

Das Land der Abenteuer

Die Spielregeln sind in einer zusätzlichen PDF lies sie dir vorher gut durch. Außerdem solltest du Zettel, Stift und Streichhölzer bereitliegen und das Rätsel des Geisterritters ausgeschnitten haben.

Es ist Gruppenstunde, aber als ihr vor dem Pfarrheim steht, ist das noch verschlossen. Komisch, dabei bin ich doch nie zu spät. Aus Langeweile geht ihr um das Pfarrheim herum und entdeckt hinter einem Gebüsch eine alte Falltür. Habt ihr noch nie gesehen, obwohl das eines eurer Lieblingsverstecke ist. Ihr rüttelt an den Griffen und die Tür öffnet sich. Aus der Dunkelheit kommt euch ein muffiger Geruch entgegen und eine lange Treppe führt hinab. Ihr müsst nicht lange überlegen, das wollt ihr euch näher ansehen. Handylampen an und runter geht's. Die Treppe nimmt kein Ende und ihr überlegt schon, ob es nicht besser wäre umzudrehen, als ihr dann doch vor einer weiteren Tür steht. Sehr klein, alt, aus Holz und mit rostigen Beschlägen. Die Tür scheint verschlossen, aber ein Schlüssel ist nicht zu finden. Was macht ihr?

Nachdem ihr geklopft habt, dauert es einen Moment und ihr hört Schritte. Dann öffnet sich die Tür und ein Dachs macht euch auf. Er trägt eine Uniform, verbeugt sich und bittet euch, ihm zu folgen. Geht ihr mit? (Wenn nicht, endet hier das Abenteuer!)

Ihr folgt ihm und werdet durch ein unterirdisches Schloss voller Zwerge geführt. Alle scheinen schwer beschäftigt und in Eile zu sein. Sie wirken verängstigt. Der Dachs bringt euch in den Thronsaal. Dort laufen noch mehr Zwerge herum, aber ganz am anderen Ende sitzt auf einem goldenen Thron der König der Zwerge. Er sieht verzweifelt aus und bittet euch, zu ihm zu kommen.

Als ihr vor ihm steht, sieht der König den Dachs erstaunt an: „Das sind die, die durch die Tür gekommen sind? Seid ihr euch sicher Meister Dachs? Das sind nur Kinder!“

Der Dachs nickt, der König seufzt und wendet sich an euch: „Nun ihr seid nicht zufällig hier. Meine Zauberer haben ein Portal geöffnet, durch das sie Hilfe rufen wollten und jetzt seid ihr gekommen. Ich hatte eigentlich auf größere Helden gehofft, aber nun bitte ich euch darum mich, mein Königreich und alle Zwerge dieses Landes zu retten. Wir sind im Krieg. Mit den Trolen des großen Gebirges und unser Land wird nicht nur von den tapferen Zwergen geschützt an unseren Außenposten geschützt, sondern auch von drei mächtigen Kristallen, die die Grenzen unseres Landes sichern. Aber diese drei Kristalle sind geraubt worden und wir können den Angriffen der Trolle nicht mehr lange standhalten. Ich bitte euch, die drei Kristalle zu finden und zurück zu bringen. Es ist eine gefährliche Aufgabe, aber ihr sollt reich belohnt werden und dürft für die Reise mitnehmen, was ihr mögt.“

Und damit führt euch der Dachs in eine Kammer, in der es scheinbar alles gibt. Alles. Waffen, Ausrüstung, Zauberdinge, Essen, Technik, Tiere und noch tausend Dinge mehr. Der Dachs sieht euch an: Jede*r von euch darf sich drei Dinge aussuchen. Egal was, aber immer nur drei.“

Was wählt ihr aus? Malt die drei Dinge auf jeweils einen Zettel. Ihr habt dafür zehn Minuten.

Anschließend werden die Dinge vorgestellt und das Abenteuer beginnt:

Mit euren Ausrüstungsgegenständen im Gepäck führt euch der Dachs an die Erdoberfläche, aber statt wieder beim Pfarrheim herauszukommen, steht ihr mit einem Mal auf einem Berg in einem fremden Land. Ihr seht riesige Wälder, das Wasser eines Sees schimmern, ferne Klippen, eine dunkle Burg und, fast im Dunst verschwindend, ein gewaltiges Gebirge. „Das ist das Reich der Trolle.“ sagt der Dachs, „das Ziel eurer Reise. Wir glauben, dass die Trolle die Kristalle gestohlen haben und dort verstecken. Ihr müsst einfach nur dem Weg vor euch folgen. Viel Glück!“ Und dann verschwindet er wieder unter der Erde und ihr seid allein.

