



POINT OF VIEW

LOST PLACES



10+
2-8
60'



SPIELANLEITUNG



Als Teil einer Expeditionsgruppe erkundet ihr eine entlegene und scheinbar verlassene Pazifikinsel. Doch nach anfänglicher Begeisterung über die vielen paradiesischen Lost Places wird euch recht bald klar, dass die Insel ein düsteres Geheimnis birgt ...

Ein kommunikativ-kooperatives Rätselspiel mit unterschiedlichen Blickwinkeln.

Spieldauer: ca. 60 Minuten pro Kapitel
Autor: Lukas Bleuel
Konzeption & Redaktion: Antje Gleichmann & Thade Precht
3D Asset Pool: Synty Studios
3D Komposition: Rob Rauchfuss & Marko Müller



DAS IST DRIN:



4 Faltschachteln
(nummeriert von 1 bis 4)
mit jeweils 40 Karten

4 Umschläge (N/O/S/W)
mit jeweils einem Faltpfad

Zusätzlich benötigt ihr einen Stift.

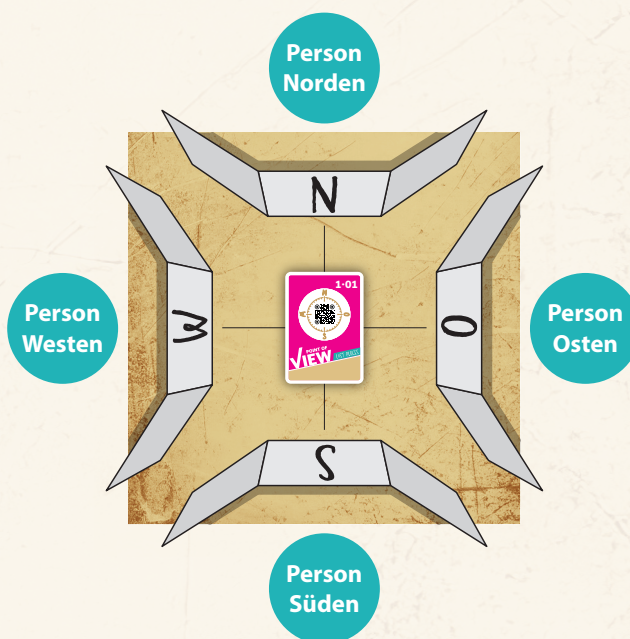


BEVOR ES LOSGEHT:

- Damit ihr im Spielverlauf alles gut erkennen könnt, braucht ihr unbedingt gutes Licht – und ggf. auch eure Brille(n) :-)
- Die Faltschachteln sind kapitelweise von 1 bis 4 nummeriert. Ihr startet das Spiel mit Kapitel 1, also **Faltschachtel 1**: Nehmt die Karten heraus und legt sie als verdeckten Stapel – **ohne sie zu mischen und ohne die Rückseiten anzusehen** – in die Mitte eurer Spielfläche. Die pinke Karte „1.01“ liegt oben. Sie zeigt 4 Himmelsrichtungen an. Setzt euch dementsprechend um den Stapel herum:
 - Spielt ihr zu zweit? Dann setzt euch gegenüber. Die übrigen zwei Himmelsrichtungen bleiben unbesetzt.
 - Spielt ihr zu dritt? Dann bleibt eine Himmelsrichtung unbesetzt.
 - Spielt ihr zu viert? Dann ist jede Himmelsrichtung besetzt.
 - Spielt ihr mit mehr als 4 Personen? Dann bildet einfach 4 möglichst ausgewogene Gruppen.
- Erledigt? Dann nehmt euch den zu eurer Himmelsrichtung passenden Umschlag und öffnet ihn. In Kapitel 1 findet ihr darin zunächst „nur“ jeweils einen **Faltplan**. Stellt die **Faltpläne** so vor euch auf bzw. haltet sie so, dass nur ihr selbst hineinschauen könnt. Jeder **Faltplan** zeigt dieselbe Wimmelszene, aber aus einer anderen, entsprechend angezeigten Himmelsrichtung.

Gegenseitiges Zeigen oder Spicken ist tabu!

 - Spielt ihr zu zweit oder zu dritt? Dann öffnet den oder die verbliebenen Umschläge und legt ihren Inhalt – am passenden Platz – offen und für alle einsehbar bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr seid ein Team! Im Verlauf des Kapitels spielt ihr den in der Mitte liegenden Stapel Karte für Karte durch.

Zeigt die oberste Karte einen QR-Code?

Dann nehmt die Karte und lest den Text auf der Rückseite laut vor. Das Bild darüber nimmt fast immer Bezug darauf. Ihr dürft es euch alle anschauen.

