

ADVENTURE GAMES[®] ENTDECKT DIE STORY

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELESSEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



TUTORIAL UND
ABENTEUERBUCH MIT
VORLESEFUNKTION

IM NEBELREICH

SPIELANLEITUNG

Ein Abenteuer für 1 – 4 Personen ab 10 Jahren

In diesem kooperativen Spiel erkundet ihr eine märchenhafte Welt voller magischer Überraschungen und erlebt als Team eine Geschichte in 3 Kapiteln, die ihr selbst mitgestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt ca. 2 Stunden! Ihr könnt das Spiel jederzeit oder am Ende eines Kapitels **speichern** (siehe S. 8), um das Spiel zu unterbrechen und später fortzusetzen. Ihr könnt das Spiel natürlich auch auf einmal durchspielen.

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

Spielmaterial

20 große
Ortskarten (A-T)



4 diverse
Karten (B1-B4)



88 Abenteuer-
karten
(01-69, 81-99)



1 Abenteuerbuch
1 Tagebuch
von Amira



4 Spielfiguren mit
4 Standfüßchen



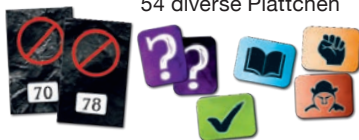
16 diverse
Karten (a1-t5)



4 Charaktere (C1-C4)



54 diverse Plättchen



7 Missions-
karten
(M1-M7)



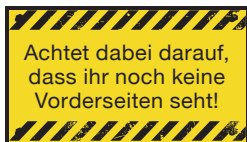
1 Übersichts-
karte



SPIELAUFBAU

Legt das Abenteuerbuch, das Tagebuch von Amira sowie die Ortskarten und Abenteuerkarten als Stapel mit der **Rückseite nach oben** auf den Tisch.

Prüft, ob die Orts- und Abenteuerkarten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind (A bzw. 01 ganz oben).



Macht aus den Abenteuerkarten am besten drei Stapel. Einen mit den Karten 01 bis 99, einen zweiten mit den kleinen Buchstaben-Kombinationen a1 bis t5 und einen dritten mit den großen Buchstaben-Kombinationen B1 bis B4, C1 bis C4 sowie M1 bis M7. Legt außerdem die Übersichtskarte bereit. Denkt daran, dass ihr euch nur diese Rückseiten der Stapel ansehen dürft, bis euch das Spiel dazu auffordert, bestimmte Karten zu ziehen!

Entfernt vorsichtig die Plättchen aus Stanzrahmen 1 (Charaktere, Häkchen/Fragezeichen, Eigenschaften). Setzt die 4 Plättchen der Charaktere in die farblich passenden Standfüßchen. Das sind eure **Figuren**. Legt die restlichen Plättchen als Vorrat bereit.

Achtung: Auf Stanzrahmen 2 sind die Nichtspieler-Charaktere (**NSCs**), denen ihr im Spielverlauf begegnen werdet. Diese dürft ihr nur aus dem Stanzrahmen nehmen, wenn ihr vom Spiel explizit dazu aufgefordert werdet! Die Häkchen/Fragezeichen von Tafel 2 dürft ihr natürlich direkt zu den übrigen Plättchen legen.



Der Aufbau sollte dann in etwa wie hier unten dargestellt aussehen. Die Orts- und Abenteuerkarten liegen als verdeckte Stapel auf dem Tisch, die Figuren sind vorbereitet, Stanzrahmen 2, Abenteuerbuch und Tagebuch von Amira liegen bereit und die Häkchen/Fragezeichen- sowie Eigenschafts-Plättchen bilden einen Vorrat. Wählt jetzt jeweils 1 Charakter anhand der Charakterkarten C1 bis C4 und nehmt auch die entsprechenden Eigenschaftskarten B1 bis B4 sowie die Figuren.

Im Spiel alleine, zu zweit oder zu dritt, könnt ihr aber auch jeweils mehr als 1 Charakter spielen. Mindestens 2 Charaktere müssen aber am Spiel teilnehmen - auch im Solospiel.



Auf den Eigenschaftskarten könnt ihr im Spielverlauf die Schläue, Stärke und Heimlichkeit eurer Charaktere verbessern. Zu Beginn liegen die Eigenschafts-Plättchen noch nicht auf den Karten. Dürft ihr erstmals eine Eigenschaft verbessern, legt das passende Plättchen auf das unterste Feld der jeweiligen Leiste. Andernfalls schiebt ihr es ein Feld nach oben. Erreicht ihr dabei die legendäre Stufe 7, lest ihr den dort angegebenen Eintrag.

Ein paar Worte vorab

Widerspricht ein Kartentext oder ein Text im Abenteuerbuch den Regeln in dieser Anleitung, gilt der Kartentext bzw. der Text im Abenteuerbuch!

- Dies ist ein kooperatives Spiel. Sprecht euch daher ab, wie ihr vorgeht, was ihr kombiniert und welche Orte ihr euch genauer anschaut.
- Einmal gelesene Einträge im Abenteuerbuch dürft ihr euch jederzeit wieder ansehen.
- Wir empfehlen euch, dass ihr euch während eures Abenteuers **Notizen** macht. Besonders dann, wenn ihr das Spiel speichert und an einem anderen Tag weiterspielen wollt. Manche Einträge stellen euch auch vor eine Wahl, lassen aber zu, dass ihr später zurückkommt und euch anders entscheidet. Oder ihr werdet nach Abenteuerkarten gefragt, die ihr nicht oder noch nicht habt. Dann kann es sich lohnen, später erneut an diese Orte zurückzukehren.

Alternativ könnt ihr dazu auch die **Fragezeichen** nutzen. Diese Plättchen stehen euch zur freien Verfügung. Ihr könnt damit während des Spiels Orte, Abenteuerkarten oder andere Plättchen markieren, etwa wenn ihr der Meinung seid, dass sie für den Fortgang der Geschichte noch wichtig sein könnten, wenn ihr einen Gegenstand benötigt, den ihr noch nicht habt, um euch daran zu erinnern, etwas damit auszuprobieren etc. Legt dazu einfach eines der Fragezeichen neben den Eintrag bzw. auf die Abenteuerkarte. Denkt auch daran, die Fragezeichen wieder zu entfernen, wenn sie ihren Zweck erfüllt haben.

- Wisst ihr einmal nicht weiter, nehmt das **Walkthrough** zur Hilfe, das ihr auf unserer Webseite findet. Geht dazu auf www.kosmos.de und gebt ins Suchfeld „Im Nebelreich“ ein. Klickt dann auf „PDF Walkthrough“. Oder ihr schaut bei den Hilfetipps auf den Seiten 9-15 nach der entsprechenden Zahl der Abenteuerkarte, des Ortes oder Plättchens etc. Für alle gibt es eine Auflösung, was ihr damit oder dort machen könnt bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit die Geschichte weitergeht.

