

ADVENTURE GAMES[®] ENTDECKT DIE STORY

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**

Mit der kostenlosen
Erklär-App



TUTORIAL UND
ABENTEUERBUCH MIT
VORLESEFUNKTION

DAS VERLIES

SPIELANLEITUNG

Ein Abenteuer für 1–4 Personen ab 12 Jahren

In diesem kooperativen Spiel versucht ihr, gemeinsam aus einem Verlies zu entkommen. Ihr erlebt als Team eine Geschichte in 3 Kapiteln, die ihr selbst mitgestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt ca. 90 Minuten.

Ihr könnt das Spiel jederzeit oder am Ende eines Kapitels **speichern** (siehe S. 7). So könnt ihr das Spiel unterbrechen und am nächsten Spieleabend fortsetzen. Ihr könnt das Spiel natürlich auch auf einmal durchspielen.

Wichtig: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Blättert **nicht** im Abenteuerbuch und schaut euch **nicht** die Vorderseiten der Karten an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

Spielmaterial



18 Raumkarten



4 Charakterkarten



4 Spielfiguren



2 Zip-
Beutel



1 Abenteuerbuch



12 Karten
„Gesundheit“



2 Karten „Über-
sicht Spielzug“



83 Abenteuer-
karten (10–92)



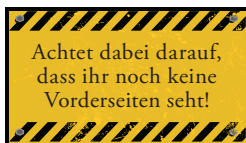
3 Aufgaben-
karten (A1–A3)



5 Endekarten
(E1–E5)

Spiel Aufbau

Legt die **Raumkarten, Abenteuerkarten, Aufgabenkarten und Endekarten** als **verdeckte Stapel** bereit.
Legt auch das **Abenteuerbuch** bereit.



Prüft, ob die Raum- und Abenteuerkarten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind.

Platziert **Raumkarte A** mit der Vorderseite nach oben, also **offen** in der Tischmitte. Lasst rundherum ausreichend Platz für mögliche weitere Räume. Die restlichen Raumkarten bilden den verdeckten Raumstapel. Die 83 nummerierten Abenteuerkarten bilden den verdeckten Abenteuerstapel. Da beide Stapel auf der Rückseite Buchstaben bzw. Zahlen haben, könnt ihr sie während des Spiels durchsuchen, ohne dass sie euch unbeabsichtigt zu viel von der Geschichte verraten.



Spiel für 2–4 Spieler:

Sucht euch jeweils einen Charakter aus. Nehmt die entsprechende **Charakterkarte** und farblich passende **Spielfigu**. Jeder von euch erhält außerdem Gesundheit-Karten, die ihr mit der bunten Seite neben eure Charakterkarte legt:

Bei 4 Spielern erhält jeder 3 Gesundheit.

Bei 3 Spielern erhält jeder 4 Gesundheit.

Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Gesundheit.

Platziert die beiden Karten „Übersicht Spielzug“ so, dass alle sie gut sehen können.

Charakterkarten und Spielfiguren nicht benötigter Charaktere legt ihr zurück in die Schachtel.

Solo-Spiel:

Das Spiel ist auch allein sehr gut spielbar. In dem Fall spielst du mit **2 Charakteren gleichzeitig**. Welche du wählst, ist dir überlassen.

Allgemeine Infos:

- Dies ist ein **kooperatives Spiel**. Sprecht euch daher ab, wie ihr vorgeht, was ihr kombiniert und welche Orte ihr euch genauer anschaut.
- Bei jedem Kapitelende und auch beim Spielende gibt es eine **Wertung**. Für den Fortgang der Geschichte ist die Wertung jedoch nicht entscheidend.
- Haltet unbedingt **Papier und Stift** bereit, um euch Notizen zu machen. Notiert euch z. B. an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo und was ihr noch ausprobieren wollt etc. (Tut dies besonders, wenn ihr das Spiel speichert.)
- Auf den Seiten 10–14 findet ihr **Hilfetipps**, wenn ihr einmal nicht weiterwisst. Schlagt dort bei der entsprechenden Zahl der Abenteuerkarte oder des Ortes nach. Für alle gibt es eine Auflösung, was ihr damit oder do t machen könnt bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit die Geschichte weitergeht.
- Widerspricht ein Kartentext oder ein Text im Abenteuerbuch den Regeln hier, gilt der **Kartentext bzw. der Text im Abenteuerbuch!**
- Die Texte im Abenteuerbuch könnt ihr selbst vorlesen oder euch von der **KOSMOS-Erklär-App** vorlesen lassen.

