl Runden gespielt wurde.
- Für jeden Schatz gibt es zwei Punkte, für Briefe gibt es einen Punkt.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Schätzen.

 5 - 99 Jahre
 3 - 6 Spieler
 15 - 20 Minuten



Der versteckte Schlüssel



Mitbringspiel S

4798

Profivariante

Spielvorbereitung:

- das Spielmaterial wie in der Grundvariante verteilen
- 12 Verstecke offen um den Kompass herum verteilen, dass alle Spieler sie erreichen
- zwischen ihnen muss eine Handbreite Platz sein
- Gespenst bekommt die beiden Würfel

Spielablauf:

bevor das Gespenst den Schlüssel versteckt, wird ermittelt, wer die Hinweise sehen darf:

- das Gespenst würfelt mit beiden Würfeln
- Mitspieler müssen blitzschnell die Symbole erkennen und so schnell wie möglich die entsprechenden Verstecke schnappen

Wichtig:

- Spieler dürfen nur mit einer Hand schnappen
- wer das zweite Versteck schnappen will, muss erstes Versteck abgelegt haben
- hat Spieler Hand auf Versteck, darf er sich nicht mehr umentschieden

Die Spieler, die die richtigen Verstecke geschnappt haben, jeweils den obersten Brief vom blauen und vom rosa Stapel nehmen und sich geheim ansehen.

Ist das Versteck:

- von dem blauen Würfel = blauen Brief ansehen
 - von dem rosa Würfel = rosa Brief ansehen
- Wenn beide Verstecke geschnappt: beide Briefe ansehen

Weiterer Spielablauf:

- Spieler geben Briefe dem Gespenst
- Gespenst schaut sie sich an
- die Schlossbewohner schließen die Augen
- Gespenst versteckt Schlüssel entsprechend der Hinweise
- der restliche Spielablauf ist wie im Einstiegsspiel

Tipps:

- Zu Spielbeginn die Schatzkiste unter den Schachteldeckel legen.
Erst wenn ein Hinweis besagt, dass der Schlüssel in der Schatztruhe versteckt werden soll, holt das Gespenst die Schatztruhe leise unter dem Schachteldeckel hervor.
- Um den Schlüssel leichter zu finden, kann ein Bändchen an den Schlüssel gebunden werden.

- ▶ **Spielspaß für die ganze Familie**
- ▶ **ein außergewöhnliches Versteckspiel**
- ▶ **Mit Profivariante**

Dieses Spiel fördert:

- ▶ **genaues Schauen**
- ▶ **Reaktionsvermögen**