Achtung: Die Hilfetipps verraten nichts und das Walkthrough nicht allzu viel über die Geschichte! Scheut euch daher nicht, sie zu nutzen und schaut einfach nach, bevor ihr wegen einer vermeintlichen Sackgasse frustriert sein!

- Ihr könnt euch die Texte selbst vorlesen oder sie euch mit der **KOSMOS-Erklär-App** vorlesen lassen.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, beginnt mit dem eigenen Charakter den ersten Zug. Ist der Zug abgeschlossen, folgt die im Uhrzeigersinn nächste Person etc. Sollte jemand mehrere Charaktere spielen, wird für jeden dieser Charaktere ein separater Zug durchgeführt, bevor die nächste Person ihren Zug beginnt.

In deinem Zug darfst du **Abenteuerkarten tauschen**, dich **bewegen** und eine **Aktion** durchführen.

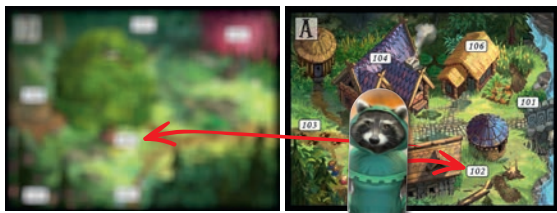
Abenteuerkarten tauschen

Du darfst jederzeit in deinem Zug beliebig viele Abenteuerkarten mit anderen Charakteren tauschen. Dabei ist es egal, an welchen Orten sich die Charaktere jeweils befinden und du darfst auch 0 gegen X Abenteuerkarten tauschen und umgekehrt. Für ein wenig mehr Realismus könnt ihr auch vereinbaren, dass ihr nur Abenteuerkarten tauschen dürft, wenn ihr auf derselben Ortskarte steht. Abenteuerkarten, die zu persönlichen Missionen gehören, dürft ihr niemals tauschen. Ihr erkennt sie am selben farbigen Hintergrund, den auch die entsprechende Charakterkarte hat.

Bewegen

Du darfst deinen Charakter in deinem Zug zu einem beliebigen Ort auf einer ausliegenden Ortskarte deiner Wahl bewegen, sofern keine Abenteuerkarte etwas anderes besagt. Das kann auch auf derselben Ortskarte sein, auf der du bereits stehst. Du darfst auch auf deine Bewegung verzichten, aber wenn du dich bewegst, **muss** deine Bewegung vor deiner Aktion stattfinden.

Ortskarten sind die großen, mit Buchstaben versehenen Karten im Ganzen. **Orte** sind die einzelnen, mit dreistelligen Zahlen markierten Bereiche auf den Ortskarten.



An einem Ort dürfen mehrere Charaktere stehen. Achtet aber zur besseren Übersicht darauf, dass ihr eure Charaktere nicht direkt auf die Zahlen stellt, sondern stets daneben.

Aktionen

Nach deiner Bewegung darfst du eine Aktion durchführen, du kannst aber auch darauf verzichten. In dem Fall ist einfach der nächste Charakter am Zug. Jede deiner möglichen Aktionen lässt dich einen Eintrag aus dem Abenteuerbuch vorlesen, wodurch die Geschichte weitergeführt wird, ihr Ortskarten entdeckt und Abenteuerkarten erhaltet. Die Einträge sind im Abenteuerbuch sor-

tiert. Nach dem Prolog kommen alphabetisch alle Ortskarten-Einträge (A – T). Danach folgen in dieser Reihenfolge die drei-, vier-, fünf- und schließlich sechsstelligen Zahleneinträge. Am Ende findet ihr noch die Buchstaben-Zahlen-Kombinationen, ebenfalls alphabetisch sortiert, beginnend mit A70. Wenn ihr euch die Texte lieber vorlesen lassen möchtet, wählt in der **KOSMOS-Erklär-App** dieses Spiel und dort dann „Abenteuerbuch“ aus. Gebt dort den entsprechenden Eintrag ein und die App liest ihn euch dann vor.

Die Aktionen sind: **Untersuchen** und **Kombinieren**.

Untersuchen

Wenn du an einem nicht abgedecktem Ort stehst, kannst du ihn untersuchen, indem du seine dreistellige Zahl im Abenteuerbuch nachschlägst und laut vorliest.



Hinweis: Manche Orte mögen auf den ersten Blick unbedeutend erscheinen. Im weiteren Verlauf der Geschichte können diese aber durchaus noch wichtig werden! Scheut euch also nicht, zu einem späteren Zeitpunkt an einen Ort zurückzukehren und etwas damit zu kombinieren, das ihr zuvor noch nicht hattet.

Bedenkt ebenfalls: Ihr könnt nicht jedes Rätsel oder jede Aufgabe sofort in dem Moment lösen, in dem ihr darauf stoßt. Häufig benötigt ihr erst bestimmte Gegenstände und manchmal erstreckt sich eine Aufgabe oder Mission auch über mehrere Kapitel. Nutzt also die Fragezeichen als Erinnerungsstütze!

Kombinieren

Im Spielverlauf **könnt** und **müsst** ihr bestimmte Spielelemente miteinander **kombinieren**, um weiterzukommen. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen, manchmal aber auch nicht. Seid also kreativ!

Bei jeder Kombinieren-Aktion werden **zwei Spielelemente** miteinander kombiniert. Daraus entsteht dann eine **neue Zahlen oder Buchstaben-Zahlen-Kombination**, die ihr im Abenteuerbuch nachschlagen und laut vorlesen müsst. Wenn ihr **Zahlen miteinander** kombiniert, stellt ihr die **kleinere** der beiden Zahlen nach **vorne** und die größere nach hinten. Ihr zählt die Zahlen also nicht zusammen, sondern hängt sie einfach aneinander! Wenn ihr **Buchstaben mit Zahlen** kombiniert, stellt ihr den **Buchstaben** nach **vorne** und die **Zahl** nach **hinten**.

Es gibt vier unterschiedliche Arten von Kombinationen:

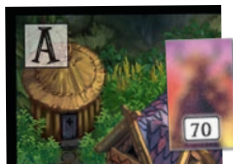
- **Abenteuerkarte mit Abenteuerkarte** (Zahl mit Zahl): Hieraus entsteht eine vierstellige Kombination, die meistens aus zwei Gegenständen etwas neues schafft.
- **Abenteuerkarte mit Ort** (Zahl mit Zahl): Hieraus entsteht eine fünfstelligen Kombination, die meistens ein Verwenden oder Untersuchen darstellt.
- **Abenteuerkarte mit NSC** (Zahl mit Zahl): Hieraus entsteht eine vierstellige Kombination, die meistens eine Befragung oder Übergabe darstellt.

