

Auf der Suche nach den Hoppelfluffs **Ein Mini-Einstieg in Epic Quest für Kinder ab 3 Jahren**

Autor: Dominik Rehermann

Zusammenfassung:

In diesem Abenteuer begeben sich die Kinder auf die Suche nach drei ausgebüxten Hoppelfluffs, die sie mit Teamwork, Kreativität und Kombinationsgabe wieder einfangen müssen. Das Abenteuer verfolgt kein spezifisches pädagogisches Ziel, sondern bietet die Möglichkeit für Teambuilding und Kommunikationstraining, während die Kreativität angeregt wird.

Über Hoppelfluffs



Hoppelfluffs sind niedliche kleine Tierchen, die auf der Hoppelfarm leben. Sie sind besonders beliebt bei Menschen die traurig sind, weil ihre flauschige Flauschigkeit bisher noch jeden getröstet hat. Ein Hoppelfluff ist so flauschig und niedlich, dass jeder mit ihnen Kuscheln will. Wer ein Hoppelfluff sieht, muss eine Probe auf **Intelligenz/Schlaueit Schwierigkeit 1** ablegen. Bei einem Scheitern muss man mit dem Hoppelfluff Kuscheln, bevor man irgendwas anderes machen kann. Hoppelfluffs lieben Gute-Nacht-Geschichten. Wenn ihnen eine erzählt wird, hören sie wie hypnotisiert zu. Eine Probe auf **Bildung/Lernen und Charisma/Miteinander Schwierigkeit 1** legt fest, ob die Geschichte spannend genug ist und diesen Effekt auslöst.

Der Einstieg ins Abenteuer

Die Spieler*innen sind in der Zentrale der Drachen-Detektive. Als solche ist es ihre Aufgabe in der märchenhaften Welt von Epia für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Dafür müssen sie immer wieder knifflige Fälle lösen.

*Die Spieler*innen beschreiben lassen, wie die Zentrale der Drachen-Detektive aussieht.*

Inzwischen sind auch einige neue Detektive dabei, die helfen wollen, Epia zu beschützen. Heute ist ihr erster Tag, der eigentlich ganz entspannt werden sollte.

Die Spieler jetzt ihre Charaktere vorstellen lassen. Wenn sie wollen können sie sich auch im Spiel den anderen vorstellen.

Ein Hilferuf

Die Vorstellungsrunde wird dadurch unterbrochen, dass ein Besucher in die Zentrale kommt. Es ist der Besitzer der Hoppelfluff-Farm, Bello McWau, ein Hütehund, der einen großen Schlapphut trägt. Aufgeregt erzählt dieser den Spieler*innen, dass er am Morgen ein Loch im Zaun der Hoppelfluffs gefunden habe. Sofort habe er nachgezählt und leider seien drei Hoppelfluffs weggelaufen. Natürlich macht McWau sich große Sorgen und hofft, dass die Drachen-Detektive ihm weiterhelfen können. Am besten fangen sie erst mal damit an, McWau Fragen zu stellen. Danach sollen sie sich natürlich auch mal den Tatort auf der Hoppelfluff-Farm ansehen.

*Die Spieler*innen haben jetzt die Möglichkeit McWau Fragen zu stellen. Sobald sie es wollen, können sie zur Hoppelfluff-Farm reisen, die sich nicht weit vom Drunterwald entfernt befindet.*

Gespräch mit McWau

Von McWau können die Spieler*innen folgendes erfahren (es kann auch eine Probe auf **Charisma/Miteinander Schwierigkeit 2** gewürfelt werden, um Informationen zu bekommen):

- Hoppelfluffs sind kleine flauschige Tiere, die ein bisschen wie ein Hase aussehen. Nur viel flauschiger. Sie sind besonders beliebt bei Menschen die traurig sind, weil ihre flauschige Flauschigkeit bisher noch jeden getröstet hat.
- Bisher ist noch nie ein Hoppelfluff weggelaufen, weil sich alle immer darauf freuen am Abend eine Geschichte von McWau erzählt zu bekommen. Hoppelfluffs lieben Gute-Nacht-Geschichten und Märchen. Gestern Abend ist McWau aber eingeschlafen und hat vergessen ihnen eine Geschichte zu erzählen.
- Die Nähe der Farm zum Drunterwald ist immer ein Problem, weil gewisperte Geschichten in dem magischen Wald die Hoppelfluffs anziehen. So wie alles was mit Geschichten und Märchen zu tun hat.

Die Hoppelfluff Farm

Die Hoppelfluff Farm liegt auf einer großen, grünen Wiese. Das besondere an der Farm ist, dass alles aus flauschiger Watte, Kissen, Federn und anderen weichen Dingen besteht. Statt Bäumen gibt es Wattebüsche und Büsche. Die Häuser sind aus Decken und Kissen gebaut und die Zäune bestehen aus Wattestäbchen. Inmitten all dieser Kuscheligkeit hoppeln hunderte große und kleine Hoppelfluffs umher, schauen die Spieler*innen mit ihren großen Augen an und wackeln mit ihren pelzigen Ohrchen. Im Osten der Farm ragt eine riesige Bohnenranke in den Himmel, im Westen sieht man die Bäume des Drunterwalds und ein Schild am Wegesrand weist den Weg zum Knusperhäuschen mit den „epischsten Eclairs Epias“ in Richtung Norden.

Auf der Farm kann man folgendes herausfinden:

- Der kaputte Zaun wurde nicht durchbrochen, sondern von innen heraus kaputtgeknabbert (Probe auf **Intelligenz/Schlaueheit Schwierigkeit 2**)
- Vom Zaun führen ganz kleine Fußabdrücke weg (Probe auf **Ausdauer Schwierigkeit 4**), die man nur sieht, wenn man genau hinschaut. Wenn man mit **Geschicklichkeit Schwierigkeit 3** ein Hoppelfluff fangen kann, kann man die Abdrücke mit den Pfoten vergleichen und stellt fest, dass es Hoppelfluff-Abdrücke sind. Die Abdrücke führen nach Norden, Osten und Westen.
- Man kann versuchen, sich mit den Hoppelfluffs zu unterhalten, indem man ihre Sprache lernt. Das ist aber sehr schwer (**Bildung/Lernen Schwierigkeit 6**). Wenn man es trotzdem schafft, erzählen die Hoppelfluffs, dass drei von ihnen weggelaufen sind, weil sie eine neues Märchen hören wollen.

*Die Spieler*innen sollten jetzt überlegen, was passiert sein könnte. Evtl. können sie hierfür für Hilfe auch nochmal würfeln. Die SL sollte die Spieler*innen ermutigen untereinander zu beraten und ihnen falls nötig helfen, zu der Lösung zu kommen, dass man die Hoppelfluffs wahrscheinlich im Drunterwald (Geschichten), im Knusperhäuschen (Hänsel und Gretel) und an der Bohnenranke (Jack und die Bohnenranke) finden kann.*

Die Spieler*innen werden nun wahrscheinlich zu den drei Orten reisen und versuchen dort die Hoppelfluffs zu finden. Hierfür müssen sie an jedem der Orte eine Aufgabe lösen. Die Reihenfolge der Besuche sollte den Spieler*innen überlassen werden.

Drunterwald

Wenn die Spieler*innen sich den Wäldern nähern können sie hören, wie der Wind durch die Gipfel der riesigen Bäume rauscht. Der Wald ist so riesig, dass man links, rechts, oben und unten nur Bäume sieht. Nichts als Bäume, die fast wie eine Wand dicht an dicht stehen. Als sie genau hinhören, merken sie, dass dieses Rauschen wie ein Flüstern klingt, ein Flüstern, dass Geschichten erzählt. Gewispert: „Es war einmal.“; „.... lebten sie glücklich bis an das Ende...“; „....und dann sagte die Prinzessin.....“;

Das Hoppelfluff in dem riesigen Wald zu finden, könnte aber Tage oder Wochen dauern. Außerdem kann man sich in dem dichten Wald leicht verlaufen.

Die Spieler*innen brauchen also eine gute Idee. Wenn die Spieler*innen selbst etwas erzählen, das wie eine Geschichte klingt, merken sie, dass der Wald ihre Worte wiederholt und weiterträgt (Mit **Intelligenz/Schlaueit Schwierigkeit 3**, kann man das auch herausfinden). Eine Möglichkeit das Hoppelfluff zu sich kommen zu lassen, wäre also eine eigene Geschichte zu erzählen, die so spannend ist, dass das Hoppelfluff gar nicht anders kann als zu den Spieler*innen zu kommen. Natürlich sind auch andere Ideen möglich und die SL sollte jeweils auf das eingehen, was die Kinder vorschlagen.

Knusperhäuschen

Das Knusperhäuschen liegt am Fuß der Pfefferminzberges, der hinter dem Haus groß und grün in den Himmel ragt. Das Haus selbst ist aus allen Süßigkeiten gebaut, die man sich vorstellen kann: Steine aus Schokolade, Fenster aus Wackelpudding, Türen aus Gummibärchen und noch vieles vieles mehr. Im Garten des Hauses wachsen kleine Törtchen und Lutscher an roten, gelben, blauen und pinken Pflanzen. Durch den Garten führt ein Weg aus Keksen zum Haus.

Wenn die Spieler*innen nicht nach Fallen suchen (**Intelligenz/Schlaueit Schwierigkeit 3**), drücken sie mit den Füßen einen Keks nach unten und ein Netz kommt von oben herabgefallen. Diesem können sie mit **Geschicklichkeit Schwierigkeit 3** ausweichen. Ansonsten sind sie im Netz gefangen, was man aber mit **Stärke Schwierigkeit 3** zerreißen kann. Sobald die Falle ausgelöst wurde, stürmen von links und rechts große und kleine Lebkuchenfiguren auf die Spieler*innen zu (Spieler*innenanzahl x 2). Sie machen dabei ein ohrenbetäubendes Geschrei und es ist klar, dass sie nichts gutes vorhaben. Anscheinend hatten sie sich im Garten versteckt und nur darauf gewartet, dass jemand in ihre Falle tappt. Den Spieler*innen bleibt nichts anderes übrig als sich zu wehren als die Lebkuchenmännchen beginnen, sie mit Süßigkeiten zu bewerfen. Wenn Spieler*innen im Netz gefangen sind, müssen die sich erst befreien, bevor sie sich verteidigen können. Jede Figur kann mit **Stärke oder Geschicklichkeit Schwierigkeit 2** besiegt werden.

Sobald die Lebkuchenmännchen besiegt sind, öffnet sich die Tür des Hauses und die Knusperhexe erscheint. „Mir war als hätte ich was gehört“, sagt sie und schaut auf das Schlachtfeld, dass die Spieler*innen hinterlassen haben. „Oh, waren das schon wieder diese garstigen Lebkuchenmännchen? Das tut mir sehr Leid. Zu dieser Jahreszeit setzen die sich einfach immer selbst aus den Krümmeln zusammen, die runterfallen, wenn ich backe. Die können wirklich lästig werden. Ich hoffe, euch ist nichts passiert?“ Die Hexe lädt die Spieler*innen dann auf Kuchen und Tee in ihr Haus ein. Das ist alles so lecker, dass alle Spielenden auf Stufe 3 alle Marken zurückerhalten. Im Haus findet sich auch das Hoppelfluff. Das ist inzwischen so dick und rund gegessen, dass es nicht mehr davonhoppeln kann, sodass die Spieler*innen es einfach mitnehmen können (**Stärke Schwierigkeit 3**). Sobald die Spieler*innen es auf den Arm nehmen, schläft es glücklich lächelnd ein. Die Hexe sagt den Spieler*innen, dass sie sie gerne jederzeit besuchen können, wenn sie mal Hilfe brauchen.

Die Bohnenranke

Die Bohnenranke ist ein Wohnhaus mit über 100 Stockwerken, das immer weiter in den Himmel wächst. Schon jetzt ist die Ranke so hoch, dass die Spitze in den Wolken verschwindet. Das Hoppelfluff ist leider nirgendwo zu sehen, aber vor der Bohne, lässig an den Stamm gelehnt, sitzt eine Rästelratte mit schwarzen Fragezeichen auf dem weißen Fell, die euch frech angrinst.

Wenn die Spieler*innen die Ratte ansprechen, wird diese sagen, dass sie ein Hoppelfluff gesehen hat, aber erst verraten wird, wo es hingehoppelt ist, wenn die Spieler*innen ihr Rätsel lösen. Das Rätsel geht wie folgt: „Ich bin schwarz wie die Nacht, und ich folge dir immer. Nach der Dunkelheit gehe ich hinein. Am Tag komme ich wieder.“ (Lösung: Schatten)

Wenn die Spieler*innen bei dem Rätsel nicht weiterkommen, können sie auch auf **Bildung/Lernen Schwierigkeit 3** würfeln.

Sobald das Rätsel gelöst ist, verrät die Rästelratte, dass das Hoppelfluff von Prinzessin Rauke gefunden und mit in den 50. Stock genommen wurde. Die Spieler*innen müssen nun überlegen, wie alle in den 50. Stock kommen können. Klettern und fliegen ist mit **Stärke und Geschicklichkeit Schwierigkeit 4** möglich (es ist wirklich sehr hoch). Wenn ein Kind auf die Idee kommt, nach Rauke zu rufen, öffnet sie das Fenster und ruft herunter wer da ist. Wenn die Kinder sie überzeugen können, dass sie Freund*innen sind (**Charisma/Miteinander Schwierigkeit 3**), lässt sie ihr Haar herunter und alle können einfach so hochklettern.

Oben angekommen sehen die Spieler*innen, dass sich das Hoppelfluff in Raukes Haaren ein Nest gebaut hat und dort sehr zufrieden zu sein scheint. Auch Rauke möchte das Hoppelfluff gerne behalten, da die beiden inzwischen gute Freunde geworden sind. Es ist nun an den Spieler*innen zu entscheiden, ob sie das Hoppelfluff dalassen wollen (das müssten sie McWau erklären, der aber Verständnis haben würde), Rauke überreden (**Charisma/Miteinander Schwierigkeit 5**) oder gegen sie kämpfen (**Stärke und Geschicklichkeit Schwierigkeit 4**) wollen (das Hoppelfluff würde hier Rauke verteidigen, daher erhalten die Spieler*innen einen Nachteil). Sobald die Situation geklärt ist, geht es wieder nach unten.

Abschluss

McWau ist sehr zufrieden mit den Spieler*innen und glücklich, dass die Hoppelfluffs nach ihrem Abenteuer wieder da sind bzw. das eines von ihnen eine neue Freundin gefunden hat. Er dankt den Spieler*innen und verspricht, nie wieder eine Geschichte für die Hoppelfluffs zu vergessen. Zur Belohnung bekommen alle Spieler*innen ein eigenes Hoppelfluff als Begleiter*in geschenkt.

*Ein Hoppelfluff zum Ausmalen kann jetzt an die Spieler*innen ausgeteilt werden.*