Ihr geht also los, hinein in den Wald. Der ist so ganz anders, als die Wälder, die ihr kennt. Viel dichter und unheimlicher und als ihr euch gerade durch ein Gebüsch gezwängt habt, bleibt ihr stecken. Ihr klebt an einem gigantischen Spinnennetz fest und so sehr ihr auch zieht, ihr könnt euch nicht befreien. Auch eure Messer nützen euch nichts, alles was das Netz berührt bleibt für immer daran kleben. Wie befreit ihr euch?

(Sollten die Kinder doch versuchen, dass Netz mit Schwertern oder anderen Dingen zu zerschneiden, bleiben die entsprechenden Dinge daran kleben und die Zettel werden aus dem Spiel genommen.)

Nachdem ihr euch endlich aus dem Netz befreit habt, merkt ihr, dass es langsam dunkel wird. Ihr schlagt euer Nachtlager auf und legt euch hin. Plötzlich hustet jemand hinter euch. Es ist ein Moosling. Das sind winzig kleine Wichtel, die in alten Schneckenhäusern wohnen und euch um eure Hilfe bitten. Ein großer Baum droht auf ihr Dorf zu stürzen. Wie rettet ihr die Mooslinge vor der Gefahr, ohne ihr kleinen Häuser zu zertrampeln?

Die Mooslinge sind euch unendlich dankbar und bringen euch einen der Gegenstände zurück die ihr bereits verbraucht oder im Spinnennetz verloren habt. Welchen wählt ihr? Als ihr euch wieder schlafen legen wollt, hört ihr Wolfsgeheul, das immer näher kommt. Was macht ihr?

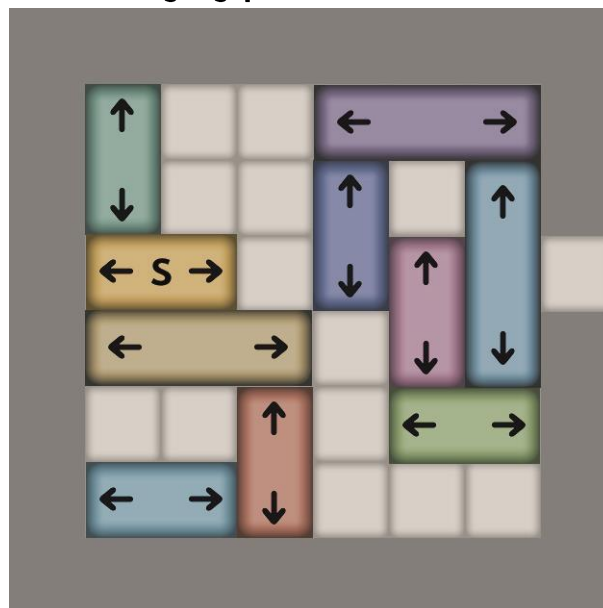
Die Nacht habt ihr überstanden, aber viel Schlaf hattet ihr nicht. Trotzdem macht ihr euch wieder auf den Weg und kommt bald an das Ende des Waldes. Aber um weiter zu kommen, müsst ihr durch eine Dornenhecke. „Ach, ganz einfach.“ denkt ihr euch, aber als ihr mit einem Schwert die Äste abhackt, wachsen die sofort wieder nach. Viel schlimmer, es werden sogar immer mehr und bald seid ihr ganz und gar von der Dornenhecke eingeschlossen. Wie kommt ihr da wieder heraus?

Hinter der Hecke wartet ein weites Hügelland auf euch. Das sieht doch schon mal viel besser aus und der Teil der Reise wird bestimmt ganz angenehm. Aber Pustekuchen. Als ihr einen der Hügel hinabgeht und durch eine Senke läuft, ist dort ein seltsamer Nebel und als ihr durch den gegangen seid, seid ihr nur noch ungefähr so groß wie Marienkäfer. Alles andere ist riesengroß und plötzlich spürt ihr, wie der Boden bebt. Es beginnt zu regnen. Die Tropfen drohen euch wegzuspülen und ihr könnt schon in der kleinsten Pfütze ertrinken. Wie rettet ihr euch vor dem Regen und wie erlangt ihr eure alte Größe wieder?

