



TRAUM-FÄNGER



Stelle dir vor, du nimmst deine Kuscheltiere und verdeckst mit ihnen die 8 Albträume rechts daneben. Deine Kuscheltiere haben vier verschiedene Größen (von groß nach klein: Bär, Panda, Hase, Einhorn).

- Wenn du den Albtraum komplett mit dem Kuscheltier abdeckst, hast du ihn besiegt.
- Ist ein Albtraum nicht komplett von einem Kuscheltier abgedeckt, musst du es noch einmal versuchen!

1

2

3

4

Du darfst kein Lineal benutzen!

2-4

4+

15 Min.

Traumfänger

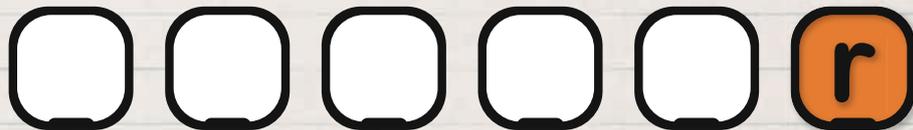




Das Wortspiel,
das dich auf die
Palme bringt!



Welches Wort suchen wir? Verbinde die Buchstaben mit
den richtigen Kästchen, trage den Buchstaben ein und
male die Kästchen dann in der passenden Farbe aus.



My First
Bananagrams

Dixit

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte

Kannst du die drei richtigen Bilder finden? Lies zunächst die Hinweise des Erzählers. Jeder Hinweis hat etwas mit einem der Bilder zu tun. Schau dir die Bilder dabei ganz genau an, jedes Detail könnte wichtig sein.

Bilde anschließend ein Wort aus den Buchstaben, die neben den richtigen Bildern stehen.

Der Erzähler sagt:

„Sommerferien“

V



E



A

Der Erzähler sagt:

„Einsamkeit“

E



M



O

Der Erzähler sagt:

„Suche nach Wasser“

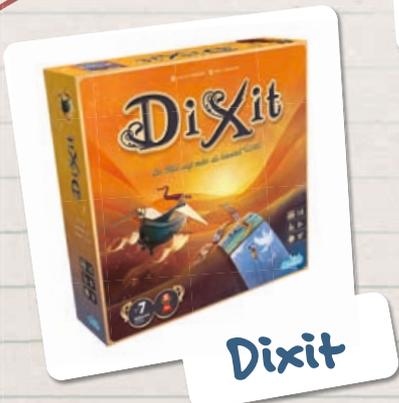
S



T



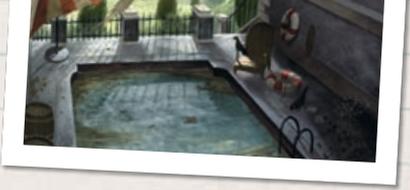
A



Dixit



MYSTERIUM



Ein Herrenhaus ... Ein Geist ... Ein Mysterium, das es zu lösen gilt!

Es sind die 1920er Jahre. Der brillante Hellseher Mr. MacDowell begegnet einer übernatürlichen Präsenz in dem Herrenhaus, in das er erst kürzlich gezogen ist. Dieser Geist, dessen Ermordung nie aufgeklärt wurde, versucht nun Kontakt mit euch aufzunehmen. Hilf Mr. MacDowell, die Visionen richtig zu deuten, die der Geist übermittelt. Betrachte die Visionen dabei ganz genau. Finde den Mörder und die Tatwaffe, indem du dir die Elemente (z. B. Farben, Objekte usw.) auf den Visionen anschaust. Mr. MacDowell zählt auf deine Hilfe!

Finde den Mörder oder die Mörderin:

Visionen, die du vom Geist empfangen hast:



Verdächtige:



Finde die Tatwaffe:

Visionen, die du vom Geist empfangen hast:



Gegenstände:



Mysterium



CONCEPT Kids Tiere

Versucht mithilfe der Symbole die Tiere zu erraten und gewinnt alle gemeinsam!

Hier suchen wir zum Beispiel ein wildes Tier:

 +
  +
  +
  =
 

Es ist **orange**, **gestreift**, lebt im **Dschungel** und frisst **Fleisch** ... **Ein Tiger!**

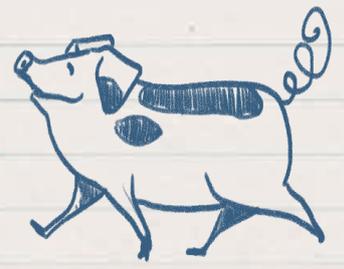
Jetzt seid ihr dran!

1.  +  + 

Wasser orange Scheren

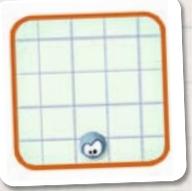
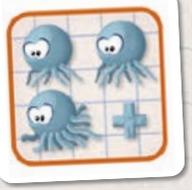
2.  +  +  + 

gelb Flecken braun Savanne



3.  +  +  +  +  + 

4 Beine Krallen grau Wald Nacht Fleischfresser

4.  +  + 

klein kann fliegen mehr als 4 Beine

+  +  + 

Flecken rot schwarz



2-12

4+

20 Min.



Concept Kids



Spiel mit uns das kooperative Spiel Just One!