Spielablauf

Wer zuletzt eine Abenteuergeschichte gesehen oder gelesen hat, beginnt. Ihr seid abwechselnd an der Reihe. Jeder Spielzug läuft folgendermaßen ab:

- 1) Spielfigur bewegen
- 2) Eine Aktion ausführen

Jederzeit: Übergabe und Austausch von Abenteuerkarten.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

1) Spielfigur bewegen

Du darfst deine Spielfigur in einen beliebigen bereits offen liegenden Raum bewegen. Es gibt keine Begrenzung für die Weite der Bewegung. Der Raum muss aber bereits entdeckt worden sein und somit offen liegen

Neue Räume entdeckt ihr nur über Texte im Abenteuerbuch.

Eure Spielfiguren stellt ihr nicht direkt auf die Ortsnummern, sondern stets daneben.



Der zweite Raum ist hier verschwommen dargestellt, um euch nicht zu spoilern.

2) Eine Aktion ausführen

Führe genau eine Aktion aus den folgenden Möglichkeiten aus:

- a) Eine Ortsnummer untersuchen ODER
- b) Zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren ODER
- c) Eine Abenteuerkarte mit einer Ortsnummer kombinieren.

a) Eine Ortsnummer untersuchen

In jedem Raum gibt es mehrere Orte, die ihr untersuchen könnt. Jeder Ort wird durch eine dreistellige Zahl gekennzeichnet – die sogenannte Ortsnummer.



Möchtest du den Ort untersuchen, neben dem deine Spielfigur steht? Dann lies laut den entsprechenden dreistelligen Eintrag im Abenteuerbuch vor. So bekommt ihr weitere Informationen zur Geschichte und manchmal erhaltet ihr neue Abenteuerkarten.

Wollt ihr euch lieber die Texte vorlesen lassen? Dann wählt dazu in der **KOSMOS-Erklär-App** das Spiel aus und gebt dort die dreistellige Ortsnummer ein. Die App liest euch den entsprechenden Eintrag vor.

Hinweis: Ihr müsst manche Orte mehrfach aufsuchen, weil ihr erst zu einem späteren Zeitpunkt die passenden Informationen oder Abenteuerkarten besitzt.

Kartenregeln

Manche Einträge fordern euch dazu auf, Abenteuerkarten zu nehmen oder abzugeben. Wirst du aufgefordert ...

- eine oder mehrere Abenteuerkarten vom Abenteuerstapel zu nehmen, lege sie **offe** vor dich, **sofern sie nichts anderes besagen**. Sie sind nun Teil deines **Inventars**.
- eine Abenteuerkarte **zurück in den Abenteuerstapel** zu legen, sortiere sie mit der Rückseite nach oben an die ursprüngliche Position im Stapel.
- eine oder mehrere Abenteuerkarten **zurück in die Schachtel** zu legen, sind diese endgültig aus dem Spiel! Dabei ist es egal, wo oder bei wem sich die betroffene Abenteuerkarte befindet

Hinweis: Es kann vorkommen, dass ihr eine Abenteuerkarte nehmen sollt, die ihr bereits besitzt, oder dass ihr eine Abenteuerkarte zurücklegen sollt, die bereits in der Schachtel und damit aus dem Spiel ist. In beiden Fällen könnt ihr die Abenteuerkarte **nicht erneut erhalten oder zurücklegen**. Führt alle anderen Anweisungen, zu denen ihr aufgefordert werdet, dennoch aus, falls möglich.

b) Zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren

An einigen Orten erhaltet ihr Abenteuerkarten. Manche davon **könnt und müsst ihr** im Spielverlauf mit bestimmten anderen Abenteuerkarten oder mit bestimmten Orten **kombinieren**. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen manchmal aber auch nicht.