- **Ortskarte mit NSC** (Buchstabe mit Zahl): Hieraus entsteht eine dreistellige Kombination, die mit einem Buchstaben beginnt. Meistens wird so ein Gespräch mit dem jeweiligen NSC dargestellt. Sollte ein NSC im Spielverlauf auf eine andere Ortskarte wechseln, entsteht dadurch also eine neue Interaktion. Vergesst das nicht!

Bei Kombinationen mit einem Ort oder NSC muss eure Figur beim jeweiligen Ort oder NSC stehen. Ihr könnt niemals einen NSC mit einem Ort kombinieren! Das Spiel sagt euch, wenn Abenteuerkarten nach dem Kombinieren in die Schachtel kommen. Steht das nicht dort, behaltet ihr die Abenteuerkarten. Gibt es zu einer Kombination keinen Eintrag, könnt ihr sie nicht durchführen. Dein Zug endet dann trotzdem! Ihr könnt niemals Spielelemente mit euren Charakteren kombinieren.

Es gibt manchmal auch besondere Kombinationen, aber diese werden euch dann von einem Eintrag oder einer Abenteuerkarte erklärt und können nur in der jeweiligen Situation verwendet werden.

Beispiel: Du hast die Abenteuerkarten 10 (Dose Katzenfutter) und 11 (Dosenöffner) gefunden. An Ort 106 sind Karotten zu sehen. Du willst versuchen, das Katzenfutter damit aufzupeppen. Davor musst du zuerst die Dose öffnen. Du kombinierst also Karte 10 mit Karte 11 und schlägst unter Eintrag 1011 nach. Dort steht: „Geschafft, du hast die Dose geöffnet. Lege die Karten 10 und 11 zurück in die Schachtel und nimm dir dafür Karte 12.“ Karte 12 zeigt eine offene Dose Katzenfutter. In deinem nächsten Spielzug kannst du dann hoffentlich Karte 12 mit der Karotte an Ort 106 kombinieren. Dazu schlägst du unter Eintrag 12106 nach und liest, was dort steht. Du könntest auch mit NSC 70 auf A sprechen. Lies dazu Eintrag A70. Um ihm das Katzenfutter (12) zu zeigen, lies Eintrag 1270.



KARTENREGELN

Die Abenteuerkarten sind die kleinen Karten, die entweder eine Zahl oder eine Buchstaben-Zahlen-Kombination zeigen, die sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite steht. Manche Einträge im Abenteuerbuch fordern euch dazu auf, Abenteuerkarten zu nehmen oder abzugeben. Wirst du aufgefordert

...

- eine oder mehrere **Abenteuerkarten vom Abenteuerstapel** zu nehmen („nehmt XY“), lies sie vor und lege sie offen 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 sie aus dem Spiel! Dabei ist es egal, wo oder bei wem sich die betroffene Abenteuerkarte befindet.

Es kann vorkommen, dass ihr eine Abenteuerkarte nehmen sollt, die ihr bereits besitzt, oder dass ihr eine Abenteuerkarte zurücklegen sollt, die bereits aus dem Spiel ist. In beiden Fällen könnt ihr die Abenteuerkarte **nicht erneut erhalten oder zurücklegen**, außer der Eintrag erlaubt dies ausdrücklich (z.B. „nehmt XY aus der Schachtel“). Führt alle anderen Anweisungen, zu denen ihr aufgefordert werdet, dennoch soweit möglich aus.

An mehreren Stellen im Spiel kommen diverse Abenteuerkarten ins Spiel, die die Regeln verändern. Das Spiel sagt euch jeweils, wann das der Fall ist. Auf den Karten oder in einem Eintrag wird dann erklärt, wie ihr mit diesen Karten spielt. Folgt einfach den Anweisungen.

PLÄTTCHENREGELN

Es gibt mehrere Arten von Plättchen. Die **4 Charaktere**, verschiedene **NSCs**, **Häkchen/Fragezeichen** (nutzt hier einfach die Seite, die ihr gerade braucht), sowie **Eigenschafts-Plättchen**. Das Spiel sagt euch jeweils, wann und wie diese ins Spiel kommen.

Wenn ihr angewiesen werdet, ein Häkchen **auf einen Ort** zu legen, deckt ihr damit die entsprechende Zahl ab, sodass sie nicht mehr zu sehen ist. Dieser Ort ist dann nicht mehr für euch verfügbar und ihr könnt auch nichts mehr damit kombinieren. Sollt ihr stattdessen ein Häkchen **neben einen Ort** legen, legt ihr es einfach direkt neben die genannte dreistellige Zahl. Sie bleibt dadurch sichtbar und ihr könnt weiterhin damit interagieren. Der jeweilige Zweck wird sich im Spielverlauf ergeben.

ABENTEUERBUCH + TAGEBUCH VON AMIRA

Das Abenteuerbuch enthält die gesamte Geschichte des Spiels und besteht aus vielen einzelnen Einträgen, die entweder aus Buchstaben, Zahlen oder einer Kombination daraus bestehen. Fast alles, was ihr im Spielverlauf macht, wird euch auffordern, einen oder mehrere Einträge im Abenteuerbuch laut vorzulesen. Wenn ihr euch die Texte lieber vorlesen lassen möchtet, wählt in der **KOSMOS-Erklär-App** dieses Spiel und dort dann „Abenteuerbuch“ aus. Geht dort den entsprechenden Eintrag ein und die App liest ihn euch dann vor.

Achtet unbedingt darauf, dass ihr nur den Eintrag lest, den ihr lesen sollt!

Viele Einträge im Abenteuerbuch beinhalten neben der Geschichte auch spieltechnische Anweisungen. Achtet darauf, dass ihr sie der Reihe nach ausführt und seht sicherheitshalber im Eintrag nochmal nach, ob ihr nichts vergessen habt.

Die Formulierung „Lest Eintrag XYZ“ kürzen wir wie folgt ab „►XYZ“. Geht ein Eintrag auf der nächsten Seite weiter, kennzeichnen wir das mit „►►“.

Für das Tagebuch von Amira gelten dieselben Anmerkungen. Hier erfahrt ihr im Spielverlauf mehr zu den Hintergründen der Spielwelt.