Ihr atmet erleichtert auf, seid aber nass bis auf die Haut. Ihr sucht einen Unterschlupf. Geht ihr jetzt lieber in den verfallenen Turm, der auf einem Hügel steht oder in die alte Hütte am Bach?

TURM: Als ihr euch dem Turm nähert, seht ihr, dass er zu einem alten Schloss gehörte, das hier einmal gestanden haben muss. Von außen sieht er ziemlich kaputt aus, aber drinnen ist es wenigstens trocken und ihr könnt eure Sachen ausziehen und euch an einem Feuer aufwärmen. Langsam wird es dunkel und ihr richtet euch darauf ein, in dem Turm die Nacht zu verbringen. Da hört ihr mit einem Mal seltsame Geräusche. Es ist, als ob jemand Steine aufschichten würde und dabei entsetzlich seufzt und jammert. Als ihr aus dem Fenster blickt, seht ihr einen Ritter, dessen Rüstung über und über von Pfeilen durchbohrt wurde. Und als er das Visier hochklappt erkennt ihr, dass er schon seit einer Ewigkeit tot sein muss. Ein Geisteritter! Kein schöner Anblick. Als er euch bemerkt, bittet er euch um Hilfe. Vor vielen hundert Jahren hat er diese Burg mit seinen Männern überfallen und dem Erdboden gleich gemacht. Bei dem Kampf ist er schließlich selbst getötet worden und wurde dazu verflucht, jede Nacht die Mauern der Burg wieder aufzubauen. Aber sobald die Sonne aufgeht, fallen alle Mauern wieder in sich zusammen. Nur wenn er den Schlussstein auf die Mauer setzt, bleibt sie stehen und er ist erlöst. Aber er kann den Schlussstein nirgends finden. Könnt ihr ihm helfen?

Ausgangsposition des Rätsels



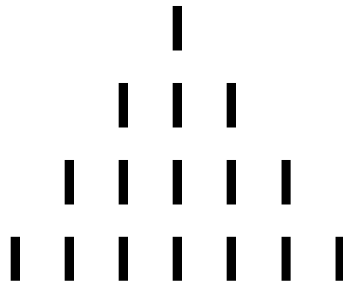
Ihr findet den Schlussstein in einer kleinen Kammer. Es ist der mit dem eingemeißelten S. Alle Steine lassen sich nur in Pfeilrichtung bewegen und ihr müsst einen Weg finden, den Schlussstein durch die Lücke rechts in der Kammer zu schieben. Die Steine dürfen nicht übereinander geschoben oder herausgenommen werden. Probiert euer Glück.

Der Geisteritter ist euch unendlich dankbar und erlaubt euch, einen der drei Gegenstände mitzunehmen: Fackel, Schwert, Seil, Beutel voller Gold

HÜTTE: Als ihr zu der Hütte kommt, freut ihr euch auf eine ruhige Nacht. Die Hütte ist zwar ein bisschen baufällig, aber insgesamt trocken. Ihr macht ein Feuer im Kamin an, zieht die nassen Sachen aus und wärmt euch. Aber gegen Mitternacht rumpelt es unter den Bodenbrettern und ein grelles Licht scheint durch die Ritzen. Da öffnet sich der Boden und 100 böse, kleine rote Teufelchen springen aus dem Loch. Blitzschnell haben sie euch umkreist und verlangen, dass ihr mit ihnen um Wette spielt. Wenn ihr euch weigert, werdet ihr die Hütte nicht mehr lebend verlassen. Jede*r von euch, muss eine Runde spielen, darf sich aber von den anderen helfen lassen. Für jede Runde, die ihr verliert, müsst ihr einen Gegenstand abgeben, für jede Runde, die ihr gewinnt, dürft ihr einen Gegenstand verdoppeln. (Wenn ihr alle Spiele gewinnt, bringen euch die Teufelchen direkt zum Maktu-Gebirge, wenn ihr alle Spiele verliert, werden euch die Teufel fressen und eure Reise endet hier.)