Willst du **zwei Abenteuerkarten miteinander** kombinieren, ist es egal, wo du stehst.

c) Eine Abenteuerkarte mit einer Ortsnummer kombinieren

Willst du eine **Abenteuerkarte mit einem Ort** kombinieren, musst du beim jeweiligen Ort stehen.

Kombinieren

Um Abenteuerkarten miteinander oder mit einem Ort zu kombinieren, schaut ihr euch deren Zahlen an. Bei den Abenteuerkarten stehen sie oben links. Bei den Orten verwendet ihr die dreistellige Ortsnummer des gewünschten Ortes. Geht dann wie folgt vor: Die **kleinere** der beiden Zahlen steht vorne, die **größere** hinten. Zusammen bilden sie eine neue vier- bzw. fünfstellige Zahl (siehe Beispiel unten). Sucht nun im **Abenteuerbuch** nach der entsprechenden **Zahlenkombination** und lest den Eintrag laut vor.

Folgendes Beispiel, das so nicht im Spiel vorkommt, soll die Kombinier-Aktionen veranschaulichen:

*Du hast die Abenteuerkarten 10 (Dose Katzenfutter) und 15 (Dosenöffner) gefunden. In Ort 601 unter dem Bett hat sich eine Katze versteckt. Du möchtest die Katze füttern. Davor musst du aber die Dose öffnen. Du kombinierst also Karte 10 mit Karte 15 und schlägst unter **Eintrag 1015** nach. Dort liest du: „Geschafft, du hast die Dose geöffnet. Lege die Karten 10 und 15 zurück in die Schachtel und nimm dir dafür Karte 12.“ Karte 12 zeigt eine offene Dose Katzenfutter.*



Im nächsten Spielzug kann dann Karte 12 mit Ortsnummer 601 kombiniert werden. Dazu schlägst du unter Eintrag 12601 nach und liest, was dort steht.

Achtung: Das Spiel sagt euch ausdrücklich, ob ihr anschließend Abenteuerkarten zurück in die Schachtel legen müsst. **Wenn dies nicht explizit im Eintrag steht, behaltet ihr die Abenteuerkarten!**

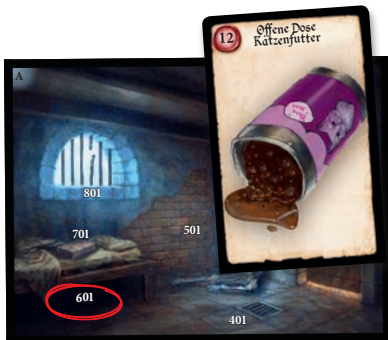
Gibt es zu einer Kombination keinen Eintrag im Abenteuerbuch? **Dann**

war diese Kombination erfolglos. Probiert dann etwas anderes. Abenteuerkarten könnt ihr nie mit euren Charakterkarten kombinieren! Manche Abenteuerkarten könnt ihr **mehrmals kombinieren**, auch mit unterschiedlichen Abenteuerkarten oder Orten.

Abenteuerkarten tauschen

Jederzeit in deinem Spielzug kannst du Abenteuerkarten mit deinen Mitspielern tauschen, dir welche geben lassen oder welche übergeben.

(Stellt euch vor, dass ihr dann kurz bei den anderen für die Übergabe vorbei rennt.)



Gesundheit

Zu Beginn des Spiels hat jeder von euch eine bestimmte Anzahl an Gesundheit-Karten.

Bei 4 Spielern erhält jeder 3 Gesundheit.

Bei 3 Spielern erhält jeder 4 Gesundheit.

Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Gesundheit.

Während des Spiels wird es passieren, dass du Gesundheit verlierst. Immer wenn du **1 Gesundheit verlierst**, musst du 1 deiner Karten Gesundheit **auf die graue Rückseite drehen**.

Solltest du 1 Gesundheit verlieren und **alle deiner Karten** sind bereits auf der grauen Rückseite? Dann musst du 1 Karte Gesundheit **in die Schachtel zurück legen**. Diese Karte ist für immer verloren. **Deine letzte Karte Gesundheit kannst du jedoch nie verlieren!**

Solltest du **nur noch 1 Karte Gesundheit** haben, die bereits auf der grauen Rückseite ist, und du würdest nun 1 Gesundheit verlieren? Dann verliert **stattdessen dein linker Nachbar** die Gesundheit. Stell es euch so vor, dass dein Nachbar sich vor dich wirft, um die Gefahr von dir abzuwenden.