SPIELSTAND SPEICHERN

Um zu speichern, macht ihr mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Alternativ könnt ihr das auch mit Stift und Papier machen. Notiert euch, wo eure Figuren stehen, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt, etc. Nutzt dazu unbedingt auch die Fragezeichen! Legt dann alle offenen Ortskarten, eure erhaltenen Abenteuerkarten und Charakterkarten in eine Ziptüte. Noch verdeckte Ortskarten und Abenteuerkarten legt ihr in die andere Ziptüte. Sämtliche Abenteuerkarten und Ortskarten, die in der Schachtel sind, lasst ihr dort. Wollt ihr das Spiel fortsetzen? Dann platziert alle Ortskarten und offenen Abenteuerkarten gemäß eures Fotos bzw. eurer Notizen und stellt eure Figuren auf ihre vorigen Positionen.

DAMIT BEGINNT DAS SPIEL. LEST NUN EINTRAG 100!

Achtung! Auf den nächsten Seiten folgen die Hilfetipps!

HILFETIPPS ALLGEMEIN

Hier findet ihr nacheinander Hilfetipps zu den Abenteuerkarten, Plättchen, Orten, Ortskarten, NSC-Interaktionen, Tagebucheinträgen und Eigenschaften. Sie verraten euch jeweils, wie ihr dran kommt, die Verwendungsmöglichkeiten sowie was ihr machen müsst, erhaltet oder benötigt.

Achtung: Verweist ein Hilfetipp auf etwas, was euch noch nicht zur Verfügung steht, könnt ihr natürlich auch bei dessen Hilfetipp nachlesen, um herauszufinden, wie ihr Zugriff darauf erhaltet. Ihr könnt auch das **Walkthrough** zur Hilfe nehmen. Geht dazu auf www.kosmos.de, sucht nach „Im Nebelreich“ und klickt auf der neuen Seite auf „PDF Walkthrough“.

Wie = Wie erhalte ich Zugriff darauf, z.B. durch Untersuchen oder Kombinieren.

Womit = Womit kann ich dieses Element kombinieren und was passiert dann?

Mit // werden weitere Wie- bzw. Womit-Optionen getrennt aufgelistet.

Achtung: Es kann sein, dass ihr nicht alle Kombinationen durchprobieren könnt!

Beispiel 1: „10: Wie: A/106. Womit: 11, um 14 zu erhalten.“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 10 auf Ortskarte A bei 106 erhaltet und im Spielverlauf mit Abenteuerkarte 11 kombinieren müsst, wofür ihr dann Abenteuerkarte 14 erhaltet.

Beispiel 2: „14: Wie: 10 mit 11“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 14 erhaltet, wenn ihr Abenteuerkarte 10 mit Abenteuerkarte 11 kombiniert und so Eintrag 1011 lest.

Beispiel 3: „22: Wie: 17 mit A/104“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 22 erhaltet, wenn ihr Abenteuerkarte 17 mit Ort 104 auf Ortskarte A kombiniert und so Eintrag 17104 lest.

Beispiel 4: „Wicky + M6: Wie: K76“ bedeutet, dass nur **Wicky** bei dieser Interaktion etwas Besonderes auslösen kann und auch nur, wenn sie **M6** besitzt.

HILFETIPPS ABENTEUERKARTEN UND PLÄTTCHEN

- 00: Wie: 55 mit K/453.
- 01: Wie: q1/881. Womit: 74 und 75 (►017475), um 02 zu erhalten.
- 02: Wie: 01 mit 74 und 75 (►017475).
- 03: Wicky + M6: Wie: K76. Womit: 38, um 53 zu erhalten.
- 04: Sami + M7: Wie: O/851. Lösung: erste Ziffern der Orte auf T, O, N, L, C (►58563), um 06 zu erhalten.
- 05: Sami: Wie: P/182. Wird mit 04 verbraucht, um 06 zu erhalten.
- 06: Sami: Wie: Rätsel auf 04 lösen (►58563). Womit: C/303 (Hinweis von ►582 ►548), um 07 zu erhalten.
- 07: Sami: Wie: 06 mit C/303 (Hinweis von ►582 ►548).
- 08: Zoey + M4: Wie: g2/707 // 34 mit G/702. Womit: P/181, um 09 zu erhalten.
- 09: Zoey: Wie: 08 mit P/181. Womit: a2/107, um 98 zu erhalten.
- 10: Wie: A/106. Womit: 11, um 14 zu erhalten.
- 11: Wie: A/106. Womit: 10, um 14 zu erhalten.
- 12: Wie: 14 mit A/104. Womit: 80, um 37 zu erhalten // Schläue auf a1 (Za1), um B freizuschalten.
- 13: Wie: A/103. Lösung: ►550, um D freizuschalten.
- 14: Wie: 10 mit 11. Womit: A/104, um 12 zu erhalten.
- 15: Wie: B/202. Womit: D/404, um 19 zu erhalten.
- 16: Wie: B/203. Lösung: 20, 26 und 30 kombinieren (►202630), um 31 zu erhalten.
- 17: Wie: A/102 und E/501. Womit: 21, um 23 zu erhalten // 104, um 22 zu erhalten und ein Häkchen neben 104 zu legen // Heimlichkeit auf a1 (Ya1), um B freizuschalten.