Spiel: Streichholzpyramide.

Legt aus Steinchen, Streichhölzern oder zur Not Wattestäbchen folgende Pyramide



Nun nehmt abwechselnd aus einer Reihe so viele von den Hölzchen weg, wie ihr möchtet, aber mindestens einen. Wer das letzte Hölzchen wegnehmen muss, hat verloren.

Die Nacht ist vorbei und ihr wandert weiter, bis ihr vor einem großen See steht. Den müsst ihr überqueren, um zum Gebirge zu kommen. Am Ufer ist auch ein altes Ruderboot, in das ihr euch setzt. Zuerst geht es gut voran, aber dann hört ihr so ein seltsames Geräusch außen am Boot und ganz langsam dringt Wasser ein. Als ihr euch den Schiffsrumpf anseht, bemerkt ihr, dass sich hunderte kleine Knuspermuscheln an das Boot festgesaugt haben und beginnen, das Holz zu zermalmen. Wie werdet ihr die Knuspermuscheln wieder los?

Obwohl ihr die Muscheln jetzt los seid, dringt immer mehr Wasser in das Boot. Es wird bald untergehen, aber in der Nähe ist eine kleine Insel. Wollt ihr zu der Insel fahren oder doch versuchen, dass andere Ufer zu erreichen?

WEITERFAHREN– kurz vor dem Ufer sinkt euer Boot auf den Grund des Sees und ihr müsst schwimmen. Jeder von euch, der noch kein Schwimmabzeichen hat, muss einen Gegenstand abgeben. (Die Kinder sitzen ja zuhause. Also lasst euch die Schwimmabzeichen vorzeigen, sonst gilt das nicht.)

AUF DER INSEL - Dort stehen überall Statuen von Menschen und Tieren und das kommt euch irgendwie merkwürdig vor. Und als ihr euch eine Weile auf der Insel umgesehen habt, seht ihr, dass ihr euch langsam auch in Stein verwandelt. Erst nur ein Ohr oder ein Finger, aber dann immer mehr. Wie wollt ihr euch retten? Wegschwimmen geht nicht, weil ihr zum Teil schon aus Stein seid und einfach untergehen würdet. (Wenn die Kinder einfach nur die Insel verlassen, geht es so weiter, wenn sie daran denken, die anderen versteinerten Menschen und Tiere zu retten, bekommen sie als Belohnung fünf Gegenstände zurück.)

Ihr erreicht das rettende Ufer und seid jetzt total hungrig. Da seht ihr am Ufer Büsche mit Beeren. Die sind groß und rot und saftig und sehen wirklich lecker aus. Wollt ihr die Beeren essen?

JA– kurz nachdem ihr euch den Bauch mit den Beeren vollgeschlagen habt, werdet ihr auf einmal so müde. Nach und nach legt ihr euch alle ins Gras und schlaft ein. So feste, dass ihr nicht einmal bemerkt, wie kleine Gnome euch bestehlen und alles mitnehmen, was aus Metall ist. Die Gegenstände müsst ihr abgeben.

NEIN – kluge Entscheidung. Mit grummelndem Magen geht ihr also weiter.

Hinter dem See beginnt langsam das Gebirge. Ihr geht immer weiter und folgt dem Pfad in die Berge. Nach einiger Zeit steht ihr am Rand einer Schlucht. Da müsste eigentlich eine Brücke drüber führen, aber die ist eingestürzt. Wie kommt ihr trotzdem über die Schlucht?

Nachdem das geschafft ist, kommt ihr zum Reich der Trolle und steht vor einem mächtigen Tor zwischen zwei steilen Felswänden. Irgendwo dahinter müssen die drei magischen Kristalle der Zwerge versteckt sein. Wollt ihr an dem Tor klopfen und die Trolle direkt zum Kampf herausfordern oder sucht ihr lieber einen anderen Weg.