Während des Spiels gibt es aber auch Möglichkeiten, **Gesundheit** wieder zu **heilen**. Dann darfst du umgedrehte Karten Gesundheit **wieder auf die bunte Seite** zurück drehen. Gesundheit-Karten, die in die Schachtel zurück gelegt werden mussten, können nicht mehr geheilt werden.

Spielstand speichern

Um zu speichern, macht ihr am besten mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielaufbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Alternativ könnt ihr dies auch mit Stift und Papier notieren. Merkt euch vor allem, wer wie viel Gesundheit hatte und wo eure Spielfiguren stehen. Ihr könnt euch auch notieren, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt etc. Packt dann alle offenen Räume, eure erhaltenen Abenteuerkarten, Charakterkarten und Gesundheit-Karten in einen Zip-Beutel. Noch verdeckte Räume und Abenteuerkarten kommen in den anderen Zip-Beutel. Sämtliche Abenteuerkarten und Raumkarten, die bereits aus dem Spiel sind, lasst ihr lose in der Schachtel. Wollt ihr das Spiel fortsetzen? Dann platziert alle entdeckten Räume und offenen Abenteuerkarten gemäß eures Fotos bzw. eurer Notizen und stellt eure Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen.

Spielende

Das Spiel verläuft über 3 Kapitel. Am Ende des dritten Kapitels werdet ihr erfahren, wie eure Geschichte ausgegangen ist.

Dann gibt es auch eine **Wertung**. Wie ihr abgeschnitten habt, wird euch die **Übersicht auf Seite 15 dieser Anleitung** sagen. Schaut euch diese Wertung aber lieber noch nicht an, um einfach drauf losspielen zu können.

In diesem Spiel geht es weniger um Punkte als um das besondere Spielerlebnis, die Story zu entdecken und zu beeinflussen

Das Spiel beginnt

Nun wisst ihr alles, um euer Abenteuer zu beginnen. Stellt eure **Spielfiguren auf Raum A** und lest **Eintrag 100 auf Seite 5 im Abenteuerbuch**.



Abenteuerblatt

Notiert euch beim Speichern hier oder auf einem Blatt Papier euren aktuellen Spielstand: die Raumkarten, die ihr bereits entdeckt habt, eure Abenteuerkarten, wo eure Spielfiguren stehen sowie die Anzahl der Karten Gesundheit, die ihr habt. Notiert ebenfalls die Punkte, die ihr bei den Kapitelenenden erreicht habt.

| Punkte in Kapitel 1 | Punkte in Kapitel 2 | Punkte in Kapitel 3 | Punkte gesamt |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| | | | |

Punkte in
Kapitel 1

Punkte in
Kapitel 2

Punkte in
Kapitel 3

Punkte
gesamt

Achtung! Auf den nächsten Seiten folgen die Hilfetipps!

Hilfetipps

Schaut bei den **Hilfetipps Abenteuerkarten** nach, wenn ihr wissen möchtet, wo ihr eine bestimmte Karte erhaltet, wofür ihr sie benötigt bzw. wo ihr sie benutzen müsst. Schaut bei den **Hilfetipps Ortsnummern** nach, wenn ihr wissen möchtet, was ihr an einem bestimmten Ort machen müsst bzw. welche Karten ihr dort erhaltet oder benötigt.

Achtung: Verweist ein Hilfetipp auf einen unentdeckten Ort oder eine Abenteuerkarte, die ihr noch nicht habt, könnt ihr auch beim entsprechenden Hilfetipp nachlesen, um zu erfahren, wie ihr an diese Abenteuerkarte kommt usw.

Hilfetipps Abenteuerkarten

- 10: Zu finden bei Ort 501. Kombiniere mit 11.
- 11: Zu finden bei Ort 801. Kombiniere mit 10.
- 12: Zu finden, wenn 10 und 11 kombiniert werden (Eintrag 1011). Kombiniere mit 201.
- 13: Zu finden bei Ort 601. Kombiniere mit 20 und 25 (Eintrag 132025), um 709 zu öffnen
- 14: Zu finden, wenn 10 und 701 kombiniert werden oder wenn 12 und 701 kombiniert werden. Zeigt, wo zwei der drei Bronzeschlüssel zu finden sind
- 15: Zu finden bei Ort 301. Kann zum Einkaufen bei Ort 407 verwendet werden.
- 16: Zu finden, wenn 13 und 301 kombiniert werden. Bringt bei Kapitelende 2 Punkte.
- 17: Zu finden bei Ort 307. Kombiniere mit 509.
- 18: Zu kaufen bei Ort 407. Kombiniere mit 26.
- 19: Zu kaufen bei Ort 407. Kombiniere mit 608.
- 20: Zu kaufen bei Ort 407. Kombiniere mit 13 und 25 (Eintrag 132025), um 709 zu öffnen
- 21: Zu finden bei Ort 607. Kann zum Einkaufen bei Ort 407 verwendet werden.
- 22: Zu finden bei Ort 309. Kann zum Einkaufen bei Ort 407 verwendet werden.
- 23: Zu finden bei Ort 809. Kann zum Einkaufen bei Ort 407 verwendet werden.
- 24: Zu finden bei Ort 107. Kombiniere mit 409.
- 25: Zu finden, wenn 17 und 509 kombiniert werden. Kombiniere mit 13 und 20 (Eintrag 132025), um 709 zu öffnen
- 26: Zu finden bei Ort 509. Kombiniere mit 18 oder 24, um es loszuwerden.
- 27: Zu finden bei Ort 602. Übersetzungshilfe für 41 und 42.
- 28: Zu finden bei Ort 213. Kombiniere mit 502. Kombiniere mit 802.
- 29: Zu finden bei Ort 702. Kombiniere mit 605.
- 30: Zu finden bei Ort 302. Kombiniere mit 507.
- 31: Zu finden, wenn 30 und 507 kombiniert werden. Kombiniere mit 205.
- 32: Zu finden bei Ort 402. Kombiniere mit 38.
- 33: Zu finden bei Ort 303. Kombiniere mit 40.
- 34: Zu finden bei Ort 408. Kombiniere mit 104.
- 35: Zu finden bei Ort 312. Kombiniere mit 105 oder 205 oder 304 oder 404.
- 36: Zu finden bei Ort 406. Kombiniere mit 49.
- 37: Zu finden bei Ort 383. Warnt vor Fallen (X).
- 38: Zu finden bei Ort 108. Kombiniere mit 32.

- 39: Zu finden, wenn 32 und 38 kombiniert werden. Kombiniere mit 55, um die Bestie zu besiegen.
- 40: Zu finden bei Ort 102. Kombiniere mit 33.
- 41: Zu finden, wenn 33 und 40 kombiniert werden. Kann mithilfe von 27 übersetzt werden. Verrät, wie die Bestie besiegt werden kann.
- 42: Zu finden, wenn 31 und 75 kombiniert werden. Kann mithilfe von 27 übersetzt werden. Verrät ein bisschen Hintergrundstory.
- 43: Zu finden bei Ort 606. Kombiniere mit 105 oder 205 oder 304 oder 404.
- 44: Zu finden, wenn 24 und 409 kombiniert werden. Bringt bei Kapitelende 2 Punkte.
- 45: Zu finden bei Ort 204. Verrät, wie ihr durch den Kanalisationsgang 311 zu Raum O gelangt (links, links, rechts).
- 46: Zu finden bei Ort 111. Kombiniere mit 47 oder 52 oder 71.
- 47: Zu finden bei Ort 312.
- 48: Zu finden bei Ort 215. Kombiniere mit 50.
- 49: Zu finden bei Ort 110. Kombiniere mit 36.
- 50: Zu finden bei Ort 611. Kombiniere mit 48.
- 51: Zu finden, wenn 36 und 49 kombiniert werden. Kombiniere mit 401.
- 52: Zu finden bei Ort 107.
- 53: Zu finden bei Ort 306. Wird für das Rätsel bei Ort 214 benötigt.
- 54: Zu finden, wenn 48 und 50 kombiniert werden. Kombiniere mit 310.
- 55: Zu finden, wenn Raum K entdeckt wird. Kombiniere mit 39.
- 56: Zu finden bei Ort 411. Wird für das Rätsel bei Ort 214 benötigt.
- 57: Zu finden, wenn 19 und 608 kombiniert werden. Bringt bei Kapitelende 2 Punkte.
- 58: Zu finden bei Ort 206. Kombiniere z. B. mit 28 oder 36 oder 51, um es loszuwerden.
- 59: Zu finden bei Ort 106. Kombiniere z. B. mit 28 oder 36 oder 51, um es loszuwerden.
- 60: Zu finden, wenn 51 und 401 kombiniert werden. Ermöglicht eine bestimmte Spielende-Version.
- 61: Zu finden, wenn ihr bei Ort 311 folgenden Weg geht: rechts, links. Kombiniere mit 207.
- 62: Zu finden, wenn 61 und 207 kombiniert werden. Kombiniere mit 711. Ermöglicht eine bestimmte Spielende-Version.
- 63: Zu finden bei Ort 210. Wird für das Rätsel bei Ort 214 benötigt.
- 64: Zu finden bei Ort 303. Bringt bei Kapitelende 2 Punkte.
- 65: Zu finden, wenn 47 und 711 kombiniert werden oder wenn 52 und 711 kombiniert werden oder wenn 71 und 711 kombiniert werden. Bringt bei Kapitelende 2 Punkte.
- 66: Zu finden, wenn 54 und 310 kombiniert werden.
- 67: Zu finden, wenn Kapitel 1 beendet ist.
- 68: Zu finden, wenn Kapitel 2 beendet ist.
- 69: Zu finden, wenn 65 und 414 kombiniert werden. Bringt bei Kapitelende 2 Punkte.
- 70: Über verschiedene, geheime Wege zu finden. Kombiniere mit 32 oder 38 oder 39.
- 71: Über verschiedene, geheime Wege zu finden

Hilfetipps

- 72: Über verschiedene, geheime Wege zu finden. Warnt vor der Kiste mit einer Falle.
- 73: Über verschiedene, geheime Wege zu finden
- 74: Zu finden, wenn 35 und 105 kombiniert werden oder wenn 43 und 105 kombiniert werden. Ihr erhaltet immer wieder zusätzliche Informationen in Einträgen, wenn er bei euch ist.
- 75: Zu finden, wenn 35 und 205 kombiniert werden oder wenn 43 und 205 kombiniert werden. Ihr erhaltet immer wieder zusätzliche Informationen in Einträgen, wenn er bei euch ist.
- 76: Zu finden, wenn 35 und 304 kombiniert werden oder wenn 43 und 304 kombiniert werden. Ihr erhaltet immer wieder zusätzliche Informationen in Einträgen, wenn sie bei euch ist.
- 77: Zu finden, wenn 35 und 404 kombiniert werden oder wenn 43 und 404 kombiniert werden. Ihr erhaltet immer wieder Unterstützung im Kampf, wenn sie bei euch ist.
- 78: Zu finden, wenn du vom blauen Trank probierst (125). Kombiniere mit 18 oder 38, um es loszuwerden.
- 79: Zu finden, wenn 34 und 104 kombiniert werden. In diesem Fenster ist ein dreistelliger Code versteckt: 347. Dieser wird für Ort 504 benötigt.
- 80: Zu finden, wenn Raum D entdeckt wird.
- 81: Zu finden bei Ort 105.
- 82: Zu finden bei Ort 308.
- 83: Zu finden bei Ort 404.
- 84: Zu finden bei Ort 403.
- 85: Zu finden, wenn Raum M entdeckt wird.
- 86: Zu finden, wenn 18 und 78 kombiniert werden oder wenn 38 und 78 kombiniert werden.
- 87: Zu finden bei Ort 711.
- 88: Zu finden bei Ort 314. Kombiniere z. B. mit 36 oder 51, um es loszuwerden.
- 89: Zu finden, wenn 62 und 711 kombiniert werden. Sie heilt euch.
- 90: Zu finden, wenn Raum E entdeckt wird.
- 91: Zu finden, wenn eine Ratte (46 oder 111) gefüttert wird.
- 92: Erhaltet ihr bei Spielende automatisch. Vielleicht spielt es ja in einem künftigen Adventure Game eine Rolle!

Hilfetipps Ortsnummern

- 101: Text mit Informationen.
- 102: Erhalte 40.
- 104: Kann mit 34 kombiniert werden, um 79 zu erhalten.
- 105: Kann mit 35 oder 43 kombiniert werden, um 74 zu erhalten.
- 106: Falle. Erhalte 59.
- 107: Erhalte 24 und 52.
- 108: Erhalte 38.
- 109: Falle. Kann deaktiviert werden durch Ort 705.
- 110: Erhalte 49.

- 111: Erhalte 46.
- 112: Text mit Informationen.
- 113: Falle.
- 114: Text mit Informationen.
- 115: Falle.
- 201: Kann mit 12 kombiniert werden, um Raum C zu entdecken.
- 202: Entdecke Raum H.
- 203: Falle.
- 204: Erhalte 45.
- 205: Kann mit 35 oder 43 kombiniert werden, um 75 zu erhalten.
- 206: Falle. Erhalte 58.
- 207: Kann mit 61 kombiniert werden, um 62 zu erhalten.
- 208: Text mit Informationen.
- 209: Falle. Kann deaktiviert werden durch Ort 705.
- 210: Erhalte 63.
- 211: Falle.
- 212: Text mit Informationen.
- 213: Erhalte 28.
- 214: Rätsel, das mit 53, 56, 63 und 711 gelöst werden kann. Kanten zählen und dann nach Größe der Perlmutter scheiben von groß nach klein sortieren: 485. Dann Eintrag 485214 lesen, um Raum B zu entdecken.
- 215: Erhalte 48.
- 301: Erhalte 15. Kann mit 13 oder 20 oder 25 kombiniert werden, um 16 zu erhalten.
- 302: Erhalte 30.
- 303: Erhalte 33.
- 304: Kann mit 35 oder 43 kombiniert werden, um 76 zu erhalten.
- 305: Text mit Informationen.
- 306: Erhalte 53.
- 307: Erhalte 17.
- 308: Erhalte 82.
- 309: Erhalte 22.
- 310: Erst nachdem Raum P erkundet wurde: Kann mit 54 kombiniert werden, um 66 zu entdecken.
- 311: 45 verrät, wie man durch diesen Kanalisationsgang zu Raum O gelangt: links, links, rechts
- 312: Erhalte 35 und 47.
- 313: Erhalte 37.
- 314: Falle. Erhalte 88.
- 315: Falle.
- 401: Kann mit 51 kombiniert werden, um 60 zu erhalten.
- 402: Erhalte 32.
- 403: Erhalte 84. Entdecke Raum J.
- 404: Kann mit 35 oder 43 kombiniert werden, um 77 zu erhalten.
- 405: Entdecke Raum D.

Hilfetipps

- 406:** Erhalte 36.
- 407:** Hier können folgende Dinge für Münzen gekauft werden: 18, 19, 20
- 408:** Erhalte 34.
- 409:** Kann mit 24 kombiniert werden, um 44 zu erhalten.
- 410:** Text mit Informationen.
- 411:** Erhalte 56.
- 414:** Kann mit 65 kombiniert werden, um 69 zu erhalten.
- 415:** Text mit Informationen.
- 501:** Erhalte 10.
- 502:** Kann mit 28 kombiniert werden, um Raum L zu entdecken.
- 503:** Text mit Informationen.
- 504:** Rätsel, das mit 79 gelöst werden kann. Die blauen Fenster Teile zeigen eine Zahl: 347. Dann Eintrag 347504 lesen, um Raum K zu entdecken.
- 505:** Falle.
- 506:** Text mit Informationen.
- 507:** Kann mit 30 kombiniert werden, um 31 zu erhalten.
- 508:** Text mit Informationen.
- 509:** Kann mit 17 kombiniert werden, um 25 zu erhalten.
- 510:** Entdecke Raum P.
- 511:** Falle.
- 515:** Text mit Informationen.
- 601:** Erhalte 13.
- 602:** Erhalte 27.
- 605:** Kann mit 29 kombiniert werden, um Raum i zu entdecken.
- 606:** Erhalte 43.
- 607:** Erhalte 21.
- 608:** Kann mit 19 kombiniert werden, um 57 zu erhalten.
- 609:** Text mit Informationen.
- 611:** Erhalte 50.
- 701:** Kann mit 10 oder 12 oder 17 kombiniert werden, um 14 zu erhalten.
- 702:** Erhalte 29.
- 705:** Sobald Raum D entdeckt wurde, kann hier die Falle in der Maske über dem Tor deaktiviert werden.
- 706:** Entdecke Raum N.
- 707:** Text mit Informationen.
- 709:** Kann geöffnet werden, wenn ihr alle drei Bronzeschlüssel (13, 20, 25) habt. Kombiniert dann alle drei Zahlen zu 132025 und lest Eintrag 132025.
- 711:** Kann mit 62 kombiniert werden, um 89 zu erhalten.
- 801:** Erhalte 11.
- 802:** Kann mit 28 kombiniert werden, um Raum M zu entdecken.
- 805:** Entdecke Raum E.
- 807:** Entdecke Raum G.
- 809:** Erhalte 23.

Wertung

Ihr könnt hier bei Spielende nachschauen, wie ihr abgeschnitten habt:

0–9 Punkte: ★

Hmm, dann seid mal froh, dass ihr überhaupt lebend rausgekommen seid. Aber Glückwunsch!

10–19 Punkte: ★★

Beachtlich, man wird sich an eure Heldentaten erinnern ... zumindest für die nächsten ein bis zwei Wochen. Gut gemacht!

20–29 Punkte: ★★★

Das war eine reife Leistung. Wirklich toll, wie ihr den Gefahren getrotzt habt und auch noch ein paar Schätze für euch einpacken konntet. Sehr gut!

30–39 Punkte: ★★★★

Eure Leistung verdient großen Respekt. Ihr habt gekämpft, Fallen umgangen, Rätsel gelöst und das Königreich gerettet. Fantastisch!

40–49 Punkte: ★★★★★

Großartig, ihr habt euch als wahre Heldinnen und Helden bewährt und eure düstere Vergangenheit hinter euch gelassen. Das gesamte Königreich ist euch dankbar. Exzellent!

50 oder mehr Punkte: ★★★★★★

Überragend, wie ihr dieses Abenteuer gemeistert habt. Eure Taten werden nie vergessen werden, Lieder werden über euch gesungen, Statuen von euch errichtet, Kinder nach euch benannt. Herzlichen Glückwunsch!!!



Die Autoren

Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen. Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien.



Matthew Dunstan wurde 1987 in Sydney, Australien, geboren. Seine ältesten Erinnerungen ans Spielen von Gesellschaftsspielen gehen auf Kartenspiele mit seiner Großmutter zurück und auf ein Reiseschachspiel, das er als 6-Jähriger von seiner Tante erhalten hatte und mit dem er jeden nervte, mit ihm zu spielen. Heute arbeitet er als Chemiker an der Universität von Cambridge in England und forscht nach Materialien für die Abscheidung und Speicherung von CO₂.



Spielkonzept: Phil Walker-Harding
& Matthew Dunstan
Szenario: Phil Walker-Harding,
Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth
Erzählung: Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth
Redaktion: Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal

Gestaltung/Illustration: Martin Hoffman
Cover-Art: „Dark Castle, Carlos Caetano“,
Adobe Stock
Gestaltung Cover: Kreativbunker
Cover Nachbearbeitung: Folko Streese
Lektorat: Ute Wielandt
Prototyping: Kilian Vosse

Digitale Umsetzung: Sven Godenrath, Nick Hummert, Alina Sarcevic, Sophia Strobl
Vertonung: Dagmar Dempe (Erzählung), Oliver Scheffel (Tutorial-App), Novo Sonic GmbH

Die Autoren und der Kosmos Verlag danken allen, die uns beim Testspielen, Regellesen und Fehlersuchen so unermüdlich unterstützt haben.

Art.-Nr. 695088
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfi erstr. 5–7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de
kosmos.de