



Ein Versteck- und Suchspiel bei Kerzenschein

Das Waldschattenspiel ist ein Brettspiel von neuer Art. Es wird in der Dämmerung, im Dunkeln gespielt. Ein offenes Licht wird dabei über die Spielfläche geschoben. Deswegen ist die Anwesenheit eines Erwachsenen nötig. Achtung bei Kleidung aus Kunststoff! Unter diesen Vorsichtsmaßnahmen können Kinder ab etwa sieben Jahren mitspielen. Das Spiel verlangt zwei oder mehrere Spieler. Es ist ein soziales Spiel, bei dem man sich gegenseitig hilft.

**Vorbereitung:** Wir breiten das Spielfeld aus und überbiegen es kurz in den Falzen, damit es ganz plan auf dem Tisch liegt. Nun setzen wir die stilisierten Bäume zusammen (siehe Bild) und verteilen sie nach Belieben auf dem Spielfeld, jedoch nicht auf den durch Kreise angedeuteten Wegen. Dann zünden wir das Licht an und stellen es irgendwo auf einen Kreis am Rand des Spielfeldes. Jetzt sehen wir die „Waldschatten“, die die Bäume im Licht der Flamme auf das Spielfeld werfen.

**Spielbeginn:** Ein auserwählter Spieler, zunächst der Erwachsene, bekommt den Würfel und das Schiebestäbchen, er darf das Licht führen und setzt sich an die Seite des Spielfeldes, an der das Licht steht. Die übrigen Spieler sitzen auf der anderen Seite des Spielfeldes und verstecken je ein „Zwerglein“, oder auch mehrere, in den Schatten der Bäume möglichst weit voneinander entfernt. Der Lichtführer soll die Verstecke nicht kennen, er hält sich solange die Augen zu.

**Spielziel:** Die Zwergle versuchen, sich unter einem Baum zu treffen.

**Spielregel:** Der Lichtführer würfelt und sagt, in welcher Richtung er auf dem Weg ziehen wird, danach darf er nicht mehr umkehren. Welche Richtung er bei Weggabelungen einschlagen will, muß er nicht vorher angeben. Er sucht die Zwergle und wenn eines von seinem Licht beleuchtet wird, ist es gebannt, d.h. es darf sich vorerst nicht mehr bewegen. — Die Zwergle dürfen sich nach jedem Würfeln neu verstecken, wieder bei zugehaltenen Augen des Lichtführers. Dabei können sie sich überall im Schatten frei bewegen, auch außerhalb der Wege, aber keinen Lichtspalt überschreiten und sei er noch so schmal. Sie fühlen sich in der Dämmerung wohl. Haben sich die Zwergle der kommenden Situation angepaßt, so sagt man es dem Lichtführer. Er wird dann erst mit dem Stäbchen das Licht um die gewürfelte Augenzahl vorsichtig verschieben, dabei ändern sich die Schatten. Nun sieht man nach, ob während des Schiebens oder vom neuen Platz des Lichtes aus ein Zwerg ins Licht kam und gebannt ist. Daraufhin wird neu gewürfelt, anders versteckt, gezogen usw.

Ein gebannter Zwerg kann erlöst werden. Die Erlösung geschieht dadurch, daß ein anderer, hilfreicher Zwerg dazu kommt, wenn dort wieder Schatten ist. Das neugierige

Licht will die Zwergle aufspüren. Das ist gar nicht so leicht, denn der Lichtführer sieht nur selten, wo die Zwergle versteckt sind. Von seinem Platz darf er nicht aufstehen.

**Ende des Spieles:** Das Spiel dauert so lange, bis sich alle Zwergle im Schatten eines Baumes glücklich versammelt haben. Wenn aber das Licht alle Zwergle vorher entdeckt, hat, fangen wir nochmal von vorne an.