ANS TOR KLOPFEN – Die Trolle rücken die Kristalle natürlich nicht freiwillig raus und greifen euch an, mit allem, was sie haben: Werwolfreiter*innen, Katapulten, Flammenwerfern, tausend Trollkämpfer*innen und einem riesigen Wrestling-Tintenfisch. Wie besiegt ihr die? (Schön schwierig machen, damit wirklich fast alle Gegenstände aufgebraucht werden. Aber dann ist es geschafft, die drei magischen Kristalle in euren Händen und die Trolle ziehen sich für die nächsten tausend Jahre unter die Berge zurück und greifen nicht mehr an. Ihr geht zurück zum Zwergenkönig, um ihm die drei Kristalle zu bringen. Weiter geht's im Schloss des Zwergenkönigs.

EINEN ANDEREN WEG SUCHEN – Ihr schleicht am Tor vorbei und an einer der Felswände entlang. Zuerst findet ihr nichts als glatten Stein, aber dann ist da eine kleine schmale Höhle, in die ihr hineinkriechen könnt. Was soll schon schief gehen denkt ihr und klettert hinein. Natürlich ist es keine einfache Höhle, sondern ein unterirdisches Labyrinth. Habt ihr Licht?

JA - dann könnt ihr die Kreidepfeile sehen, die an die Wände gezeichnet sind. Bis zur Schatzkammer.

NEIN – ohne Licht tastet ihr euch vorsichtig immer weiter, bis ihr an einer ersten Weggabelung steht. Geht ihr nach rechts oder links?

NACH LINKS – Mit Schrecken erkennt ihr, dass ihr in die falsche Richtung gelaufen seid und landet in einer Kammer, die von einem schwarz schimmernden Skorpion bewacht wird. Der ist ungefähr so groß wie eine Kuh. Wie besiegt ihr den Skorpion? Geschafft? Dann geht wieder zurück.

NACH RECHTS – ihr kommt weiter voran. Scheint der richtige Weg gewesen zu sein. Aber es dauert nicht lange und der Weg teilt sich erneut. Also, nach rechts oder links?

NACH LINKS – Linke Abbiegungen sind nicht so euers und wieder tappt ihr in eine Falle. Dieses Mal stürzt ihr in einen tiefen Brunnenschacht. Wie durch ein Wunder bleibt ihr unverletzt, aber wie kommt ihr dort wieder heraus? Geschafft? Dann geht wieder zurück.

NACH RECHTS – Das ist ja mal schön einfach denkt ihr, immer den rechten Weg nehmen und dann klappt das tadellos. Aber jetzt teilt sich der Weg in drei Richtungen. Geht ihr nach links, geradeaus oder nach rechts.

NACH LINKS – Das hättet ihr euch jetzt aber denken können, wieder eine Falle. Gehirnsaugende Fledermäuse greifen euch an. Wie werdet ihr sie wieder los? Geschafft? Dann geht wieder zurück zur Weggabelung.

NACH RECHTS – Also das wäre jetzt zu einfach gewesen, wenn jedes Mal der rechte Weg der richtige wäre. Dieses Mal führt auch der in eine Sackgasse und dort erwartet euch glühende Lava, die euch langsam einschließt. Wie kommt ihr hier weg? Geschafft? Dann geht wieder zurück zur Weggabelung.

GERADEAUS – Der Weg führt immer weiter bergan und ihr kommt zu der Schatzkammer. Dahinter liegen bestimmt die drei Kristalle der Zwerge. Aber die Tür wird von zwei großen Steintrollen bewacht. Waffen können ihnen nichts anhaben und ihr wollt natürlich nicht, dass sie Hilfe rufen können. Wie kommt ihr an den Steintrollen vorbei?

Ihr seid in der Schatzkammer. Glückwunsch. Aber da fällt euch auf, dass ihr gar nicht wisst, wie diese Kristalle aussehen. Da hättet ihr ja mal vorher fragen können. Ihr schaut euch ein bisschen um. Da liegen auch noch interessante andere Dinge. Stiefel, so eine Art Hundepfeife, ein großer Umhang, eine Schale mit silbernen Ringen und eine Kiste. Ihr öffnet die Kiste und darin befinden sich drei Kristalle. Yeah, das sind sie. Ihr packt die Kiste ein, als ihr von draußen Schritte hört, die sich nähern. Ihr habt gerade noch Zeit, ein weiteres Ding aus der Kammer mitzunehmen. Wofür entscheidet ihr euch?

