

Kids CHRONICLES



Die
Suche nach
den
Mond
Steinen



David Cicurel

KOSMOS



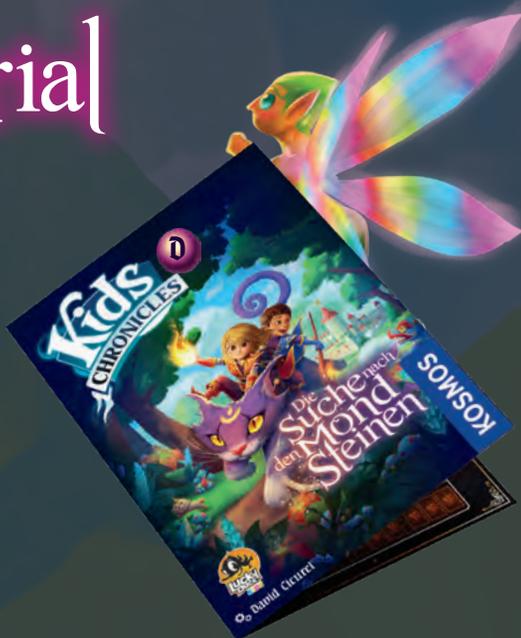
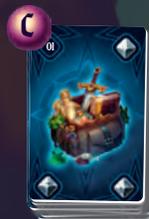
Willkommen in der Welt der zwei Königreiche, die unterschiedlicher nicht hätten sein können: Im stets warmen SOMMERREICH herrscht ein sehr großzügiger König. Das kalte, immer schneebedeckte WINTERREICH regiert hingegen eine so schöne wie kühle Königin. Beraten werden beide von Merlin, dem berühmten Zauberer.

Der Legende nach fielen vor vielen Jahrhunderten vier magische Steine vom Mond. Sie sind der Ursprung der Magie in dieser Welt. Gefunden wurden sie jedoch nie ... Jetzt aber halten immer mehr mysteriöse Zwischenfälle nicht nur Merlin in Atem. Haben die Mondsteine etwas damit zu tun? Es wäre fatal, wenn sie in die falschen Hände gerieten!

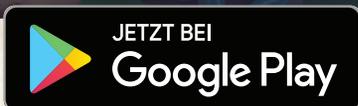
Einleitung

Kids Chronicles ist ein kooperatives Abenteuerspiel für die ganze Familie, das Brettspiel und App miteinander kombiniert. Gemeinsam sucht ihr nach Hinweisen, entdeckt verschiedene Orte in interaktiven 3D-Szenen und löst die Rätsel um die verschwundenen Mondsteine. Das Spiel ist in sechs Kapitel eingeteilt. Habt ihr ein Kapitel vollständig durchgespielt, wird das nächste freigeschaltet. Wenn ihr einmal ein Kapitel unterbrechen wollt, speichert die App euren Fortschritt. Ihr könnt dann zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen oder von Neuem beginnen.

Spielmaterial



- A** 2-seitiger Spielplan, der das Sommerreich und das Winterreich zeigt.
- B** 21 Charakter-Karten
- C** 40 „Dies und das“-Karten, die zum Beispiel Gegenstände, Kleidung und Nahrung zeigen können
- D** Anleitung
- E** App



Für das Spiel mit Kids Chronicles benötigt ihr eine kostenlose App, die ihr im Apple Store oder bei Google Play herunterladen könnt. Installiert die App auf einem Handy oder Tablet. Ohne die App kann Kids Chronicles nicht gespielt werden. Die Sprache im Spiel könnt ihr unter den Einstellungen in der App ändern.

Hier gehts zur kostenlosen App „Kids Chronicles“

Ziel des Spiels

Euer größter Wunsch ist es, Zauberer oder Zauberin zu werden. Und ihr habt Glück, denn der berühmte Zauberer Merlin sucht Lehrlinge. Viel gibt es im Land der zwei Königreiche zu tun! Unterstützt Merlin bei seinen Aufgaben, löst mysteriöse Rätsel und findet die vier magischen Mondsteine, um Merlins, aber auch eure Zauberkraft zu stärken und das Schlimmste – den Untergang der Königreiche – zu verhindern!