**Variationen:** Falls sich herausstellt, daß die Zwergle es zu leicht hatten, wird man das nächste Spiel mit weniger Bäumen spielen, dann sind nicht mehr so viele Schatten zum Verstecken da. — Das Spiel ist auch dann schwerer für die Zwergle, wenn der Lichtführer würfelt, gleich seinen Zug macht, nachsieht, ob Zwerglein gebannt wurden und sich dann erst die Augen zuhält, damit die Zwerglein sich im neuen Schattenfeld neu verstecken können. Für die Zwergle ändert sich die Regel nicht: Sie dürfen sich nur im Schattenfeld bewegen. — Man kann natürlich auch noch andere Spielregeln erfinden, z.B. das einfache Versteck- und Suchspiel: Der Lichtführer hält sich die Augen zu und alle Zwergle verstecken sich in den Baumschatten. Nun sucht das Licht die versteckten Zwergle, ohne vorher gesagt zu haben, in welcher Richtung zuerst gesucht wird. Die Zwergle bleiben in ihrem Versteck. Wer zuletzt entdeckt wird, hat gewonnen. Lassen wir die Zwergle sich wieder im Schatten bewegen, so kann ein „Anschlag“ ausgemacht werden, der im Schatten erreicht werden muß. Aber immer gilt: Vorsicht mit der Flamme!

**Hinweise:** Es ist oft schwer zu erkennen, ob das Licht genau auf einem Weg-Kreis steht; der Napf wirft einen Schatten. Die helle Fläche des Schiebers, nahe an das Licht geführt, gibt bei geschickter Haltung einen Schein in den Schatten, so daß man sich orientieren kann, bevor es etwa gar zu einem Streit kommt. Noch besser ist es, wenn man die äußere Fläche des Schiebers mit einem Stück Alufolie beklebt, dann ist der Schieber zugleich ein Spiegel für das Licht und der Schatten am Napfrand wird gut erhellt.

Falls die Bäume beim Spiel verrutschen und dadurch zweifelhaft Situationen entstehen, kann man die Bäume mit etwas „Pritt-Haftie“ am Spielfeld anheften. Diese Klebemasse bekommt man in Papiergeschäften; auch Klebewachs eignet sich dazu.

Ist das Teelicht abgebrannt, so besorgt man sich in der Drogerie ein neues. Man kann natürlich auch einen Kerzenstummel in den Napf stellen.

Ganz besonders reizvoll wird das Spiel, wenn man den sieben Zwerglein Kapuzenmäntel macht und einen kleinen Bart anklebt. — Nun ist genug erklärt worden. Sicherlich ist es inzwischen dunkel genug geworden und Ihr könnt mit dem Spiel beginnen.



Spielzeug ist gefährlich für Kinder unter 3 Jahren. Achtung!  
Nur unter Aufsicht von Erwachsenen benutzen. Firmenanschrift für spätere Rückfragen aufbewahren.

## EIN ANDERES WALDSCHATTENSPIEL, bei dem man durch die Dunkelheit muß.

Die Rückseite der Spielunterlage hat als Waldweg eine Art „Breze“. Wieder wird im Dunkeln gespielt. Auch dieses Spiel ist ein soziales, es kann nur gelöst werden, wenn man miteinander, nicht gegeneinander spielt. Es ist mehr für größere Kinder und Erwachsene geeignet.

Vorbereitung: Das Licht wird auf den großen Kreis etwa in der Mitte des Spielfeldes gestellt und angezündet; die Spielfiguren warten vorerst im siebeneckigen Haus. Wieder setzen wir die Bäume auf Stellen außerhalb des Weges, so daß ein Teil desselben beschattet wird. Der Weg führt nun richtig durch den dunklen Wald.

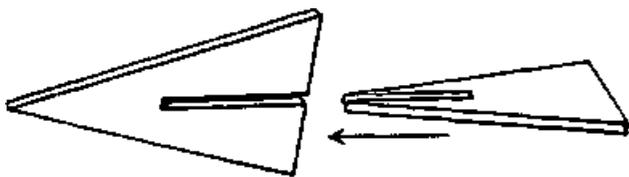
Für dieses Spiel muß der Schieber auf seinem Brettchen außen eine spiegelnde Fläche haben. Wir kleben dazu ein Stückchen Alufolie darauf.