- 18: Wie: B/204. Womit: 80, um 37 zu erhalten // Heimlichkeit auf e1 (Ye1), um 20 und 21 zu erhalten sowie 71 freizuschalten.
- 19: Wie: 15 mit D/404. Womit: N/556, um v11 freizuschalten // F/601, um v4 und v11 freizuschalten // Stärke auf e1 (Xe1), um 20 und 21 zu erhalten sowie 71 freizuschalten.
- 20: Wie: Stärke, Heimlichkeit oder Schläue auf e1 (Xe1, Ye1 oder Ze1) mit 19, 18 oder 32. Womit: 26 und 30 (►202630), um 31 zu erhalten.
- 21: Wie: Stärke, Heimlichkeit oder Schläue auf e1 (Xe1, Ye1 oder Ze1) mit 19, 18 oder 32. Womit: 17, um 23 zu erhalten.
- 22: Wie: 17 mit A/104. Womit: 80, um 37 zu erhalten // H/154, um v9 freizuschalten // Stärke auf a1 (Xa1), um B freizuschalten.
- 23: Wie: 17 mit 21. Womit: 25, um 24 zu erhalten.
- 24: Wie: 23 mit 25. Womit: C/301, um 26 zu erhalten.
- 25: Wie: D/406. Womit: 23, um 24 zu erhalten.
- 26: Wie: 24 mit C/301. Womit: 20 und 30 (►202630), um 31 zu erhalten.
- 27: Wie: B/208. Womit: 28, um 29 zu erhalten.
- 28: Wie: D/401. Womit: 27, um 29 zu erhalten.
- 29: Wie: 27 mit 28. Womit: D/402, um 30 zu erhalten.
- 30: Wie: 29 mit D/402. Womit: 20 und 26 (►202630), um 31 zu erhalten.
- 31: Wie: 20 mit 26 und 30 (►202630). Womit: 70, 71 oder 72, um diese auf A zu legen.
- 32: Wie: A/105. Womit: 74 oder H/154, um v9 und v10 freizuschalten // Schläue auf e1 (Ze1), um 20 und 21 zu erhalten sowie 71 freizuschalten.
- 33: Wie: 35 mit F/603. Womit: G/702, um 1 Schläue zu erhalten.
- 34: Zoey: Wie: D/403. Womit: G/702, um 08 zu erhalten.
- 35: Wie: C/302 mit 2+ Heimlichkeit. Womit: F/603, um 33 zu erhalten.
- 36: Matti: Wie: B/203. Womit: 02, Hinweis auf ►02708.
- 37: Wie: 12, 18 oder 22 mit 80. Erlaubt Zugang zu i/254, J/352 und L/653.
- 38: Wicky: Wie: A/104, wenn dort bereits ein Häkchen liegt.
- 39: Wie: Automatisch, wenn mit Kapitel 2 begonnen wird (►200). Womit: 55 mit K/453, um 39 loszuwerden.
- 40: Sami: Wie: C/301. Wird automatisch während der Mission verwendet.
- 41: Wie: Stärke, Heimlichkeit oder Schläue bei O/855. Womit: Schläue auf r1 (Zr1), um 90 zu erhalten und R/386, v42 sowie v43 freizuschalten.
- 42: Wie: 89 mit 90. Womit: Hinweis, um S freizuschalten. Lösung: ►2415.
- 43: Wie: 87 mit P/183. Womit: T/583, um 96 zu erhalten // Heimlichkeit auf r1 (Yr1), um 90 zu erhalten und R/386, v42 sowie v43 freizuschalten.
- 44: Wie: T/584. Hinweis, um s1 und t1 freizuschalten (Lösung: ►240), sowie 73 auf N zu legen.
- 45: Wie: R/382. Hinweis, um s1 und t1 freizuschalten (Lösung: ►240), sowie 73 auf N zu legen.
- 46: Matti + M5: Wie: F/601.
- 47: Wie: 57 mit 58. Womit: 74, um 74 auf H zu legen und v22 freizuschalten.
- 48: Wie: Q/284. Womit: 84, um 87 zu erhalten.
- 49: Wie: T/585. Womit: 94, um 69 zu erhalten.
- 40: Wie: P/182. Womit: R/384, um 63 zu erhalten.
- 51: Matti + M5: Wie: O/851. Hinweis, um 01 zu reparieren.
- 52: Matti: Wie: 02 mit g2/708.
- 53: Wicky: Wie: 03 mit 38. Womit: 38, um 54 zu erhalten.
- 54: Wicky: Wie: 38 mit 53.
- 55: Wie: J/354. Womit: K/453. Erlaubt Zugang zu Orten und NSCs aus Kapitel 1.
- 56: Wie: N77. Womit: J/351, um j1 freizuschalten.
- 57: Wie: K/456. Womit: 58, um 47 zu erhalten // 75 oder N/556, um v19 freizuschalten.
- 58: Wie: H/153. Womit: 57, um 47 zu erhalten.
- 59: Wie: H/152. Womit: Schläue auf L1 (ZL1), um v27 sowie 76 freizuschalten und auf K zu legen.
- 60: Wie: i/251 mit 6+ Stärke // 70 mit i/251. Womit: 68, um 60 zu lösen.
- 61: Wie: i/251 mit 6+ Stärke // 70 mit i/251. Womit: 712 (das Flussbett formt die Zahlen 7, 1 und 2 auf i, K und M), um 61 zu lösen.
- 62: Wie: i/251 mit 6+ Stärke // 70 mit i/251. Womit: 628 (jeweils die obere Zahl jedes Steins; oben steht immer das Doppelte der unteren Zahl), um 62 zu lösen.
- 63: Wie: 50 mit R/384. Womit: A/106, um a2 freizuschalten und 70, 71 und 72 auf N zu legen.