In Kids Chronicles – Die Suche nach den Mondsteinen erzählt jedes Kapitel eine Abenteuer-geschichte, die jeweils mit einer bestimmten Aufgabe und einem eigenen Ziel verknüpft ist. In jedem der sechs Kapitel erkundet ihr Orte und trifft deren Bewohner. Sprecht mit ihnen, denn sie erzählen euch interessante Dinge! An den Orten könnt ihr außerdem „dies und das“ finden und einsammeln – alles kann später für euch nützlich sein. Am Ende jedes Kapitels werden euch ein paar Fragen zur Lösung der Aufgaben gestellt. Eure Antworten bestimmen euer Ergebnis als Team.

Spiel Aufbau

- 1 Platziert den Spielplan in der Tischmitte.

Der Spielplan hat zwei Seiten, eine zeigt das Sommerreich und die andere das Winterreich.

Wenn ihr die Einleitung jedes Kapitels lest, wird die App euch sagen, welche Seite des Spielplans ihr benötigt. Für das erste Kapitel nutzt ihr das Sommerreich.

- 2 Legt alle Charakter-Karten **2a** und die „Dies und das“-Karten **2b** aufgedeckt so auf dem Tisch aus, dass ihr sie gut erreichen könnt.

Während des Spiels könnt ihr frei in den beiden Kartenstapeln suchen und diese so sortieren und Karten auf dem Tisch auslegen wie es für euch am besten ist.



*Spielplansseite:
Sommerreich*

*Tasche:
Findet oder erhaltet
ihr „Dies- und
das“-Karten, legt
ihr sie hier ab.*

Wie wird gespielt?



Beginnt mit dem **1. Kapitel**, dem **Tutorial**, um mit dem Spiel vertraut zu werden. Es vermittelt euch alle Regeln für das Spiel mit Kids Chronicles. Zudem erfahrt ihr, welche wichtige Aufgabe ihr als angehende Zauberlehrlinge erfüllen müsst, und lernt die wichtigsten Charaktere im Spiel kennen. Ihr könnt das Tutorial jetzt starten oder zunächst die Anleitung weiterlesen.

Bitte beachtet, dass ihr zunächst das Tutorial und die darauffolgenden vier Kapitel durchspielen müsst, bevor ihr die finale Story freischaltet.

Story-Einführung

Jedes Kapitel beginnt mit einer Einführung, die euch diese Informationen zum Spiel gibt:

- ▶ die Seite des Spielplans, die ihr nutzen sollt
- ▶ *Dreht dann den Spielplan auf die entsprechende Seite!*
- ▶ den Ort, an dem ihr auf dem Spielplan startet
- ▶ die Hintergrundgeschichte und euer Ziel für dieses Kapitel

Nachdem ihr die Einführung in der App gelesen habt, klickt ihr auf den Button **WEITER**, um das Abenteuer zu beginnen. *(Ihr werdet dann automatisch eine 3D-Szene von eurem Standort erhalten.)*

3D-Szenen

Immer wenn ihr einen Ort das erste Mal besucht, startet automatisch eine 3D-Szene. In dieser trifft ihr Charaktere oder entdeckt „dies und das“.

Um sich an einem Ort umzusehen, könnt ihr das Bild auf dem Display nach links, rechts, oben oder unten verschieben. Alternativ könnt ihr euch auch mit dem Endgerät physisch drehen, sodass ihr euch den Ort aus allen Perspektiven anschauen könnt.

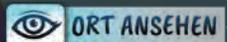
Im Tutorial beginnt ihr an dem Ort „Merlins Turm“. **Einer oder eine** von euch verfolgt die Szene auf dem Display des Endgeräts und **beschreibt den anderen** das, was er oder sie dort sieht.

Das darf nicht zu lang dauern, denn wenn die Szene endet, ist die Zeit abgelaufen!