Ihr verschwindet aus der Schatzkammer zurück ins Labyrinth. Ihr hört wie Alarm geschlagen wird und lauft so schnell ihr könnt zum Ausgang. Draußen bemerkt ihr, dass ihr eure komplette Ausrüstung im Berg verloren habt. Nur die Kristalle und das Teil aus der Trollschatzkammer habt ihr noch immer in den Händen.

STIEFEL – Ihr habt die Stiefel mitgenommen. Für jede*n ein Paar. Was macht ihr jetzt damit? Wenn ihr sie anzieht stellt sich heraus, dass es Siebenmeilenstiefel sind. Die Trolle haben nicht die Spur einer Chance, euch einzuholen. In Nullkommanichts seid ihr wieder zurück im Land der Zwerge und im Schloss der Zwergenkönigs.

HUNDEPFEIFE – Ihr habt diese Pfeife mitgenommen. Was macht ihr jetzt damit? Wenn ihr darauf bläst, erscheint vor euch ein Rudel silberner Wölfe, groß wie Pferde. Sie machen sich klein, damit ihr auf ihre Rücken steigen könnt und schnell wie der Wind, tragen sie euch zurück. Wenn ihr unterwegs von Trollen angegriffen werdet, schlagen die Wölfe sie in die Flucht und bald steht ihr im Schloss des Zwergenkönigs.

UMHANG – Ihr habt jetzt diesen Umhang mitgenommen. Was macht ihr jetzt damit? Wenn ihr ihn über euch zieht, werdet ihr tatsächlich unsichtbar und er ist groß genug für alle. So könnt ihr ungesehen entkommen. Es dauert zwar mehrere Tage, bis ihr wieder zurück seid, aber am Ende steht ihr wieder im Schloss des Zwergenkönigs.

SILBERNE RINGE – Ihr habt die Schale mit den silbernen Ringen mitgenommen. Als ihr sie jetzt genauer betrachtet, sehen sie aus, als seien sie aus silbernen Vogelfedern gemacht. Was macht ihr jetzt damit? Wenn ihr die Ringe auf eure Finger steckt verwandelt ihr euch in Vögel und könnt so davonfliegen. Zum Glück seid ihr sehr große Vögel, so dass ihr die drei Kristalle mühelos in euren Klauen mitnehmen könnt. Und am Ende steht ihr wieder im Schloss des Zwergenkönigs.

Im Schloss des Zwergenkönigs begrüßt man euch mit großem Tamtam und einem rauschenden Fest. Durch euch ist das Reich der Zwerge wieder in Sicherheit. Zählt mal auf, was ihr alles essen wollt, nachdem ihr so lange nur trockenes Brot hattet... Am Ende der Feiern möchte euch der König noch ein besonderes Geschenk machen. Eines, das noch nie einem Menschen überreicht wurde. Wollt ihr es annehmen?

JA – Ihr hattet ja eigentlich gedacht, es sei ein Beutel mit Gold und Edelsteinen oder sowas, aber bei den Zwergen ist es Brauch, als Zeichen ewiger Freundschaft eine Ente zu verschenken. ERNSTHAFT? Eine Ente? Eine Freundschaftsente betont der Zwergenkönig und mit diesem Geschenk in der Hand führt euch der Dachs wieder zu der kleinen Tür. Ihr geht hindurch und steigt die Treppe hinauf, bis ihr wieder hinter dem Gebüsch bei eurem Pfarrheim steht. In der Welt der Menschen sind gerade mal fünf Minuten vergangen. Die doofen Enten lasst ihr laufen.

NEIN – bescheiden wie ihr seid, wollt ihr natürlich keine Belohnung. Der Dachs bringt euch also wieder zu der kleinen Tür. Ihr geht hindurch und steigt die Treppe hinauf, bis ihr wieder hinter dem Gebüsch bei eurem Pfarrheim steht. In der Welt der Menschen sind gerade einmal fünf Minuten vergangen.

Da komme ich auch schon an, bin aufgehalten worden. Aber jetzt kann die Gruppenstunde endlich beginnen. Als ich frage, worauf ihr Lust habt, wollt ihr nur ein bisschen rumgammeln und auf den ollen Sofas ausruhen. So kenne ich euch ja gar nicht, aber das ist in Ordnung. Es muss ja nicht immer so hektisch werden.

Ende