Spielbeginn: Es wird ringsum gewürfelt. Jeder Teilnehmer stellt nacheinander sein Männchen auf das runde Feld der Wegkreuzung vor dem Haus und zieht von dort die gewürfelte Augenzahl auf dem großen Bogen durch den Wald, gleichgültig in welcher Richtung. Bis zu 7 Spieler können sich beteiligen; ein Spieler kann aber auch zwei Männchen führen.

Spielziel: Alle Spieler müssen wieder das siebeneckige Haus erreichen, nachdem sie den Wald mit den Schatten durchlaufen und über das Feuer gesprungen sind.

Spielregeln: Das Spielziel zu erreichen ist nicht so einfach, denn wer seine Figur in einen Schatten gewürfelt hat, muß dort stehenbleiben, bis sie wieder erlöst ist. Erlösen kann nur der im Würfeln nachfolgende Spieler. Dieser muß auf sein Würfelrecht verzichten und den spiegelnden Schieber vom Platz seines Männchens aus so in das Licht halten, daß das Männchen im Schatten Spiegellicht bekommt. Dann darf das angespiegelte Männchen aus dem Schatten genommen und zu dem befreienden Mitspieler auf das gleiche Feld

So setzt man die Bäume zusammen. Gleiche Farben gehören zueinander, sie ergeben drei verschiedene Baumgrößen. — Nach dem Spiel lassen sich die Bäume wieder zerlegen. Sollte das schwer gehen, so stützt man das eine Teil an der Tischkante auf und zieht das andere nach unten heraus.



gesetzt werden; dabei ist es gleichgültig, ob dies einen Sprung nach vorne oder nach hinten bedeutet. Um eine solche Befreiung aus dem Schatten muß der Mitspieler gebeten werden, er kann die Bitte auch ablehnen.

Weiterhin kann es geschehen, daß auf einem Feld zwei (oder mehrere) Männchen gleichzeitig zu stehen kommen, sei es durch Würfeln oder durch eine eben beschriebene Befreiung. In diesem Fall kann der erste Würfler die gewürfelte Augenzahl dem zweiten schenken. Dies muß aber vor dem ersten Wurf ausgesprochen sein: Der erste Spieler würfelt zwar, bleibt aber mit seinem Männchen stehen. Der zweite Spieler zählt die Augenzahl des ersten Würfels zu den seinen hinzu und zieht entsprechend weit. — Dieses Vorgehen kann sehr nützlich sein, wenn eine größere Schattenpartie zu überwinden ist: Mit der Augenzahl zweier Würfel ist es eher möglich, durch den Schatten zu kommen.

Ist der Wald mit seinen Schatten glücklich überwunden, so ist zum Abschluß noch der Sprung über das Feuer zu wagen. Das Feuer selbst gilt auch als Wegstation. Würfelt man hinein, so verbrennt man sich und kommt in das rechteckige Krankenhaus. Von dort muß man in das siebeneckige Haus abgeholt werden. Dies kann nur ein Spieler machen, dem der Sprung über das Feuer schon gelungen ist. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielfiguren wieder im siebeneckigen Haus heil angekommen sind.

Es ist möglich, daß im Verlauf des Spieles alle Figuren im Schatten stehen oder daß eine Figur ohne Aussicht auf Erlösung weit hinten in einem Schatten stehen blieb. Dann bricht man das Spiel als ungelöst ab und beginnt ein neues, bei dem man die Bäume so stellt, daß weniger Schatten auf den Weg fällt. — Diese Spielregeln haben sich bewährt; sie können natürlich abgeändert und individuell eingerichtet werden. Doch stets muß wegen der offenen Flamme und der damit verbundenen Gefahr ein Erwachsener mitspielen.

So macht man aus den Männchen Zwerge:

