

Säulen und Statuen

Schritt für Schritt zum Ziel

Ein Rätsel für Pen&Paper-Rollenspiele von Kai Hirschfelder

<https://fenrath.de/components/raetselecke-call-of-the-sea>

Säulen und Statuen

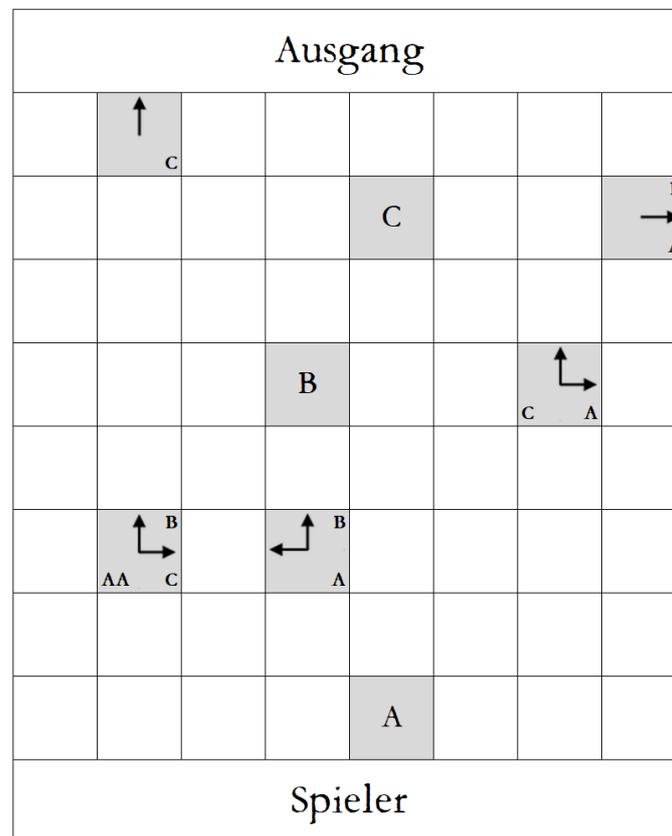
Schritt für Schritt zum Ziel

Dieses kleine Rätsel stammt aus einer Reihe von Denksportaufgaben, die auf Basis einiger Aufgaben aus dem Videospiel *Call of the Sea* entstanden. Nähere Infos zum Ursprung des Rätsels findet ihr unter diesem Link.

<https://fenrath.de/components/raetselecke-call-of-the-sea>

Ausgangslage

Für dieses Rätsel begeben wir uns in ein Fantasy-Setting. Die Abenteurer suchen die Unterstützung einer Gottheit und müssen mehrere Prüfungen bestehen, um sich würdig zu erweisen. Bei einer dieser Prüfungen finden sie sich in einem großen rechteckigen Raum wieder. In der Mitte des Raumes klafft ein bodenloser Abgrund. Auf der anderen Seite ist eine Tür zu erkennen.



Mehrere Säulen ragen aus dem Abgrund. Auf drei dieser Säulen (A, B und C) befinden sich Hebel. Auf den anderen Säulen befinden sich je ein oder zwei Statuen, die in verschiedene Richtungen schauen. Wird einer der Hebel gezogen, drehen sich die entsprechend markierten Säulen mit den Statuen um 90° im Uhrzeigersinn (ist ein Buchstabe auf einer Säule mehrfach vorhanden, dreht die Säule sich mehrmals um 90° im Uhrzeigersinn).

Auf der Säule A gibt es noch einen zweiten Hebel (nennen wir ihn mal den roten Knopf). Wird dieser betätigt, steigen weitere Säulen aus dem Abgrund, in Pfeilrichtung je zwei Säulen (falls möglich, sonst weniger).

Das Ziel der Spieler ist es, dass alle die gegenüberliegende Seite erreichen. Jedoch gibt es ein paar Regeln zu beachten.

1. Alle Säulen können von den Spielern betreten werden.
2. Die Spieler dürfen sich nur waagrecht und senkrecht bewegen. Es dürfen auch keine Säulen oder Lücken übersprungen werden.
3. Es darf maximal ein Spieler auf einer Säule stehen. Spieler können nicht aneinander vorbeikommen.
4. Der rote Knopf funktioniert nur, wenn alle Spieler auf Hebelsäulen oder außerhalb des Abgrunds stehen.

Wird eine dieser Regeln gebrochen, wird ein giftiges Gas freigesetzt, das den Spielern über Zeit Schaden zufügt (andere Formen der Bestrafung sind hier natürlich auch denkbar).

Lösung

Um das Rätsel zu lösen, werden mindestens zwei Spieler benötigt. Der hier vorgestellte Weg ist lediglich ein Vorschlag. Andere Kombinationen an Hebeln und Bewegungen sind vielleicht auch möglich.

1. Spieler 1 betritt Säule A
2. Spieler 1 betätigt Hebel A zweimal und drückt den roten Knopf
3. Spieler 2 betritt Säule B über den entstandenen Weg
4. Spieler 2 betätigt Hebel B dreimal, Spieler 1 betätigt Hebel A einmal und drückt den roten Knopf
5. Spieler 2 betritt Säule C über den entstandenen Weg
6. Spieler 2 betätigt Hebel C zweimal, Spieler 1 betätigt Hebel A einmal (kein roter Knopf!)
7. Spieler 2 kehrt zu Säule B zurück und betätigt Hebel B dreimal
8. Spieler 1 drückt den roten Knopf

Jeder Spieler sollte nun in der Lage sein, die andere Seite zu erreichen. Der genaue Ablauf wird im Anhang noch einmal mit Bildern aufgezeigt.

Präsentation

Dies ist der perfekte Zeitpunkt für den Einsatz einer Battlemat mit quadratischem Raster. Wer darauf keinen Zugriff hat, kann z.B. auch ein Schachbrett verwenden (die hier vorgestellte Variante des Rätsels nutzt ebenfalls 8x8 Felder).

Die Säulen A, B und C können fix eingezeichnet werden und für die Säulen mit den Statuen werden Marker mit Pfeilen (oder vielleicht auch kleine Statuen aus dem 3D-Drucker) verwendet. Wird der rote Knopf gedrückt, stellen weitere Marker die entstandenen Pfade dar. Haben die Spieler eigene Figuren ihrer Charaktere, können sie diese auf dem Spielplan bewegen und so ihre Position nachverfolgen. Ansonsten können auch hierfür Marker oder Würfel verwendet werden.

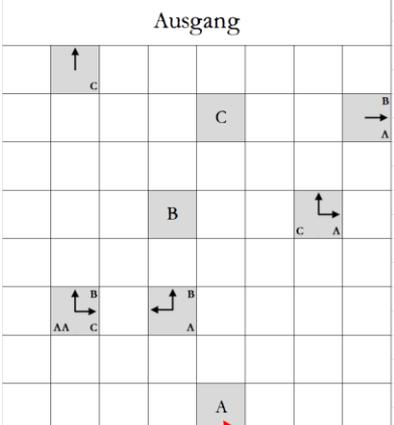
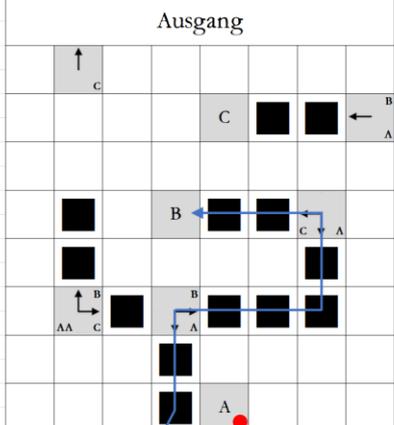
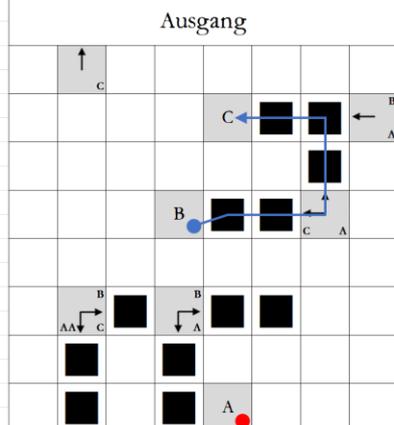
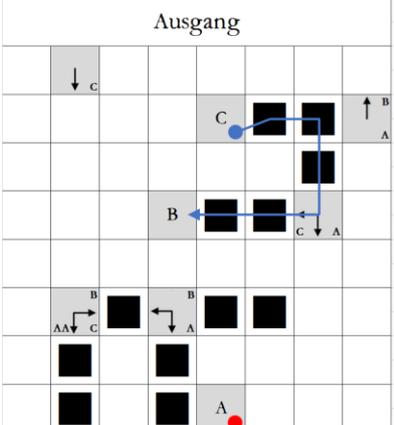
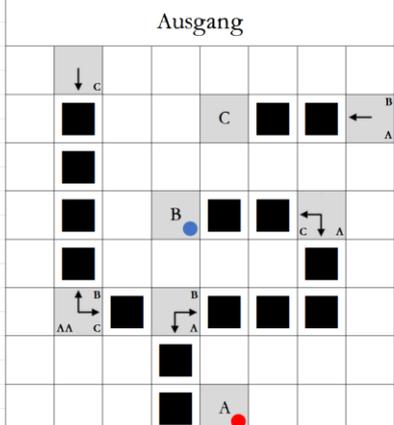
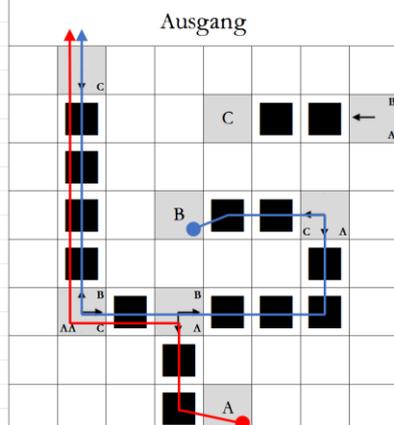
Variationen

Dieses Rätsel bietet viele Möglichkeiten, die Schwierigkeit zu erhöhen, oder zu verringern. Feldgröße, Ausrichtung der Säulen, Länge der entstehenden Wege und die Anzahl gleichzeitig drehender Säulen können variieren. Allerdings ist dies mit einigem Aufwand verbunden, da das Ausknobeln guter Positionen von Hebeln und Statuen für ein forderndes Rätsel schon selbst ziemlich knifflig sein kann.

Wer die Schwierigkeit für die Spieler verringern möchte (oder einfach weitere Möglichkeiten bieten will, ans Ziel zu kommen), kann erlauben, dass die Spieler auf den Säulen aneinander vorbeikommen, oder Lücken überspringen können (natürlich nur nach einer erfolgreichen Probe).

Zu guter Letzt wären da noch die Informationen, die man den Spielern zukommen lässt. Die hier aufgezeigten Pläne haben Buchstaben an den Säulen, die angeben, wie oft die entsprechende Säule gedreht wird, wenn einer der Hebel gezogen wird. Diese Information kann man den Spielern natürlich auch vorenthalten, sodass sie selbst ausprobieren müssen, was welcher Hebel macht.

Lösungsweg

<p>Ausgang</p>  <p style="text-align: center;">● Spieler ●</p> <p style="text-align: center;">Ausgangslage 1. Spieler 1 betritt Säule A</p>	<p>Ausgang</p>  <p style="text-align: center;">● Spieler ●</p> <p style="text-align: center;">2. Spieler 1 betätigt Hebel A zweimal und drückt den roten Knopf 3. Spieler 2 betritt Säule B über den entstandenen Weg</p>	<p>Ausgang</p>  <p style="text-align: center;">Spieler</p> <p style="text-align: center;">4. Spieler 2 betätigt Hebel B dreimal, Spieler 1 betätigt Hebel A einmal und drückt den roten Knopf 5. Spieler 2 betritt Säule C über den entstandenen Weg</p>
<p>Ausgang</p>  <p style="text-align: center;">Spieler</p> <p style="text-align: center;">6. Spieler 2 betätigt Hebel C zweimal, Spieler 1 betätigt Hebel A einmal (kein roter Knopf!) 7. Spieler 2 kehrt zu Säule B zurück</p>	<p>Ausgang</p>  <p style="text-align: center;">Spieler</p> <p style="text-align: center;">7. Spieler 2 betätigt Hebel B dreimal 8. Spieler 1 drückt den roten Knopf</p>	<p>Ausgang</p>  <p style="text-align: center;">Spieler</p> <p style="text-align: center;">Alle Spieler gehen zum Ausgang</p>