- Wird euch eine Frage gestellt? Dann einigt euch alle gemeinsam auf eine Antwort (die Anzahl der Sterne gibt an, wie leicht oder schwer die Beantwortung der Frage ist). Nehmt danach die nächste Karte und lest die richtige Antwort auf der Rückseite laut vor.
 - **Habt ihr die Frage richtig beantwortet?**
Dann sammelt die entsprechende **Fragekarte** auf einem offenen **Punktstapel**.
 - **Habt ihr die Frage falsch oder nicht beantwortet?**
Dann legt die entsprechende **Fragekarte** auf einen offenen **Ablagestapel**.

Alle Karten mit **türkisem Hintergrund** kommen nach dem Vorlesen ebenfalls auf den offenen **Ablagestapel**.

Zeigt die oberste Karte keinen QR-Code?

Dann handelt es sich um eine **Sonderkarte** mit wertvollen Zusatzinformationen. Die farbig hervorgehobene Himmelsrichtung gibt an, welche Person bzw. Gruppe die Sonderkarte zu sich hinter den **Faltplan** nehmen, einsehen und behalten darf. Auch hier gilt: **Gegenseitiges Zeigen oder Spicken ist tabu!**



Allgemeine Tipps und Hinweise:

- Hört beim Vorlesen der Texte und Fragen genau hin: Nicht selten kommt es auf jedes Wort an.
- Um die Fragen zu beantworten, müsst ihr euch intensiv darüber austauschen, was ihr seht bzw. nicht seht. Kommunikation ist der Schlüssel zum Erfolg!
- Achtet auf Details und lasst euch von der Perspektive nicht täuschen: Manche Objekte scheinen näher beieinander zu liegen, als es tatsächlich der Fall ist.
- Bereits gespielte Karten dürft ihr beliebig oft erneut anschauen und vorlesen. Alle noch nicht gespielten Karten – auch die der anderen Kapitel – sind tabu!

Viel Spaß beim Rätseln!

WANN IST SCHLUSS?

Sobald ihr den in der Mitte liegenden Stapel durchgespielt habt, endet das Kapitel.

Wie viele Fragekarten umfasst euer Punktestapel?

- **0-5:** Puh, das war wohl nichts. Habt ihr überhaupt miteinander kommuniziert?!
- **6-14:** Okay bis sehr gut. Aber: Es gibt noch Luft nach oben.
- **≥15:** Olé olé! Ihr seid ein super Team und habt den vollen Durchblick!

Steckt nun alle Faltpläne in ihre Umschläge zurück. **Wichtig: Packt die jeweiligen Sonderkarten auch mit dazu.** Alle restlichen Karten kommen in ihre Faltschachtel zurück. Abschließend tragt ihr auf der Rückseite der Umschläge euren Namen und das Datum zum gerade gespielten Kapitel ein.

KAPITEL 2 BIS 4:

Wollt ihr – direkt oder später – das nächste Kapitel spielen? Dann schnappt euch die passende Faltschachtel und bereitet das Spiel wie beschrieben vor. Idealerweise spielt ihr in derselben Gruppe weiter. Die ein oder andere Neubesetzung und/oder eine Änderung der Personenzahl ist jedoch kein Problem. **Allgemein gilt: Ihr bekommt jede Himmelsrichtung nur ein einziges Mal zugewiesen!** Werft einen Blick auf die Eintragungen der Umschlag-Rückseiten, um zu sehen, welche Himmelsrichtungen ihr bereits gespielt habt und welche noch nicht. Kleiner Ansporn: Wer bei allen 4 Kapiteln dabei ist, kommt in den Genuss des kompletten 360-Grad-Blicks!

Befinden sich Sonderkarten in eurem neuen Umschlag? Dann behaltet sie wie gewohnt für euch. Aber schaut sie euch gut an, denn sie könnten kapitelübergreifende Informationen bieten.

KEINE LUST AUF VORLESEN?



Dann nutzt unsere kostenlose App-Unterstützung! Mit ihrer Hilfe könnt ihr euch die Karten bequem vorlesen lassen. Scant einfach diesen QR-Code und ladet euch die POINT OF VIEW App herunter:

Lukas Bleuel (Autor)

lebt und arbeitet in Hamburg und Fulda als Künstler und Lehrender. In seiner künstlerischen Arbeit untersucht er die aktuelle Problematik der immer schneller und oberflächlicher werdenden Bildbetrachtung. „POINT OF VIEW“ ist sein Versuch, Menschen zusammenzubringen, die gemeinsam eine Bildwelt erkunden und deren Inhalt hinterfragen möchten. Dabei kann jede Person erfahren, wie komplex es mitunter ist, den anderen die eigene Perspektive zu beschreiben.

Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

HABA Sales GmbH & Co. KG, August-Grosch-Straße 28 - 38,
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com, kundenservice@haba.de