

STAY ALIVE!

RÄTSEL

CHALLENGE ➔

**ÜBERLEBE IM
MAGISCHEN WALD**

**MEHRFACH
SPIELBAR!**

Ravensburger



Bevor du beginnst, schneide aus der Ausklappseite den Brain-Punkte- und den Lebenspunkte-Schieber aus. Diese erkennst du an den entsprechenden Symbolen. Um deine Punkte ablesen zu können, schneidest du in den beiden Kästen entlang der gestrichelten Linien Schlitzte ein und führst die Schieber hindurch. Lege Bleistift, Radiergummi, Stoppuhr und Papier bereit.

So geht's:

Wähle zuerst eine Challenge (z.B. „Muttertier“), die du spielen möchtest. Wähle dann ein Level (EASY, MEDIUM oder HARD), lies den zugehörigen Rätseltext und stelle dich der Rätselaufgabe.



Rästel gelöst? Zur Belohnung erhältst du so viele Brain-Punkte, wie das Level angibt. Stelle den Brain-Punkte-Schieber entsprechend ein. Zu Beginn hast du 0 Brain-Punkte.



Rästel nicht gelöst? Jeder Fehlversuch kostet einen Lebenspunkt. Stelle den Lebenspunkte-Schieber entsprechend ein. Zu Beginn hast du 20 Lebenspunkte.

Hast du eine Rätselaufgabe abgeschlossen, mache an das Level ein Häkchen und wähle erneut eine Challenge und ein Level.

Beispiel: Jana wählt als erstes die Challenge „Zerstreuter Zauberer“ und das Level MEDIUM. Sie besteht das Rätsel und wählt als nächstes die Challenge „Monstermäuler“ und das Level EASY. Danach spielt sie die gleiche Challenge auf Level HARD.

Spiele weiter und sammle Brain-Punkte, um neue Gebiete freizuschalten. Wenn du genügend Brain-Punkte erspielt hast, kannst du gegen den Endboss antreten. Deine Mission endet erfolgreich, wenn du den Endboss besiegst!



ACHTUNG! Sinkt deine Lebensleiste zu einem beliebigen Zeitpunkt auf 0, ist das Spiel vorbei! Du verlierst alle Brain-Punkte und beginnst das Spiel von vorne.



GEBIETE

Deine Mission startet im ersten Gebiet und führt dich durch 5 weitere, die zu Beginn eines Spiels gesperrt sind. Das Schloss-Symbol auf der jeweiligen Gebietsseite zeigt dir an, wie viele Brain-Punkte du mindestens brauchst, um das Gebiet freizuschalten (z.B. brauchst du 2 oder mehr Brain-Punkte, um das zweite Gebiet freizuschalten). Du darfst Challenges aus allen freigeschalteten Gebieten wählen. Du darfst beliebig zwischen den Challenges und Leveln vor und zurück springen und auch eine Challenge nacheinander auf unterschiedlichen Leveln spielen. **Wichtig:** Für das Freischalten gibst du keine Brain-Punkte aus, sie bleiben dir erhalten.



ENDBOSS

Sobald du 17 oder mehr Brain-Punkte erreichst, musst du dich einem Endboss in einem finalen Würfel-Duell stellen. Suche dir einen der 5 Endbosse (S.88-97) aus, gegen den du antreten möchtest. Jeder Endboss hat eine Spezialfähigkeit.



BONUS-RÄTSEL

Im Buch sind zahlreiche Bonus-Rätsel versteckt. Pro gelöstem Bonusrätsel erhältst du einen Bonuspunkt. **Pro Spiel** kannst du **maximal 3 Bonuspunkte** sammeln, die du gegen Brain- und Lebenspunkte tauschen kannst: 1 Bonuspunkt = 1 Brainpunkt oder 1 Lebenspunkt. Trage deine gesammelten Bonuspunkte in der Ausklappseite ein. Die Lösungen findest du auf der Lösungsseite S.98/99.

CHALLENGES

- In Challenges gegen die Zeit versuchst du das Rätsel zu lösen, bevor die vorgegebene Zeit abläuft. Schaffst du es nicht, darfst du das Rätsel beliebig oft wiederholen.
- Bei manchen Challenges hast du nur einen Versuch. Überprüfe deine Antwort auf der Lösungsseite. Ist sie falsch, erhältst du keine Brain-Punkte und du verlierst einen Lebenspunkt. Du darfst das Rätsel nicht wiederholen.
- Bei Challenges mit mehreren Lösungsmöglichkeiten kannst du deine Antwort in der CODE-MATRIX überprüfen. Suche den Code aus Symbol + Zahl in der Tabelle und rubble das Feld frei. Ist deine Antwort falsch, darfst du das Rätsel beliebig oft wiederholen.