Während der oder die Beschreibende laut erzählt, was das Display zeigt, durchsuchen die anderen alle „Dies und das“- und alle Charakter-Karten auf dem Tisch nach den Dingen und Charakteren, die in der Beschreibung der 3D-Szene vorkommen.

Tipp: *Stellt sicher, dass alle Karten stets mit der Vorderseite nach oben ausliegen und für alle gut erreichbar sind, sodass ihr gemeinsam suchen und die passenden Karten finden könnt.*

Wenn die Zeit abgelaufen ist, entscheidet gemeinsam, ob ihr euch den Ort noch einmal anschauen wollt. Klickt dazu auf



Nach der 3D-Szene sagt euch die App wie viele Charaktere und „Dies und das“-Dinge an dem Ort zu finden sind.



Nehmt die Charakter-Karten, die ihr gefunden habt, und legt sie auf ein leeres Feld neben dem Icon für den Ort, an dem ihr euch gerade befindet.

Beispiel: *In der 3D-Szene in Merlins Turm tritt Merlin auf. Ihr durchsucht nun die Charakter-Karten nach Merlin. Wenn ihr ihn gefunden habt, legt ihr die Karte auf das freie Feld neben dem Turm auf dem Spielplan.*



Nehmt die „Dies und das“-Karten, die ihr gefunden habt und legt sie auf ein freies Feld in eurer Tasche auf dem Spielplan.

Beispiel: *In Merlins Turm sind auch zwei „dies und das“ zu sehen: ein Schwert und ein Fisch; ihr habt diese Karten gefunden und legt sie nun jeweils auf ein freies Feld in der Tasche auf dem Spielplan.*



„Dies und das“-Karten können auf irgendeines der neun Felder der Tasche gelegt werden. (Sie werden keinem Ort auf dem Spielplan zugeordnet.)

Mit Charakteren sprechen

Trefft ihr einen Charakter, hilft es euch, mit ihm zu sprechen! Wollt ihr mit einem Charakter sprechen, scannt ihr den QR-Code auf der entsprechenden Charakter-Karte ein.

Dazu hält ein Teammitglied die Kamera eures Geräts über den QR-Code. Berührt dann mit einem Finger das Display und wartet bis der QR-Code gescannt ist.

Tip: Ihr könnt im App-Menü  auf die Funktion „Autoscan“ wechseln.

Sobald der Charakter gescannt ist, spricht er mit euch und gibt euch Informationen über sich oder über mysteriöse Ereignisse.

JEMANDEN NACH EINEM GEGENSTAND ODER EINEM ANDEREN CHARAKTER FRAGEN:

Während ihr mit einem Charakter spricht, könnt ihr ihn zu „dies und das“ oder einem anderen Charakter befragen. Scannt hierzu den QR-Code auf der entsprechenden Karte.

Denkt daran: Ihr könnt nur Karten einscannen, die ihr bereits auf den Spielplan gelegt habt. Karten, die noch auf dem Tisch liegen, könnt ihr nicht einscannen.

Wichtig! Ihr könnt Charaktere **niemals** zu einem **Ort befragen**; sie wissen nur etwas über andere Charaktere und „dies und das“ zu sagen.

Wenn ihr einen **Ort einscann**t, begeb

ih

er

uch an diesen Ort (und **beendet eure Unterhaltung** mit dem Charakter).

NOCH NICHT GEFUNDENE KARTEN:

Manchmal wird ein Charakter einen anderen Charakter oder „dies und das“ erwähnen und ihr habt die entsprechende Karte noch nicht.

Wenn das passiert, sucht ihr die zugehörige Karte aus der Tischauslage heraus und platziert sie auf dem Ablagefeld (auf der linken Seite des Spielplans).



Auf die lilafarbenen Ablagefelder kommen Charakter-Karten.



Auf die blauen Ablagefelder legt ihr die „Dies und das“-Karten.