- 64: Wie: 69 mit t2/463. Hinweis für t3/682 (Seitenzahl) und t4/689.
- 65: Wie: M/554 oder N/557. Womit: H/155, um Häkchen neben H/155 zu legen.
- 66: Wie: 74 mit 92 und 93 (►749293), wenn 74 auf H liegt. Womit: Stärke auf L1 (XL1), um v27 sowie 76 freizuschalten und auf K zu legen.
- 67: Wie: H75. Womit: 74 oder N/556, um v26 freizuschalten // Heimlichkeit auf L1 (YL1), um v26, v27 sowie 76 freizuschalten und auf K zu legen.
- 68: Wie: K76. Womit: 60, um 60 zu lösen.
- 69: Wie: 49 mit 94. Womit: t2/463, um 64 zu erhalten und t3 freizuschalten.
- 70: Wie: E. Womit: 31, um 70 auf A zu legen // 93, um 1 Stärke zu erhalten // i/251, um 60, 61 und 62 zu erhalten // A, um F freizuschalten. 63 mit A/106 kombinieren, um 70 auf N zu legen.
- 71: Wie: Stärke, Heimlichkeit oder Schläue auf e1 (Xe1, Ye1 oder Ze1) mit 19, 18 oder 32. Womit: 31, um 71 auf A zu legen // 91, um 1 Heimlichkeit zu erhalten // A, um F freizuschalten. 63 mit A/106 kombinieren, um 71 auf N zu legen.
- 72: Wie: E. Womit: 31, um 72 auf A zu legen // 80, um 81 zu erhalten und v23 freizuschalten // 92, um 1 Schläue zu erhalten // A, um F freizuschalten. 63 mit A/106 kombinieren, um 72 auf N zu legen.
- 73: Wie: 55 mit K/453. Rätsel von 44, 45, S/482 lösen, um 73 auf N zu legen.
- 74: Wie: C/305. Womit: 32, um v10 freizuschalten // 37, um v21 freizuschalten // 47, um 74 auf H zu legen und v22 freizuschalten // 65, wenn 74 auf H liegt, um Häkchen neben 155 zu legen // 67, um v26 freizuschalten // Matti: 01 und 75 (►017475), wenn 74 auf H liegt, um 02 zu erhalten // 92 und 93 (►749293), um 66 zu erhalten // H, um einen Hinweis für 66 zu erhalten.
- 75: Wie: H. Womit: J/351, um v14 freizuschalten // H, um 67 zu erhalten.
- 76: Wie: Stärke, Heimlichkeit oder Schläue auf L1 (XL1, YL1 oder ZL1). Womit: K, um 68 und als Wicky + M6 03 zu erhalten.
- 77: Wie: 60, 61 und 62 lösen. Womit: N, um 56 zu erhalten und v29 freizuschalten.
- 78: Wie: N/555. Womit: N, um 78 auf A zu legen.
- 79: Wie: R/385, danach 95 mit R/385, um 79 auf N zu legen. Womit: R, um Hinweis für 777 zu erhalten und r1 freizuschalten.
- 80: Wie: J. Womit: 12, 18 oder 22, um 37 zu erhalten und 80 auf i zu legen // 72 oder i mit 6+ Schläue, um 81 zu erhalten und v23 freizuschalten // H, um Hinweis auf 37 zu erhalten // J, um 80 auf H zu legen.
- 81: Wie: 72 oder i mit 6+ Schläue mit 80. Womit: Schläue auf j1 (Zj1), um O und v31 freizuschalten.
- 82: Wie: K/451. Womit: Heimlichkeit auf j1 (Yj1), um O und v31 freizuschalten.
- 83: Wie: Bei Q/282 nachsehen (►688). Womit: 87, um 83 loszuwerden.
- 84: Wie: P/182. Womit: 48, um 87 zu erhalten.
- 85: Wie: O/856. Benötigt 89 zum Entschlüsseln. Lösung: Nur jeden dritten Buchstaben lesen.
- 86: Wie: P/182. Hinweis, um die Brücke auf Q zu überqueren. Lösung: ►5247.
- 87: Wie: 48 mit 84. Womit: 83 oder Q/282, um 83 loszuwerden // P/183, um 43 zu erhalten.
- 88: Wie: Stärke (►461 ►371), Heimlichkeit (►361 ►771) oder Schläue (►561 ►971) bei q1/881. Erlaubt Zugang zur Brücke bei Q/283 // schaltet R frei, wenn die Brücke überquert wird // Teil des finalen Rätsels auf t5.
- 89: Wie: P/183. Womit: 90, um 42 zu erhalten.
- 90: Wie: Heimlichkeit oder Schläue auf r1 (Yr1 oder Zr1). Womit: 89, um 42 zu erhalten.
- 91: Wie: C/304. Womit: 71, um 1 Heimlichkeit zu erhalten, wenn 39 in der Schachtel liegt.
- 92: Wie: D/405. Womit: 72, um 1 Schläue zu erhalten, wenn 39 in der Schachtel liegt // 74 und 93 (►749293), um 66 zu erhalten, wenn 74 auf H liegt.
- 93: Wie: i/255. Womit: 70, um 1 Stärke zu erhalten // 74 und 92 (►749293), um 66 zu erhalten, wenn 74 auf H liegt.
- 94: Wo: S/483. Womit: 49, um 69 zu erhalten.
- 95: Wo: T/582. Womit: R/385, um 79 auf N zu legen.
- 96: Wie: 43 mit T/583. Womit: N/556, um v48 freizuschalten // t4/689, um t5 freizuschalten.
- 97: Wie: B/205. Womit: 77, um v30 freizuschalten. Hinweis für t3/682. Hinweise für das finale Rätsel auf t5
- 98: Zoey: Wie: 09 mit a2/107.
- 99: Wie: t5/2222. Teil des finalen Rätsels.

HILFETIPPS ORTE

- 101: Schaltet a1 frei.
- 102: Erhalte 17.
- 103: Erhalte 13. Kann D freischalten. Lösung: ►550.

- 104: Womit: 14, um ►369 und 12 zu erhalten // 17, um Häkchen neben 104 zu legen, 22 zu erhalten und als Wicky ►111, um M6 und 38 zu erhalten.
- 105: Erhalte 32. Hinweis, um C freizuschalten. Lösung: ►426.
- 106: Erhalte 10 und 11. Womit: 63, um a2 freizuschalten sowie 70, 71 und 72 auf N zu legen.
- 107: Zoey: Womit: 09, um 98 zu erhalten.
- 151: Schaltet i frei.
- 152: Erhalte 59.
- 153: Erhalte 58. Schaltet v8 und v18 frei.
- 154: Womit: 22, um v9 freizuschalten // 32, um v9 und v10 freizuschalten.
- 155: Womit: 65, Häkchen neben 155 zu legen und ►174.
- 181: Womit: 08, um 09 zu erhalten.
- 182: Erhalte 50, 84 und 86. Sami: ►448, um 05 zu erhalten.
- 183: Erhalte 89. Womit: 87, um 43 zu erhalten.
- 184: Schaltet Q frei.
- 185: Schaltet v37 frei.
- 201: Infos. Mehr Infos mit 2+ Schläue.
- 202: Erhalte 15.
- 203: Erhalte 16. Matti: ►232, um M5 und 36 zu erhalten.
- 204: Erhalte 18.
- 205: Erhalte 97. Wicky + M6: ►138, um Infos zu erhalten.
- 206: Infos.
- 207: 1. Charakter: ►422 // 2. Charakter: 322.
- 208: Erhalte 27. Schaltet Tagebuch von Amira sowie v1, v2 und v3 frei.
- 251: Schaltet v12 frei. 6+ Stärke oder mit 70 kombinieren, um 60, 61 und 62 zu erhalten.
- 252: Schaltet J frei.
- 253: Schaltet K frei.
- 254: Schaltet v13 frei. Womit: 37, um Hinweis für 62 zu erhalten und v21 freizuschalten.
- 255: Erhalte 93.
- 281: Legt ein Häkchen neben 281 und schaltet v40 frei.
- 282: ►688, um 83 zu erhalten. Womit: 87, um 83 loszuwerden.
- 283: Mit 88: ►781 (Lösung ►5247), ohne 88: ►988.
- 284: Erhalte 48. Schaltet v38 und v39 frei.
- 285: Infos.
- 301: Sami: ►333, um M7 und 40 zu erhalten. Womit: 24, um 26 zu erhalten.
- 302: Schaltet E frei. // 2+ Heimlichkeit: ►245, um 35 zu erhalten.
- 303: Sami: Womit: 06, um 07 zu erhalten.
- 304: Erhalte 91.
- 305: Legt NSC 74 auf C.
- 306: Infos.
- 321: Mit Stärke (Xa122), Heimlichkeit (Ya117) oder Schläue (Za112) abschließen, um B freizuschalten.
- 351: 6+ Heimlichkeit oder mit 75 kombinieren, um v14 freizuschalten. Womit: 56, um j1 freizuschalten.
- 352: Womit: 37, um Hinweis für 62 zu erhalten.
- 353: Infos.
- 354: Erhalte 55.
- 381: Schiebt Häkchen voran.
- 382: Erhalte 45. Schiebt Häkchen voran.
- 383: Schiebt Häkchen voran.
- 384: Schiebt Häkchen voran. Womit: 50, um 63 zu erhalten und v44 freizuschalten.
- 385: Legt NSC 79 auf R. Schiebt Häkchen voran. Womit: 95, um 79 auf N zu legen.
- 386: Hinweis, um S freizuschalten. Lösung: ►2415.
- 401: Erhalte 28.
- 402: Womit: 29, um 30 zu erhalten.
- 403: Schaltet E frei. Zoey: ►444, um M4 und 34 zu erhalten.
- 404: Womit: 15, um 19 zu erhalten.
- 405: Erhalte 92.
- 406: Erhalte 25.