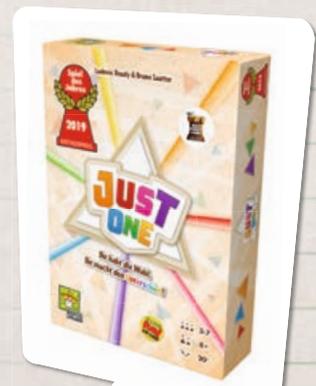
Welches Wort verbirgt sich hinter diesen Hinweisen?

Beispiel:



Antwort: Schokolade

Jetzt bist du dran!



Just one

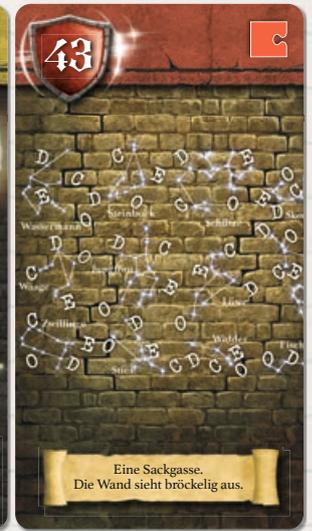
UNLOCK!

Du bist in einem Escape-Room der Firma „Unlock!“ eingesperrt (du weißt schon, ein Raum, aus dem man innerhalb einer Stunde fliehen muss)!

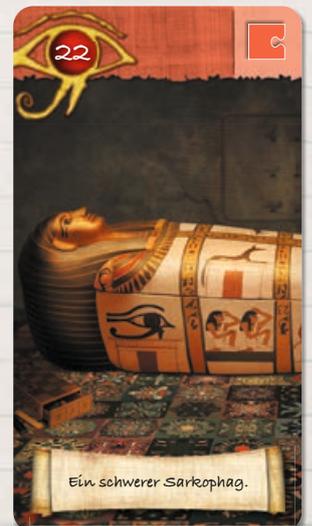
Löse die Aufgaben, um zu entkommen!

1 Zuerst musst du einen vierstelligen Code herausfinden – mithilfe dieser zwei Karten!

2 Jetzt musst du Objekte kombinieren, doch nicht einfach irgendwie! Lies dir die Kartentexte gut durch, um Hinweise dafür zu bekommen. Was wäre hier die beste Kombination? Blaue Objekte können nur mit roten Objekten kombiniert werden (und umgekehrt).
Kreuze die beiden Karten an, die du kombinieren willst:



3 Zuletzt musst du ganz genau hinschauen. Auf dieser Karte hier ist irgendwo eine Zahl verborgen. Findest du sie?

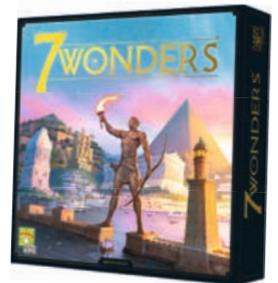


Unlock!

7 WONDERS

Mögen die Spiele beginnen!

Kannst du die 7 Unterschiede zwischen den zwei Bildern finden?



7 Wonders

3-7

10+

30 Min.



Lösungen!

Seiten 4–5: Dobble

Form 3

Weg B

Seite 7: Cortex

1. Der Bär
2. A
3. Red (Rot)
4. Würfelzahl 5

Seite 9: Twin it



Seite 10: Traumfänger



Seite 11: Bananagrams

Sommer

Seite 12: Dixit

„Einsamkeit“: Karte E

„Sommerferien“: Karte E

„Suche nach Wasser“: Karte T

Das gesuchte Wort lautet „Tee“.

Seite 13: Mysterium

Die Schneiderin ist die Mörderin.

Das Rasiermesser ist die Tatwaffe.

Seite 14: Concept Kids

1. Krabbe
2. Leopard
3. Wolf
4. Marienkäfer

Seite 15: Just One

1. Bürste
2. Frühling
3. Sänger/Sängerin
4. Strand
5. Fußball

Seite 16: Unlock!

1. Die Statue an der Wand ist ein Löwe, deshalb musst du die Sternenkongstellation „Löwe“ finden. Dann musst du die Buchstaben so sortieren, dass sie das Wort CODE bilden und die passenden Zahlen auf der linken Karte finden. Der Code ist 5082.

2. Mit dem Brecheisen kannst du die Holzkiste öffnen: $22+8 = 30$

3. Ganz rechts am Sarkophag versteckt sich eine 23.



Seite 17: 7 Wonders



News!

Alle Neuigkeiten rund um
Asmodee und unsere Spiele
findet ihr auf Social Media:



Asmodee.Deutschland



Asmo_dee



asmodee_germany



Asmodee Germany

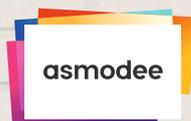


Asmodee_Germany

Asmodee Germany - alle 2 Wochen donnerstags auf Twitch!



Werdet Zugführer, Forscher
und Weltenentdecker.
Erzählt Geschichten, feiert Partys und
tüftelt eure eigenen Strategien aus.



www.asmodee.de