Beispiel: Ihr sprecht mit Merlin und er erzählt euch, dass er seinen Zauberstab verloren hat. Er glaubt, dass der König weiß, wo der Stab ist. Da ihr den König noch nicht getroffen und den Zauberstab noch nicht erhalten habt, dürft ihr die Karte des Königs aus den Charakter-Karten und den Zauberstab aus den „Dies und das“-Karten eurer Kartenstapel heraussuchen und auf die leeren Ablagefelder auf dem Spielplan legen.



Karten, die auf diese Felder gelegt werden, präsentieren Charakter und „dies und das“, die ihr **noch nicht gefunden** habt. Zu diesen Karten könnt ihr Charaktere **befragen**, wenn ihr mit ihnen sprecht.

EINEM CHARAKTER ETWAS GEBEN:

Wollt ihr einem Charakter „dies und das“ geben, müsst ihr zunächst mit diesem Charakter sprechen. Scannt dann die „Dies und das“-Karte ein. Nimmt der Charakter die Karte, entfernt ihr sie aus eurer Tasche und legt sie zu den anderen „Dies und das“-Karten auf eurem Tisch zurück.

Ihr könnt das **Gespräch** mit einem Charakter **beenden**, wenn ihr den Button **TSCHÜSS, BIS BALD!** in der App antippt.

Das Königreich erkunden

Um Charaktere zu treffen oder „dies und das“ einzusammeln, könnt ihr euch frei auf dem Spielplan bewegen. Es gibt sechs Orte auf jeder Seite des Spielplans. Jeder Ort hat seinen eigenen QR-Code.

Oben auf dem Display könnt ihr sehen, an welchem Ort ihr euch gerade befindet.



Wenn ihr an einen anderen Ort reisen wollt, beendet eure Unterhaltung mit dem Button **TSCHÜSS, BIS BALD!** und scannt dann den QR-Code des Ortes, den ihr besuchen wollt.

Wichtig: Hier gibt es eine Beschränkung: Ihr könnt nur einen Ort besuchen, an den ihr auf **direktem** Weg gelangt. Führt euer Weg zunächst über einen anderen Ort, müsst ihr diesen scannen, bevor ihr den Rest des Weges geht. Wie die Wege verlaufen, seht ihr auf dem Spielplan.

Beispiel: Ihr befindet euch im Schloss des Sommerreichs. Von dort könnt ihr auf direktem Weg zu diesen Orten gehen: zum Wald, zu Merlins Turm oder zum Vulkan. Ihr könnt nicht direkt zum See oder zu den Sümpfen reisen, weil der Weg nicht direkt mit dem Schloss verbunden ist, sondern zunächst über einen anderen Ort führt. Ihr wollt jedoch gern zum See reisen. Dazu lauft ihr zunächst zu Merlins Turm (ihr scannt den zugehörigen QR-Code ein) und von dort zum See. (Ihr könnt nun diesen Ort scannen.)



DIE WELT VON KIDS CHRONICLES IST DYNAMISCH UND ÄNDERT SICH IMMER WIEDER!

Wenn ihr an einen bereits besuchten Ort zurückreist, könnte sich etwas an diesem Ort geändert haben. Wenn dem so ist, wird sich eine neue 3D-Szene automatisch öffnen.

Wenn keine 3D-Szene automatisch abgespielt wird, bedeutet dies, dass sich nichts geändert hat, seit ihr sie das letzte Mal gesehen habt. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Szene trotzdem erneut abspielen. Tippt dazu auf den Button  **ORT ANSEHEN**.

Gegenstände nutzen

Manchmal taucht bei einem Besuch eines Ortes ein neuer Button in der App auf. Mit diesem könnt ihr dann eine neue Aktion ausführen. Dafür benötigt ihr allerdings den richtigen Gegenstand.

Tippt dazu auf den Button und scannt die „Dies und das“-Karte, die ihr nutzen wollt. War es die richtige, wird euch die App mitteilen, wie es weitergeht.

Beispiel: Ihr erreicht den Ort „Wald“ und seht den Button **KLETTERN** in der App. Tippt darauf und scannt dann den Gegenstand, den ihr zum Klettern nutzen wollt. Nachdem ihr die Leiter eingescannt habt, sagt euch die App, was nach diesem erfolgreichen Kletterversuch passiert!