- 432:** Mit Stärke (Xe119), Heimlichkeit (Ye118) oder Schläue (Ze132) abschließen, um 20 und 21 zu erhalten sowie 71 auf E zu legen.
- 451:** Erhalte 82. Schaltet v15 frei.
- 452:** Infos.
- 453:** Womit: 55, um 39 loszuwerden, 00, 70, 71, 72 sowie 73 auf B zu legen und v17 freizuschalten.
- 454:** Schaltet M frei.
- 455:** 76 auf K: ►355, 76 nicht auf K: ►655.
- 456:** Erhalte 57. Schaltet v16 frei.
- 463:** Womit: 69, um 6 4 zu erhalten, t3 freizuschalten und ►999.
- 481:** Infos.
- 482:** Rätsel mit 44 und 45. Lösung: ►240.
- 483:** Erhalte 94.
- 484:** Infos.
- 485:** Schaltet T frei.
- 487:** Infos.
- 501:** Erhalte 17.
- 502:** Schaltet e1 frei.
- 503:** Schaltet D frei.
- 504:** Schaltet C frei.
- 505:** Zoey + M4: ►268, um Infos zu erhalten.
- 551:** Schaltet v24 frei.
- 552:** Infos.
- 553:** Schaltet L frei.
- 554:** Erhalte 65.
- 555:** Legt 78 auf N.
- 556:** Womit: 19, um v11 freizuschalten // 57, um v19 freizuschalten // 67, um v26 freizuschalten // 96, um v48 freizuschalten.
- 557:** Erhalte 65.
- 581:** Infos.
- 582:** Erhalte 95. Sami: ►548, um Infos zu erhalten.
- 583:** Wicky + M6: ►438. Lösung: ►10815. Kombiniere danach 38 und 53, um 54 zu erhalten. Womit: 43, um 96 zu erhalten.
- 584:** Erhalte 44. Schaltet v45 frei.
- 585:** Erhalte 49. Schaltet v46 und v47 frei.
- 586:** Schaltet v49 frei. Kann t2 freischalten.
- 601:** Matti + M5: ►128, um 46 freizuschalten. Womit: 19, um v4 und v11 freizuschalten.
- 602:** Kann G freischalten.
- 603:** Schaltet v5 frei. Womit: 35, um 33 zu erhalten.
- 604:** Infos.
- 651:** Schaltet v25 frei.
- 652:** Schaltet L1 frei und legt 76 auf L.
- 653:** Womit: 37, um Hinweis für 62 zu erhalten.
- 654:** Infos.
- 675:** Mit Stärke (XL166), Heimlichkeit (YL167) oder Schläue (ZL159) abschließen, um 76 auf K zu legen und v27 freizuschalten.
- 681:** Hinweis für t4/682.
- 682:** Kann t4 freischalten. Lösung: ►359.
- 683:** Infos.
- 689:** Schaltet v50 frei. Womit: 96, um t5 freizuschalten. Lösung: YOHA (64 ist seitenverkehrt).
- 701:** 3+ Heimlichkeit: Schaltet v6 frei.
- 702:** 3+ Schläue: Infos. Womit: 33, um Schläue zu verbessern // Zoey: 34, um 08 zu erhalten.
- 703:** 3+ Stärke: Deckt G/703 und G/704 ab und schaltet v7 frei.
- 704:** Schaltet G/703 und G/705 frei.
- 705:** Kann g1 freischalten und beendet dann Kapitel 1 (►200 für Kapitel 2).
- 706:** Infos.
- 707:** Zoey + M4: ►368, um Infos oder 08 zu erhalten.

- 708:** Matti: Womit: 02, um 52 zu erhalten.
777: Mit Heimlichkeit (Yr143) oder Schläue (Zr141) abschließen, um 90 zu erhalten und v43 freizuschalten.
821: Mit Heimlichkeit (Yj182) oder Schläue (Zj181) abschließen, um O und v31 freizuschalten.
851: Infos für jeden Charakter sowie 51 für Matti und 04 für Sami.
852: Schaltet v32 frei.
853: Kann O/854, O/855 und O/856 freischalten. Lösung: ►609853 (Zahl auf Hermies Gasthaus).
854: Schaltet mit 10+ Stärke, Heimlichkeit oder Schläue v34, v35 oder v36 frei.
855: Mit Stärke, Heimlichkeit oder Schläue abschließen, um O/857 freizuschalten und 41 zu erhalten.
856: Erhalte 85.
857: Beendet Kapitel 2 (►300 für Kapitel 3).
881: Mit Stärke, Heimlichkeit oder Schläue abschließen, um 88 zu erhalten und v41 freizuschalten. Matti erhält 01.
2222: Legt alle NSCs auf T, schaltet t5 frei und erhält 99. Lösung: ►525.

WIE SCHALTE ICH ORTSKARTEN FREI?