Nimmst du die Herausforderung an? Deine Mission beginnt auf der nächsten Seite.

PILZWALD



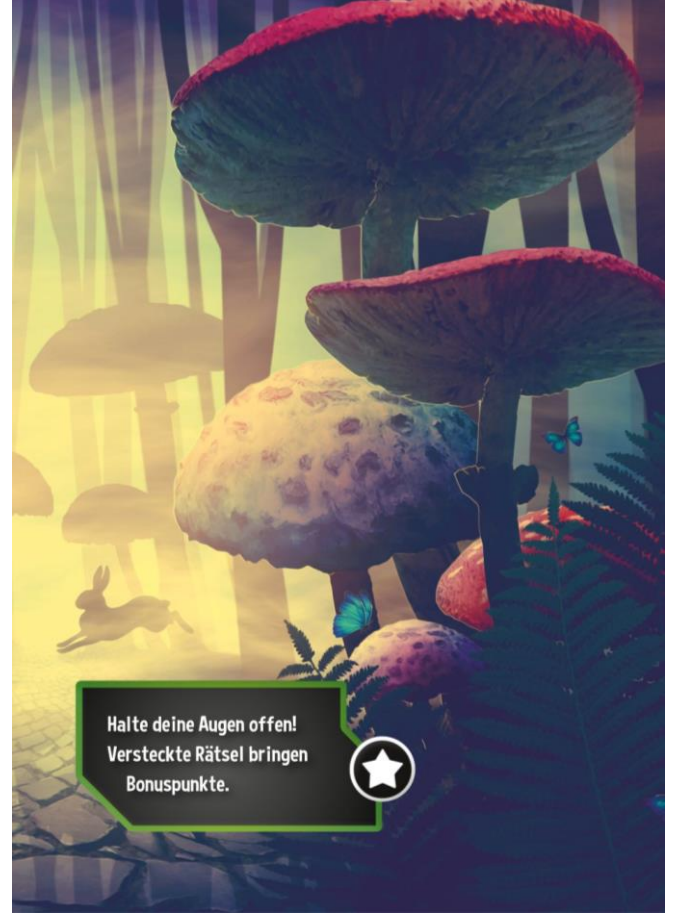
Im Königreich der Menschen passieren seltsame Dinge. Die Brunnen vertrocknen, die Blumen verdorren und die Tiere werden immer kränker und schwächer. Und nun ist auch noch der jüngste Königssohn spurlos verschwunden! Aber nichts deutet auf eine Entführung hin. Auch alle Sachen des Prinzen sind noch da. Auf dem Bett des Prinzen wurde ein Zettel mit einer seltsamen Botschaft gefunden: „Die Zeit der Wandlung ist gekommen.“

Du wurdest beauftragt, den Prinzen zu finden und aufzuklären, was mit ihm passiert ist. Und irgendwie wirst du das dumpfe Gefühl nicht los, dass das Verschwinden des Prinzen etwas mit den seltsamen Geschehnissen im Königreich zu tun hat. Du bist dir sicher, wenn du ihn findest, findest du auch heraus, was im Dorf geschieht und kannst es womöglich aufhalten.

Dafür musst du den Einsiedler aufsuchen, einen uralten Magier, der tief im magischen Wald lebt. Der Einsiedler hat eine Verbindung zu allen Lebewesen im Wald. Über das gigantische Wurzel-Netzwerk der Pflanzen erfährt er alles, was im Königreich geschieht. Er kann dir bestimmt alle Informationen geben, die du brauchst.

Doch der magische Wald ist riesig, hat viele Gesichter und ist voller Gefahren. Willst du hinein, muss du zuerst durch den Pilzwald, das erste Gebiet des magischen Waldes.

Nimm deinen ganzen Mut zusammen und begib dich auf deine Mission!



Halte deine Augen offen!
Versteckte Rätsel bringen
Bonuspunkte.



CHALLENGE

Muttertier

Gedankenverloren wanderst du über eine Lichtung. Plötzlich ertönt ein schrilles Kreischen. Eine seltsame Schildkröte, auf deren Panzer Pilze wachsen, rast fauchend und zischend auf dich zu. Oh nein, du bist zu nah an ihr Ei getreten, das in einem Baum versteckt liegt. Das macht Mama-Schildkröte ganz schön wütend. Mit den richtigen Worten kannst du sie bestimmt beruhigen. Beeile dich, bevor sie dich wie eine Dampfwalze umrennt.

EASY

Bilde aus den Buchstaben in den grünen Wolken Wörter (rot = Anfangsbuchstabe) und dann aus den Wörtern einen korrekten Satz. Die graue Wolke bildet das erste Wort des Satzes. Du hast 2 Minuten.

MEDIUM

Bilde aus den Buchstaben in den orangen Wolken Wörter (rot = Anfangsbuchstabe) und dann aus den Wörtern einen korrekten Satz. Die graue Wolke bildet das erste Wort des Satzes. Du hast 2 Minuten.

HARD

Bilde aus den Buchstaben in den roten Wolken Wörter (rot = Anfangsbuchstabe) und dann aus den Wörtern einen korrekten Satz. Die graue Wolke bildet das erste Wort des Satzes. Du hast 2 Minuten.



Hast du rechtzeitig beruhigende Worte gefunden? Kassiere die jeweilige Anzahl an Brain-Punkten.



Kam aus deinem Mund nur Wortsalat? Verliere einen Lebenspunkt und versuche es nochmal.

E S O
C S N H

A W S

A R U M
T

E H
G

L N A I
L E G U

U R
Z

U
Z

N U
N

A C M
H

D I
E E N

R U
H

S T I

E C T H
A W R

G N E A
G G N E

T
I S

C
H A T N

G T A

R D E

E D I

CHALLENGE

Zerstreuter Zauberer

Hoch oben auf einem alten, verwurzelten Baum entdeckst du eine kleine, pilzförmige Hütte mit rotem Dach. Vor dieser Hütte sitzt ein alter, schrumpeliger Zauberer und starrt mit trauriger Miene auf den Boden. Du fragst ihn, was los sei. „Ich habe einen neuen Zauber ausprobiert“, berichtet der Zauberer, „aber dann ist ALLES schiefgelaufen! Der Zauber hat alle meine magischen Objekte durcheinander gebracht, manche sind sogar verschwunden.“ Du beschließt, dem traurigen Zauberer zu helfen, den Zauber aufzulösen und wieder Ordnung in die Hütte zu bringen.

EASY

Finde die grün umrandeten Bildausschnitte im Bild. Überprüfe in der Codematrix.

MEDIUM

Schau dir genau die orange umrandeten Bildausschnitte an. Finde den zur Lücke passenden Bildausschnitt. Überprüfe in der Codematrix.

HARD

In der Hütte des Zauberers befindet sich ein Objekt, das den Zauber umkehren kann. Folge den roten Pfeilen in der angegebenen Anzahl und finde es. Überprüfe in der Codematrix.



Hast du Ordnung in die Hütte gebracht?
Kassiere die jeweilige Anzahl an Brain-Punkten.



Hat das Chaos gesiegt?
Verliere einen Lebenspunkt
und versuche es nochmal.



9

6

2

3

8

7



→ 1 ↑ ← 1 ↑ → 1 ↑ ← 4 ↑ 7 → 14 →
 ↓ 3 ← 2 ↑ ← 6 ↓ ← 4 ↑ 2 → ↓ 2



Finde den Eimer.

FÜR GAMING-FANS
AB 8 JAHREN

BIST DU CLEVER GENUG, DAS RÄTSEL-ABENTEUER IM MAGISCHEN WALD ZU ÜBERLEBEN?



Bestehe knifflige Rätsel-Challenges
und sammle Brain-Punkte



Sei wachsam, denn Fehlversuche
kosten Lebenspunkte



Besiege den Endboss in einem
ultimativen Würfel-Duell

Das Besondere: Dieses Buch ist mehrfach spielbar.

In diesem Buch:

- 34 Challenges auf je 3 Levels
- Zahlreiche versteckte Bonus-Rätsel
- Magische Codematrix zur Lösungskontrolle

In dieser Reihe sind auch erschienen:



5 4 3 2 1

© 2023 - Ravensburger Verlag GmbH - Postfach 2460
D-88194 Ravensburg - Printed in Germany - ravensburger.com

Illustrationen: Louis Vettese

Rätsel/Text: Rina Gregor

Innenlayout: Stefanie Hahn, Produktmacherei

Covergestaltung: Maria Seidel, atelier-seidel.de



MIX
Papier | Fördert
gute Waldnutzung
FSC® C111262

ISBN 978-3-473-48957-2



9 783473 489572