Habt ihr die falsche Karte eingescannt, dann schaut euch noch einmal eure „Dies und das“-Karten in der Tasche an. Findet ihr noch eine andere Möglichkeit, die Aktion auszuführen? Wenn nicht, fehlt euch vielleicht noch etwas.

Denkt daran: Ihr könnt nur jene „Dies und das“-Karten für Aktionen nutzen, die sich auf einem Feld in eurer Tasche auf dem Spielplan befinden. Karten, die noch auf dem Tisch liegen oder auf den Ablagefeldern links auf dem Spielplan, dürft ihr noch nicht für Aktionen verwenden.

Hilfestellung im Spiel

Ab Kapitel 2 ist die Mondkatze Nils euer ständiger Begleiter. Wisst ihr einmal nicht weiter, kann Nils euch behilflich sein. Scannt seine Karte und ihr erhaltet einen Tipp wie es weiter geht. (Die Charakter-Karte „Nils“ muss dazu nicht auf dem Spielplan liegen.)

Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr das Ziel erreicht und die Aufgaben des entsprechenden Kapitels erfüllt habt. Eurem Team wird dann eine Reihe an Fragen gestellt. So könnt ihr herausfinden, wie gut ihr die Aufgaben gelöst habt. Scannt die Karten ein, die eurer Einschätzung nach die Fragen am besten beantworten. Danach erfahrt ihr das Ergebnis.

Wollt ihr die komplette Geschichte des Kapitels nachlesen, könnt ihr zum Schluss auf **AUFLÖSUNG** tippen. Ihr könnt aber auch das Kapitel noch einmal spielen. Geht dazu ins Hauptmenü der App zurück.

Das Tagebuch nutzen

Falls ihr einmal einen Teil der Story verpasst oder vergessen haben solltet, oder nicht mehr wisst, welche Karten ihr bereits eingescannt habt, schaut in euer Tagebuch!

Tippt dazu auf den Button . Nun werden euch zuvor geführte Gespräche oder Scan-Ergebnisse angezeigt.

Was, wenn das Einscannen nicht funktioniert?

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass das Scannen der QR-Codes nicht funktioniert. Gründe können sein:

- die Lichtverhältnisse im Raum, zum Beispiel zu schattige Bereiche
- Lichtreflexionen, die entstehen können, wenn beispielsweise die Karten in transparenten Hüllen stecken
- ein Problem mit eurer Kamera: Bitte prüft, ob vielleicht die Linse verschmutzt ist.

Stellt beim Scannen sicher, dass der QR-Code innerhalb des Quadrats auf dem Display eures Geräts zu sehen ist. Haltet das Gerät still, sodass eure Kamera den Fokus einstellen kann. Kann die Kamera den QR-Code nicht fokussieren, haltet kurz eure Hand vor die Kamera, um den Fokus zurückzusetzen.



Credits

Autor:	David Cicurel
Story:	Benjamin Bouchard
Illustration:	Chanon Tonrcharoensri, Whihoon Lee, Maryna Nesterova
Artdirector:	Mateusz Komada
Grafik und App-UI:	Katarzyna Kosobucka
Game-Director:	Filip Miłuński
Programmierer:	Marcin Musiał
Producer:	Vincent Vergonjeanne
Projektmanagerin:	Marta Borowska
Entwicklung:	Filip Miłuński
Produktion:	Przemek Dołęgowski
Kinderspiel-Berater:	Rafaèle Dhuitte
Spietesters:	Cornélia Rubie, Tomasz Napierała, Łukasz Zep, Loïc "Cyol" Plateaux
Anleitung:	Jonathan Bobal
Korrektorat:	Bree Goldman

DEUTSCHE LOKALISIERUNG

Redaktion:	Katja Ermitsch
Übersetzung:	Daniel Danzer, Katja Ermitsch
Grafik:	atelier198

Besonderer Dank gilt:
Aurélie Cicurel