- A:** Spiel startet mit A.
a1: A/101.
a2: 63 mit A/106.
B: Stärke (Xa122), Heimlichkeit (Ya117) oder Schläue (Za112) bei a1/321.
C: A/105. Lösung: ►426.
D: A/103. Lösung: ►550 // E/503.
E: C/302 // D/403.
e1: E/502.
F: A70 // A71 // A72.
G: F/602.
g1: G/705.
g2: Beginn von Kapitel 2 (G/705 ... ►200).
H: Beginn von Kapitel 2 (G/705 ... ►200).
I: H/151.
J: i/252.
j1: 56 mit 351.
K: i/253.
L: M/553.
L1: L/652.
M: K/454.
N: 60, 61 und 62 lösen.
O: Stärke (Xj166), Heimlichkeit (Yj182) oder Schläue (Zj181) bei j1/821.
o1: O/855.
P: Beginn von Kapitel 3 (O/857 ►300).
Q: P/184.
q1: Q/283.
R: Q/283 ►781. Lösung: ►5247.
r1: Häkchen auf R erreicht das oberste Feld (durch R/381, R/382, R/383, R/384, R/385 und R79): ►387.
S: R/386. Lösung: ►2415.
s1: Rätsel von 44, 45, S/482 lösen. Lösung: ►240.
T: S/485.
t1: Rätsel von 44, 45, S/482 lösen. Lösung: ►240.
t2: t1/586 ►363.
t3: 69 mit t2/463.

- t4:** t3/682. Lösung: ►359 (addierte Seitenzahlen von 64 und 97).
t5: 96 mit t4/689. Lösung: YOHA (64 ist seitenverkehrt).

WIE SCHALTE ICH NSC-INTERAKTIONEN FREI?

- A70:** 31 mit 70.
A71: 31 mit 71.
A72: 31 mit 72.
A78: N78.
B70: 55 mit K/453.
B71: 55 mit K/453.
B72: 55 mit K/453.
B73: 55 mit K/453.
C74: C/305.
D71: A71.
D72: A72.
E70: E.
E71: Stärke (Xe119), Heimlichkeit (Ye118) oder Schläue (Ze132) bei e1/432.
E72: E.
H74: 47 mit 74.
H75: H.
H80: J80.
i80: 12, 18 oder 22 mit 80.
J80: J.
K76: Stärke (XL166), Heimlichkeit (YL167) oder Schläue (ZL159) bei L1/675.
N70: 63 mit A/106.
N71: 63 mit A/106.

N72: 63 mit A/106.
N73: Rätsel von 44, 45, S/482 lösen. Lösung: 240.
N77: 60, 61 und 62 lösen.
N78: N/555.
N79: 95 mit R/385.
R79: R/385.

WIE SCHALTE ICH TAGEBUCH-EINTRÄGE FREI?

v1: B/208.
v2: B/208.
v3: B/208.
v4: 19 mit F/601.
v5: F/603.
v6: 3+ Heimlichkeit bei G/701.
v7: 3+ Stärke bei G/703.
v8: H/153.
v9: 22 mit H/154 // 32 mit H/154.
v10: 32 mit 74 // 32 mit H/154.
v11: 19 mit F/601 // 19 mit N/556.
v12: i/251.
v13: i/254.
v14: 6+ Heimlichkeit bei J/351 // 75 mit J/351.
v15: K/451.
v16: K/456.
v17: 55 mit K/453.
v18: H/153.
v19: 57 mit 75.
v20: 57 mit 58.
v21: 37 mit 74 // 37 mit i/254.
v22: 47 mit 74.
v23: 6+ Schläue bei i80 // 72 mit 80.
v24: M/551.
v25: L/651.
v26: 67 mit 74 // 67 mit N/556 // Heimlichkeit (YL167) bei L1/675.
v27: Stärke (XL166), Heimlichkeit (YL167) oder Schläue (ZL159) bei L1/675.
v28: 60, 61 und 62 lösen.
v29: N77.
v30: 77 mit 97.
v31: Stärke (Xj166), Heimlichkeit (Yj182) oder Schläue (Zj181) bei j1/821.
v32: O/852.

v33: Rätsel bei O/853 lösen. Lösung: 609853 (Zahl auf Hermiones Gasthaus).
v34: 10+ Stärke bei O/854.
v35: 10+ Heimlichkeit bei O/854.
v36: 10+ Schläue bei O/854.
v37: P/185.
v38: Q/284.
v39: Q/284.
v40: Q/281.
v41: q1/881 abschließen.
v42: Schläue (Zr141) bei r1/777.
v43: Heimlichkeit (Yr143) oder Schläue (Zr141) bei r1/777.
v44: 50 mit R/384
v45: T/584.
v46: T/585.
v47: T/585.
v48: 96 mit N/556.
v49: t1/586.
v50: t4/689.

WO UND WIE KANN ICH MEINE EIGENSCHAFTEN VERBESSERN?

Jede dieser Zeilen steht für eine Situation, bei der ihr eine Eigenschaft verbessern könnt. Sie orientieren sich weitestgehend am erwarteten Spielverlauf.

a1: 321 abschließen.
e1: 432 abschließen.
C: 24 mit C/301.
 20 mit 26 und 30 (202630).
E: 70, 71 oder 72 mit 31 heilen.
G: 33 mit 702.
K: 55 mit K/453.
 70 mit 93.
 71 mit 91.
 72 mit 92.
C: 47 mit 74.
L1: 675 abschließen.
 60, 61 und 62 lösen.
j1: 821 abschließen.
q1: 881 abschließen.
r1: 777 abschließen.
A: 63 mit A/106.

DIE AUTOREN

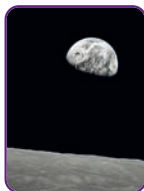
Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen. Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen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



Chihiro Mori lebt auf dem kleinen und unscheinbaren dritten Planeten im System SOL am Rand unserer quirligen Galaxie und ist für jeden Tag auf dieser grünblauen Marmor dankbar. Seit frühester Kindheit erfindet Chihiro Abenteuer, bastelt Welten zusammen und erzählt Geschichten.



Bildquelle:

<https://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/alsj/a410/AS8-14-2383HR.jpg>

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=306267>

Spielidee und Szenario: Matthew Dunstan,
Phil Walker-Harding, Chihiro Mori

Redaktion: Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse

Lektorat: Ute Wielandt

Gestaltung: Kreativbunker, Fiore GmbH

Illustration: Steven Crowe (Gegenstände), Johanna
Rupprecht (Orte), Folko Streese (Charaktere, Cover)

Digitale Umsetzung: Sven Godenrath, Alina Sarcevic,
Sophia Strobl

Vertonung: Gudo Hoegel (Erzähler), Michaela Amler
(Amira), Oliver Scheffel (Tutorial-App), Novo Sonic GmbH.
In weiteren Rollen: Leslie-Vanessa Lill, Ulla Wagener,
Tatjana Pokorny, Dana Geissler, Patricia Strasburger,
Felix Auer, Mike Carl, Manuel Scheuernstuhl,
Manfred Stecher, Pat Zwingmann, Mark Kuhn,
Sergio Minuttillo, Christof Kosel

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

Art.-Nr. 695194

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN CHINA

© 2021, 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH

& Co. KG

Pfizerstraße 5 -7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter



Hinweise zu Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal